

Analisis Media *Loose Part* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Kelompok B (5-6 Tahun) TK Kristen 1 Satya Wacana Salatiga

**Jufitri¹, Fian Rubiyanti², Fika Dewi Musfiati³, Ghilba Yuliana Fathna⁴,
Maiya Arisca Aminingtyas⁵**

¹ TK Kristen 1 Satya Wacana, jufitri.jufitri@uksw.edu

² Universitas Kristen Satya Wacana, fianrubiyanti@gmail.com

³ Universitas Kristen satya Wacana, fikadewimusfiati03@gmail.com

⁴ Universitas Kristen Satya Wacana, yghilba@gmail.com

⁵ Universitas Kristen Satya Wacana, maiyaarisca027@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received: 2025-02-06

Revised: 2025-11-06

Accepted: 2025-11-28

Keywords:

*Loose Parts, Creativity,
Early Childhood,
Stimulation,
Kindergarten*

Kata Kunci:

*Loose part, Kreativitas,
Anak Usia Dini,
Stimulasi, Taman
Kanak-Kanak*

A B S T R A C T

Every child has the potential to be creative. In the context of education, creativity can be fostered by providing early-age stimulation through activities appropriate to the child's developmental stage. Their creative abilities can develop optimally. However, in practice, many children's play activities are still focused on worksheets, resulting in a learning process that is less engaging and tends to be boring. The learning approach using loose parts media is a teaching method that utilizes natural materials found around us that can be separated and combined into a whole, can be aligned, easily blended with other materials, and are practical for carrying and moving. This research uses a qualitative approach with a descriptive qualitative type. The research subjects are the group B children at the Cristian Kindergarten 1 Satya Wacana Salatiga, using data condensation, data display, and conclusion drawing/verification analysis. The results of the study indicate that loose parts media can enhance creativity in early childhood. When children are provided with a variety of play materials, they can realize their creative ideas, imagination, and stimulate their curiosity.

A B S T R A K

Setiap anak mempunyai potensi untuk menjadi kreatif. Dalam konteks pendidikan, kreativitas dapat ditumbuhkan melalui stimulasi yang diberikan sejak usia dini. dengan menyediakan berbagai aktivitas yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak. Kemampuan kreativitas mereka dapat berkembang secara optimal. Namun kondisi di lapangan, kegiatan main anak masih banyak yang terpaku pada lembar kerja anak, akibatnya proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan. Pendekatan pembelajaran dengan media loose parts merupakan metode pembelajaran menggunakan media berupa bahan alam yang berada disekitar kita yang dapat dipisah dan disatukan dalam satu

kesatuan, dapat disejajarkan, mudah dipadukan dengan bahan lainnya, serta praktik untuk dibawa dan dipindahkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif kualitatif. Subjek penelitian yaitu anak kelompok B di TK Kristen 1 Satya Wacana Salatiga dengan menggunakan analisis data condensation, data display, dan conclusion drawing/verifications. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media loose parts dapat menambah kreativitas pada anak usia dini. Saat anak diberikan bahan main yang variatif, anak dapat mewujudkan ide-ide kreatifnya, imajinasi, dan memunculkan rasa ingin tahu.

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode yang sangat penting dan menentukan bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Pada masa ini, terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik secara fisik, kognitif, sosial-emosional, maupun bahasa. Para ahli menyebut masa ini sebagai *golden age* atau masa keemasan, karena sekitar 80% perkembangan otak manusia berlangsung pada rentang usia 0-6 tahun. Pada tahap ini, setiap pengalaman, interaksi, serta stimulasi yang diberikan kepada anak akan membentuk dasar bagi perkembangan perilaku, karakter, dan kemampuan intelektual di masa mendatang (Azizah & Adawiyah, 2020).

Anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung dan eksplorasi terhadap lingkungan belajar yang kaya akan rangsangan (stimulasi) sangat diperlukan agar potensi anak dapat berkembang secara optimal. Pada usia 5-6 tahun, anak berada pada tahap perkembangan yang sangat penting dalam hal kreativitas. Menurut Sakti & Masganti Sit (2024), pada tahap ini anak mulai menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan berpikir divergen, dan kecenderungan untuk mengekspresikan gagasan melalui berbagai bentuk kegiatan seperti menggambar, membangun, bercerita, dan bermain peran. Kreativitas anak perlu difasilitasi dengan cara memberikan kesempatan untuk bereksperimen, berimajinasi, dan menemukan hal-hal baru melalui kegiatan bermain yang bermakna.

