



## PENGARUH LOOSE PARTS TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI TK TUNAS HARAPAN BALABUAH

**Amalia Rosidha Ramadani<sup>1</sup>, Yaswinda<sup>2</sup>.**

Rosidhaamalia58@gmail.com<sup>1</sup>, yaswinda@fip.unp.ac.id<sup>2</sup>.

<sup>1,2</sup>PAUD, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

Korespondensi: Rosidhaamalia58@gmail.com Telp.: 085363341857

Submit: 06/08/2025

Review: 16/08/2025 s.d 25/08/2025

Publish: 05/09/2025

### **Abstract**

*This study aims to determine the effect of using loose parts media on the creativity of early childhood at Tunas Harapan Kindergarten Batu Balabuah I, Lima Puluh Kota Regency. Creativity is an important aspect in children's cognitive development that really needs to be optimally stimulated during the golden age (ages 0–6 years). Loose parts media is a learning medium based on unstructured objects such as bottle caps, cardboard, stones, wood, and other used materials that can be freely manipulated by children to create various shapes according to their imagination. The research method used is quantitative with a quasi-experimental approach using a pretest-posttest control group design. The research subjects consisted of two groups, namely the experimental group (using loose parts media) and the control group (using conventional media), each consisting of children aged 5–6 years. The data collection instrument was an observation sheet based on creativity indicators in the Merdeka Curriculum. The results of the study were analyzed using an independent t-test via SPSS 20.0 and showed that there was a significant difference between the experimental group and the control group, with a significance value of 0.011. The experimental group experienced a higher increase in creativity, including imagination, originality, and creative thinking skills. These findings indicate that loose parts media are effective as a learning aid for stimulating children's creativity. Therefore, early childhood educators are advised to integrate loose parts media into teaching and learning activities to create active, enjoyable learning experiences and maximize children's potential.*

**Keywords:** Creativity, Early Childhood, Loose Parts Media, Early Childhood Learning.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media loose parts terhadap kreativitas anak usia dini di TK Tunas Harapan Batu Balabuah I, Kabupaten Lima Puluh Kota. Kreativitas merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif anak yang sangat perlu distimulasi secara optimal pada masa golden age (usia 0–6 tahun). Media loose parts adalah media pembelajaran berbasis benda-benda tak terstruktur seperti tutup botol, kardus, batu, kayu, dan bahan bekas lainnya yang dapat dimanipulasi bebas oleh anak untuk menciptakan berbagai bentuk sesuai imajinasi mereka. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen menggunakan desain pretest-posttest control group. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen

(menggunakan media loose parts) dan kelompok kontrol (menggunakan media konvensional), masing-masing terdiri dari anak usia 5–6 tahun. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi berdasarkan indikator kreativitas dalam Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian dianalisis menggunakan uji-t independen melalui SPSS 20.0 dan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan nilai signifikansi 0,011. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan kreativitas yang lebih tinggi, mencakup imajinasi, orisinalitas, dan kemampuan berpikir kreatif. Temuan ini menunjukkan bahwa media loose parts efektif sebagai alat bantu pembelajaran untuk merangsang kreativitas anak. Oleh karena itu, disarankan kepada pendidik PAUD untuk mengintegrasikan media loose parts dalam kegiatan belajar mengajar guna menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan memfasilitasi potensi anak secara maksimal.

**Kata kunci:** *Kreativitas, Anak Usia Dini, Media Loose Parts, Pembelajaran PAUD.*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada masa perkembangan yang sangat pesat, baik secara kognitif, afektif, sosial, maupun motorik. Rentang usia 0–6 tahun dikenal sebagai golden age, masa di mana otak anak berkembang sangat cepat dan sensitif terhadap berbagai stimulasi dari lingkungan sekitarnya<sup>1</sup>. Pada fase ini, anak-anak memiliki potensi besar dalam menumbuhkan daya kreativitas, yang jika tidak diasah sejak dini, dapat terhambat seiring bertambahnya usia<sup>2</sup>.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru, orisinal, serta solusi yang inovatif terhadap suatu permasalahan. Kreativitas pada anak tidak hanya terlihat dalam hasil akhir suatu karya, tetapi juga dalam proses berpikir dan cara anak menyelesaikan tantangan melalui permainan, eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungannya.