Salah satu cara efektif untuk menstimulasi kreativitas anak adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang memberi ruang bagi anak untuk bereksplorasi secara bebas. Media yang tepat dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, imajinasi, serta kemandirian belajar anak. Menurut Marwati & Istingsih (2020), media pembelajaran yang memberi kebebasan anak untuk mengeksplorasi, memilih, dan memodifikasi bahan secara mandiri terbukti mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak secara signifikan.

Dalam konteks ini, media loose parts menjadi salah satu alternatif yang sangat potensial untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD. Loose parts adalah bahan-bahan atau objek yang bersifat fleksibel, dapat dipindahkan, disusun ulang,

dikombinasikan, dan dimanipulasi oleh anak berdasarkan ide dan kreativitasnya sendiri tanpa aturan baku (Nurida, 2024). Bahan loose parts dapat berupa benda-benda alami seperti batu, kayu, kulit kerang, biji-bijian, kain perca, tutup botol, atau barang bekas yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar (Pratiwi dkk., 2021). Melalui kegiatan bermain dengan loose parts, anak-anak tidak hanya mengembangkan kreativitas, tetapi juga mengasah berbagai kemampuan lain seperti motorik halus dan kasar, kemampuan pemecahan masalah, konsentrasi, serta keterampilan dalam bidang sains (science), bahasa (literacy), seni (art), matematika (math), teknik (engineering), dan teknologi (technology) (Mardia, 2023).

Selain menumbuhkan kreativitas, penggunaan media loose parts juga mendorong pembelajaran yang berpusat pada anak (child-centered learning), karena anak menjadi subjek aktif yang berperan dalam proses pembelajaran. Mereka belajar dengan cara membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman langsung, kolaborasi, dan imajinasi. Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang menekankan pada learning by doing dan pembelajaran yang menyenangkan (Maulina & Suhaibah, 2024).

Namun demikian, penerapan media loose parts di lapangan tidak terlepas dari berbagai kendala. Beberapa guru PAUD menghadapi keterbatasan dalam ketersediaan bahan, kurangnya pemahaman mengenai cara penggunaan yang efektif, serta waktu persiapan yang relatif lama sebelum kegiatan dimulai. Kondisi ini menyebabkan potensi media loose parts belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penting dilakukan penelitian untuk menganalisis penggunaan media loose parts sebagai sarana dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, khususnya di kelompok B. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui sejauh mana efektivitas media loose parts dalam menstimulasi aspek kreativitas anak serta bagaimana strategi pelaksanaannya agar dapat diterapkan secara optimal di lingkungan PAUD. Hasil penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi bagi para pendidik PAUD untuk menjadikan media loose parts sebagai alternatif kegiatan kreatif yang menyenangkan, bermakna, dan mampu memaksimalkan potensi perkembangan anak secara holistik.

KAJIAN PUSTAKA

Media Loose Part

Media loose part sudah banyak terdengar dalam dunia pendidikan terutama pada pendidikan anak usia dini sebagai kegiatan kreatif anak. Media loose part dapat dikatakan sebagai bahan, alat, benda yang bisa dibongkar pasang, disusun, digabung,

dipindahkan yang dapat digunakan untuk menstimulasi daya imajinasi anak dengan cara anak bebas menggunakannya untuk dibuat dan dimainkan sesuai dengan keinginannya. Seperti contohnya tali dan ranting pohon dibuat menjadi pancing ikan, batu menjadi pagar rumah, tutup botol menjadi roda mobil, kancing baju menjadi hiasan rumah.

Sepemikiran dengan hal itu, Nurfadilah dkk (2020) menjelaskan media loose part dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengeksplorasi berbagai aspek perkembangan anak. Melalui penggunaannya, anak dapat belajar memecahkan masalah sederhana, menumbuhkan kreativitas, serta meningkatkan konsentrasi. Selain itu, media ini juga berperan dalam menstimulasi kemampuan motorik halus dan kasar, mengembangkan keterampilan sains awal, memperkaya bahasa dan literasi, menumbuhkan apresiasi seni, serta melatih logika berpikir dan kemampuan matematika anak, dan berbagai aspek perkembangan lainnya.

Ciri-ciri media loose part yang digunakan dalam kegiatan bermain kreatif anak adalah:

1. Dapat direkayasa (dibentuk, dipindahkan, digabung, disusun, diputar)
2. Tidak memiliki satu fungsi penggunaan, hasilnya nanti tergantung pada keinginan anak
3. Mengembangkan daya kreativitas problem solving anak
4. Media loose part berasal dari bahan bekas atau barang yang sudah tidak terpakai dan bahan alam
5. Ramah lingkungan

Berikut contoh bahan media *loose part* berdasarkan jenisnya:

1. Loose Part Bahan Alam, seperti: biji-bijian, ranting pohon, daun kering, pasir, kerikil, dan kerang
2. Loose Part Bahan Buatan, seperti: sedotan, tutup botol, gulungan tisu, pita/tali, kardus, stik eskrim, dan kancing baju

Menurut Lilik & Nofan (2024) loose part memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi di sekitar lingkungannya dengan bermain dengan bahan dan alat yang tersedia. Kegiatan tersebut membantu anak-anak untuk menjadi lebih aktif berinteraksi dengan lingkungan, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mengurangi rasa jenuh atau kebosanan. Selain itu, loose part juga dapat digunakan untuk menstimulasi imajinasi dan kreatifitas, dikarenakan anak terus dilatih untuk menciptakan beragam bentuk ide baru secara bebas. Media pembelajaran loose parts menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kreativitas anak sekaligus menumbuhkan karakter peduli terhadap lingkungan. Penggunaannya memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak secara holistik serta memperkaya pengalaman belajar mereka. Pendidik berperan penting dalam memfasilitasi pencapaian potensi anak melalui inovasi pembelajaran yang kreatif dan bermakna.

Menyediakan media *loose part* di kelas dapat menjadi alternatif agar anak menghasilkan sebuah inovasi baru dengan menciptakan ide dan pengalaman belajar menyenangkan sekaligus mengembangkan kemampuan mereka (Ridwan, A. dkk., 2022). Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada buku, tetapi juga memanfaatkan bahan lingkungan sekitar serta berbagai kegiatan menarik dan menantang. Contoh kegiatan yang dapat dilakukan dengan media *loose part* adalah membuat kolase dengan bahan alam seperti biji-bijian, membangun rumah atau bangunan dari kardus, tutup botol atau stik es krim, menyusun pola dan bentuk geometri dari batu atau kancing, bermain sensorik dengan pasir, air, dan batu.

Melalui penggunaan media *loose part*, anak-anak berkesempatan untuk belajar secara langsung dari lingkungan alam di sekitarnya. Kegiatan ini juga mendorong peningkatan interaksi dengan teman sebaya, pendidik, maupun dengan alam itu sendiri. Selain itu, anak dapat memahami makna dan tujuan dari setiap aktivitas bermain yang dilakukan. Dengan demikian, pembelajaran melalui *loose part* memberikan kesempatan yang lebih luas bagi anak untuk belajar dan berkolaborasi secara aktif dalam lingkungan yang kreatif dan bervariasi.

Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan gagasan, ide dan pembaharuan yang unik, orisinal, dan bermanfaat. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan anak untuk mewujudkan ekspresi diri, berpikir secara terbuka, serta menemukan berbagai alternatif dalam menyelesaikan masalah atau menghasilkan karya baru. Anak yang kreatif memiliki ciri-ciri rasa ingin tahu yang tinggi, suka mencoba hal baru, dapat menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan masalah, memiliki imajinasi yang luas, tidak takut gagal dan terus bereksperimen, mampu mengungkapkan ide melalui gambar, cerita, atau permainan.

Destriya & Rakimahwati (2023) menjelaskan lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi kreativitas anak dapat membantu menumbuhkan kemampuan berpikir yang fleksibel, karena berbagai pengetahuan dasar saling terhubung dan membentuk keterkaitan. Kondisi tersebut berperan penting dalam pengembangan kemampuan kognitif, kemampuan berpikir analogis, serta berpikir kritis. Oleh karena itu, guru memiliki peran yang sangat penting dalam merancang dan melaksanakan stimulasi yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Mengembangkan kreativitas anak dapat dilakukan dengan cara:

1. Memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi dengan lingkungan sekitar
2. Menggunakan media bermain *loose part*

3. Mengajak anak bermain untuk menebak dan bertanya
4. Memberikan tantangan ringan untuk berfikir dan mencoba
5. Menunjukkan apresiasi terhadap ide anak