Sayangnya, dalam praktiknya masih banyak lembaga PAUD yang menerapkan pola pembelajaran yang seragam dan berorientasi pada hasil, bukan proses. Anak lebih diarahkan untuk meniru bentuk tertentu daripada mengeksplorasi idenya sendiri<sup>3</sup>. Hal ini membatasi ruang anak untuk berkembang secara kreatif dan berani mengambil inisiatif dalam pembelajaran.

---

<sup>1</sup>Uce, L. (2022). "The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak." *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77–92. <https://doi.org/10.1177/002070200906400118>

<sup>2</sup> Mutiah, E., & Srikandi, S. (2021). Konsep Pengembangan Kreatifitas AUD. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–15.

<sup>3</sup> Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Journal of Gender Studies*, 13(1).

Salah satu pendekatan inovatif yang kini banyak dikembangkan dalam pembelajaran PAUD adalah penggunaan media loose parts. Media ini terdiri dari benda-benda tak terstruktur seperti tutup botol, kardus, kayu kecil, batu, kain, dan bahan bekas lainnya yang dapat digunakan anak untuk bermain bebas, dan berkreasi tanpa batasan bentuk atau fungsi tertentu. Pendekatan ini memberikan peluang bagi anak untuk berpikir divergen dan menciptakan sesuatu sesuai dengan imajinasi mereka.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas loose parts dalam meningkatkan kreativitas anak. Media loose parts berdampak signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak, terbukti dari nilai signifikansi uji statistik sebesar 0,012. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Dewi et al., yang mencatat peningkatan kreativitas anak dari 6,9% menjadi 80,42% setelah tiga siklus pembelajaran berbasis loose parts<sup>4</sup>.

Selain meningkatkan kreativitas, media loose parts juga mendorong keterampilan sosial, komunikasi, dan kolaborasi antar anak.<sup>5</sup> Menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam aktivitas loose parts lebih aktif dalam menyampaikan ide, berani mengambil keputusan, serta menunjukkan tanggung jawab terhadap hasil ciptaannya. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya bermanfaat secara kognitif, tetapi juga memperkuat aspek sosial-emosional.

Namun demikian, pemanfaatan loose parts di beberapa wilayah, khususnya di daerah seperti Kabupaten Lima Puluh Kota, masih tergolong rendah. Berdasarkan observasi awal dan hasil wawancara dengan guru TK Tunas Harapan Batu Balabuah I, diketahui bahwa belum banyak pendidik yang memahami atau mengimplementasikan media ini secara optimal dalam pembelajaran sehari-hari. Faktor keterbatasan sumber daya, pengetahuan, dan pelatihan menjadi hambatan utama.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media loose parts dapat memengaruhi kreativitas anak usia dini di TK Tunas Harapan Batu

---

<sup>4</sup> Suminah, E., Siantayani, Y., Paramitha, D., Ritayanti, U., & Nugraha, A. (2018). *PEDOMAN PENILAIAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

<sup>5</sup> Mayasari, N., Jusriati, J., Prayogo, P., Hajeni, H., Yati, Y., & ... (2023). *Manajemen Pendidikan*. 06(01), 3822-3835.

Balabuah I. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh bukti empiris yang memperkuat pentingnya penggunaan loose parts dalam pembelajaran PAUD. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi para guru, orang tua, dan pemangku kebijakan dalam merancang pembelajaran yang lebih fleksibel, eksploratif, dan menyenangkan bagi anak.

## **LANDASAN TEORI**

### **1. Kreativitas Anak Usia Dini**

Kreativitas merupakan salah satu indikator penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Kreativitas anak ditandai oleh kemampuan untuk menciptakan ide, konsep, atau produk baru yang orisinal<sup>6</sup>. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kreativitas tidak hanya terbatas pada hasil akhir karya seni, tetapi juga tercermin dalam cara anak menyelesaikan masalah, membuat keputusan, dan berinteraksi dengan lingkungannya secara imajinatif. Oleh karena itu, kreativitas perlu distimulasi melalui kegiatan yang menantang dan menyenangkan.

Masa *golden age* (0–6 tahun) adalah fase yang sangat krusial bagi perkembangan otak dan potensi berpikir kreatif anak<sup>7</sup>. Pada tahap ini, neuron di otak berkembang sangat cepat, sehingga stimulasi yang tepat dapat menghasilkan perkembangan optimal. Kreativitas yang tidak diasah sejak dini berisiko menurun seiring bertambahnya usia karena terbentuknya pola berpikir yang kaku dan terbatas. Dengan demikian, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memberikan ruang yang cukup bagi anak dalam berekspresi.