Keterbatasan pengetahuan guru mengenai pengembangan kreativitas anak dapat mempengaruhi stimulasi yang diberikan melalui kegiatan pembelajaran. Di Indonesia, masih terdapat guru yang bergantung pada buku lembar kegiatan anak sebagai sumber utama dalam proses belajar. Kondisi tersebut umumnya disebabkan oleh kurangnya sarana dan prasarana pendukung, sehingga kesempatan anak untuk menstimulasi dan mengembangkan imajinasinya menjadi terbatas. Beberapa faktor yang memengaruhi kreativitas anak, sebagai berikut:

1. Lingkungan belajar yang mendukung anak untuk tidak takut mencoba hal baru
2. Peran pendidik atau orang tua untuk selalu memberikan kesempatan kepada anak
3. Media belajar yang variatif seperti media loose part, bahan alam, dan kegiatan eksplorasi
4. Kondisi emosional anak untuk mengembangkan ide uniknya

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan desain deskriptif. Pendekatan ini mendeskripsikan secara mendalam proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose-part* pada kelompok B TK Kristen 1 Satya Wacana Salatiga, penelitian ini berfokus pada pemahaman bagaimana pengaruh dalam menggunakan media loose part pada perkembangan kreativitas anak usia 5-6 Tahun pada tahap ini menurut Rahman (2025) sangat krusial karena ini merupakan masa golden age dengan kemampuan berpikir divergen dan bereksperimen tinggi.

Penelitian dilaksanakan di TK Kristen 1 Satya Wacana Salatiga. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik Kelompok B dalam usia 5-6 Tahun, Pengumpulan data dilaksanakan pada tanggal 23 oktober 2024, dengan pembelajaran berbasis loose part yang berkelanjutan selama kurang lebih 1 bulan untuk mendapat gambaran proses dan hasil pada perkembangan kreativitas anak secara optimal. Media loosepart merupakan media potensial untuk mengembangkan imajinasi dan kreatifitas anak karena dengan media ini memberikan kebebasan anak dalam mengeksplorasi media yang ada, sebagaimana di jelaskan oleh Nurhidayah & Pramudra (2024) menegaskan bahwa media ini mampu menstimulasi imajinasi, ketrampilan motorik, serata kemamuan pemecahan masalah.

Pengumpulan data dilakukan dengan melalui teknik observasi partisipatif dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran selama menggunakan media loose part, dalam observasi difokuskan pada aspek kreativitas seperti pada ide, fleksibilitas berpikir, kolaborasi, eksplorasi serta inovasi yang anak temukan secara

natural (Sugiyono, 2023). Kemudian wawancara dilakukan untuk menggali persepsi terkait dengan proses hambatan dan penemuan ide dari anak sehingga peneliti mengetahui maksud dan tujuan anak dalam membuat hasil karya menggunakan media loose part. Pengumpulan dokumentasi berupa hasil karya catatan peristiwa serta keterangan anak dan foto sebagai data pendukung.

Penelitian dilakukan dengan beberapa tahap:

1. Tahap Persiapan: Persiapan meliputi pengumpulan bahan loose part yang aman dan dapat mendukung eksplorasi kreativitas anak serta menyusun rencana pembelajaran dan instrumen penilaian kreativitas
2. Tahap Implementasi: Pengimplementasian pembelajaran loose part dilaksanakan secara rutin pada tema pembelajaran yang memberikan kebebasan berkreasi selama dalam proses penelitian berlangsung
3. Tahap observasi dan dokumentasi: peneliti melakukan proses pengamatan langsung dalam proses pembelajaran
4. Tahap verifikasi data: dilakukan dengan triangulasi dengan membandingkan perolehan hasil data observasi, wawancara serta dokumentasi untuk memastikan keabsahan data yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang telah dikumpulkan oleh peneliti dari TK Kritek 1 Satya wacana, ketika penerapan metode *loose parts* bahwa sebelumnya peserta didik belum pernah menggunakan metode *loose parts* pada kegiatan pembelajaran. Pada awalnya anak-anak merasa kesulitan untuk beradaptasi dengan situasi tersebut. Anak-anak membutuhkan waktu kurang lebih enam puluh menit untuk mengamati dan mencoba memanfaatkan bahan yang ada untuk membuat suatu karya. Bahan yang disediakan berupa ranting, daun, biji-bijian, dan bahan alam lainnya.

Hal ini bisa dilihat ketika anak diberikan kebebasan dalam melakukan eksplorasi bermain dengan bahan yang disediakan kemudian diberikan pengarahan ternyata menghasilkan karya yang beragam. Berdasarkan pengamatan, didapatkan temuan bahwa pada tiga puluh menit pertama anak masih bingung. Anak mengamati benda-benda di depannya dan mengotak atik benda-benda yang disediakan. Rata-rata, anak mulai menemukan ide dan mulai terlihat bentuknya pada tiga puluh menit terakhir. Dari hasil karya anak tersebut, guru dapat menganalisis lewat pertanyaan yang disampaikan kepada anak untuk mengetahui karya apa yang dibuat oleh anak. Hasil analisis tersebut dapat mendeskripsikan Tingkat kemampuan anak terkait dengan produk yang mereka hasilkan sendiri dari proses kegiatan imajinasi yang merupakan pola baru dari gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman anak sebelumnya. Hasil karya anak yang memodifikasi dari bentuk nyata sebelumnya adalah bagian dari

potensi kreativitas mulai terbentuk dalam diri anak. Selain itu, penulis melihat bagaimana anak memiliki peluang mengambil resiko akan karyanya yang berbeda dengan temannya menjadi catatan analisis pada capaian perkembangan kreativitas anak yang semakin meningkat. Dari hasil yang telah diperoleh dapat terlihat di bawah ini:



Gambar 1. Aktivitas Anak Menggunakan Media Loos Parts

Berdasarkan gambar 1 di atas, terlihat bahwa anak sedang melakukan kegiatan membuat kapal menggunakan bahan main yang sudah disiapkan oleh peneliti berdasarkan dengan imajinasinya. Anak-anak diberikan pemantik dan melakukan diskusi dengan temannya untuk menguatkan ide mereka. Peneliti melakukan pengamatan kepada semua anak dan bertanya kepada anak proses ide yang diwujudkan dalam karyanya. Pertanyaan yang peneliti berikan kepada anak merupakan bagian dari stimulasi kreativitas anak dalam memunculkan idenya.

Pada awalnya, mereka masih menemui kesulitan dalam menentukan bentuk kapal yang akan mereka buat. Dari banyaknya bahan loose parts yang disediakan, anak-anak memilih beberapa bahan yang bisa mereka kombinasikan dengan bahan yang lainnya. hal ini terlihat ketika peneliti mengamati dan menanyakan langsung kepada anak apakah sudah ada gambaran akan membuat bentuk kapal yang seperti apa. Tiga puluh menit awal, anak-anak terlihat masih mengutak atik bahan dan memilih yang cocok untuk menciptakan karyanya.

Pada tiga puluh menit terakhir, karya anak mulai terlihat. Anak sudah lebih konstruktif dalam membangun karyanya, bentuknya pun sudah mulai terlihat jelas. Pada hasil akhirnya, karya anak-anak sangat beragam. Mulai dari susunan bahan looseparts yang sederhana hingga rumit. Anak-anak mengembangkan idenya dengan baik. ada yang membuat dari mainan bombik di padukan dengan ranting, ada yang membuat kapal dari balok, dan ada yang membuat kapal dari lego. Dengan bahan yang beragam, anak akan lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan idenya, hal ini selaras dengan yang di ungkapkan oleh Nurhidayah & Pramudya (2024) bahwa media

loose parts dapat menstimulasi imajinasi, kemampuan motorik, dan pemecahan masalah.

Memberikan respon positif dan membangun terhadap pertanyaan anak serta memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir terlebih dahulu sebelum memberikan pernyataan dan menjawab pertanyaan juga tidak kalah penting. Pendidik perlu memahami hal tersebut, karena tidak semua anak bisa langsung menjawab secara cepat pertanyaan yang diajukan. Hal tersebut dilakukan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menumbuhkan keberanian peserta didik untuk menyampaikan pikirannya, sehingga ketika peserta didik merasa nyaman dan berani bereksperimen kreativitasnya akan terasah.

Penerapan metode *loose parts* tidak memerlukan instruksi secara khusus. Ketika pendidik sudah menyiapkan alat dan bahan secara bebas, maka secara ilmiah rasa ingin tahu anak akan memainkannya sesuai dengan ide imajinasi yang dipikirkannya. Anak akan mencari dan menemukan benda yang menurutnya menarik minatnya dengan cepat untuk mewakili yang ada dipikiran mereka, bahkan dengan cepat mengatakan seharusnya bukan itu idenya karena tidak sesuai dengan alat dan bahan yang ditemukan anak dapat secara fleksibel merubah idenya (Fransiska & Yenita, 2021).

SIMPULAN

Penerapan metode *loose parts* dalam pembelajaran di TK Kristen 1 Satya Wacana menunjukkan hasil yang positif dalam mengembangkan kreativitas anak. Meskipun awalnya anak-anak mengalami kesulitan beradaptasi dengan metode ini, mereka akhirnya mampu mengeksplorasi bahan-bahan alami seperti ranting, daun, dan biji-bijian untuk menciptakan karya imajinatif. Proses ini tidak hanya meningkatkan kemampuan kreativitas anak tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar berkolaborasi dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka. Melalui observasi dan pertanyaan yang diajukan oleh pendidik, anak-anak dapat mendalami proses berpikir dan mengembangkan ide-ide baru, yang menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam merangsang imajinasi dan inovasi.

Saran

1. Pelatihan Pendidik: Penting bagi pendidik untuk mendapatkan pelatihan mengenai penerapan metode *loose parts* agar mereka dapat memfasilitasi kegiatan dengan lebih efektif. Pendidik perlu memahami cara memberikan stimulasi yang tepat untuk mendorong kreativitas anak.
2. Penyediaan Bahan: Sekolah sebaiknya menyediakan berbagai jenis bahan *loose parts* yang bervariasi dan menarik, sehingga anak-anak memiliki banyak pilihan

untuk berkreasi. Ini termasuk bahan alam, plastik, dan material lainnya yang aman untuk digunakan.

3. Lingkungan Pembelajaran: Menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi bebas sangat penting. Ruang kelas harus dirancang sedemikian rupa agar anak-anak merasa nyaman dan termotivasi untuk bereksperimen dengan ide-ide mereka.
4. Evaluasi Berkelanjutan: Melakukan evaluasi secara berkala terhadap perkembangan kreativitas anak melalui observasi dan dokumentasi hasil karya mereka dapat membantu pendidik memahami efektivitas metode ini dan melakukan penyesuaian jika diperlukan.
5. Kolaborasi dengan Orang Tua: Mengajak orang tua untuk terlibat dalam proses pembelajaran dengan memberikan informasi tentang manfaat metode *loose parts* dapat memperkuat dukungan di rumah bagi perkembangan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Destriya, A. & Rakimahwati. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7 (2). <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/4243/pdf>
- Azizah, I. & Asyifa R. A. (2020). Pertumbuhan dan perkembangan Anak (Bayi, Balitan dan Usia Prasekolah). Anggota Ikapi.
- Fransiska, Y., & Yenita, R. (2021). Penggunaan Media Loose Parts dalam Pembelajaran di Masa Pandemi, 5. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3793>
- Lilik, E.S. & Nofan, M. (2024). Analisis Penanaman Karakter anak usia dini melalui media loose part pada kelompok bermain. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2).
- Mardia, R. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Loose Parts dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Se-Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya. 2(1).
- Marwati, S & Istiningasih. (2020). Pembelajaran Saintifik pada Anak Usia Dini dalam Pengembangan Kreativitas di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 135. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.508>
- Maulina, I., & Suhaibah, S. (2024). Kebebasan Anak Dalam Berkreasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Media Loose Part. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(6), 1965–1970.
- Nurfadlilah, N. & Amalia, R. (2020). Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase dengan Bahan Loose Part pada Anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota. *Journal on Teacher Education: Research & Learning in Faculty of Education*, 2(1), 224-230. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1193>
- Nurhidayah, F., & Pramudra, L. (2024). Implementing Loose Parts in PAUD: A Systematic Review. *Journal of Early Childhood Studies*, 9(2), 112-129.
- Nurida. (2024). Pengaruh Penggunaan Loose Part Terhadap Kemampuan Berhitung Anak 5-6 Tahun di RA Takrimah Aceh Besar [Universitas Islam Negeri Ar-Raniry]. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/37668/1/Nurida%2C%20180210067%2C%20FTK%2C>

- PIAUD.pdf
- Pratiwi, L., A., & Syarifin, A. (2021). Penggunaan Pendekatan STEAM Pada Kegiatan PAUD Untuk Melatih Kreativitas Anak. *Al Fitral: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 5(1), 21–33. <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/alfitriah/article/view/5008/3700>
- Rahman, A. (2025). Child-Centered Learning in Early Childhood Education: Practical Guidelines for Classrooms. *Journal of Early Childhood Education Practice*, 7(1), 45-63.
- Ridwan, A. dkk. (2022). Analisis Penggunaan Media Loose Part untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2).
- Sakti, Ade N. L & Masganti Sit. (2024). Analisis Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Intelek Insani Cendekia*, 1(4). <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.