Namun, pendekatan pembelajaran di beberapa lembaga PAUD masih cenderung berorientasi pada hasil, bukan proses. anak sering diarahkan untuk meniru bentuk yang sudah ditentukan alih-alih mengeksplorasi gagasan mereka sendiri. Hal ini menghambat terbentuknya proses berpikir kreatif yang mandiri. Oleh karena itu,

---

<sup>6</sup> Munthe, R. (2024). Stimulasi Kreativitas Anak Melalui Media Loose Part di KB ONSIF Kota Gunungsitoli. *Observasi: Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(2), 240–256.

<sup>7</sup> Winarti, W., Nurhayati, S., Rukanda, N., Musa, S., Jabar, R., & Rohaeti, E. E. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5621–5629. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3111>

keaktivitas tidak akan tumbuh maksimal tanpa pembelajaran yang memberi kebebasan, fleksibilitas, dan kesempatan eksplorasi.

## 2. Media *Loose Parts* dalam Pembelajaran PAUD

Media *loose parts* merupakan pendekatan inovatif yang melibatkan benda-benda tidak terstruktur seperti tutup botol, kancing, batu, kardus, atau kayu kecil, yang dapat dimanipulasi oleh anak sesuai dengan imajinasinya. Media *loose parts* membuka peluang bagi anak untuk berpikir divergen, menggabungkan berbagai material menjadi bentuk baru tanpa batasan fungsi tertentu. Hal ini menciptakan pengalaman bermain yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga menstimulasi aspek kognitif dan kreativitas anak.

Lebih lanjut, Anak-anak yang menggunakan *loose parts* menunjukkan perkembangan dalam aspek sosial seperti komunikasi, kolaborasi, dan rasa tanggung jawab terhadap hasil karya mereka<sup>8</sup>. Artinya, media ini tidak hanya mendukung kreativitas secara individual, tetapi juga memperkuat interaksi sosial dan keterampilan kerja sama. Dalam pembelajaran PAUD, integrasi *loose parts* dapat menjadi media yang holistik, yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

## 3. Hubungan Media *Loose Parts* dengan Perkembangan Kreativitas Anak

Media *loose parts* secara empiris terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Anak-anak yang terlibat dalam permainan dengan *loose parts* menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek berpikir kreatif, imajinasi, serta kemampuan menciptakan sesuatu yang baru. Hal ini disebabkan oleh karakteristik media yang fleksibel dan terbuka, yang memungkinkan anak mengambil keputusan dan menciptakan sesuai persepsi mereka sendiri<sup>9</sup>.

Maatoke et al. menekankan bahwa alat peraga sederhana seperti *loose parts* mampu menstimulasi kreativitas karena memungkinkan eksplorasi multiarah. Anak bebas memilih, menggabungkan, dan memodifikasi material sesuai kehendak mereka.

---

<sup>8</sup> Valentina Dewi, E. R., Hibana, H., & Ali, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 267-282. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451>

<sup>9</sup> Mayasari, N., Jusriati, J., Prayogo, P., Hajeni, H., Yati, Y., & ... (2023). *Manajemen Pendidikan*. 06(01), 3822-3835.

Ini memberikan peluang besar bagi perkembangan pola pikir divergen dan orisinalitas, yang merupakan inti dari kreativitas. Selain itu, kegiatan ini mendorong keterampilan problem solving dan rasa percaya diri anak.

Media yang memungkinkan partisipasi aktif anak, seperti *loose parts*, sangat berperan dalam penguatan kemampuan berpikir kreatif. Media tersebut merangsang anak untuk menciptakan makna berdasarkan pengalaman pribadi dan mengembangkan solusi melalui cara-cara nonkonvensional<sup>10</sup>. Pembelajaran berbasis *loose parts* mencerminkan prinsip pedagogi modern yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses belajar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Desain yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, di mana dua kelompok dibandingkan: kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *loose parts*, dan kelompok kontrol yang menggunakan media balok konvensional. Kedua kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengukur perubahan tingkat kreativitas sebelum dan sesudah perlakuan.

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik di TK Tunas Harapan Batu Balabuah I, Kabupaten Lima Puluh Kota. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yang dipilih secara purposive, yakni kelas B3 sebagai kelompok eksperimen (17 anak) dan kelas B6 sebagai kelompok kontrol (18 anak). Pemilihan kelas dilakukan berdasarkan kesetaraan usia, jumlah anak, kemampuan awal, serta fasilitas belajar yang serupa. Data dikumpulkan melalui lembar observasi berbentuk checklist yang dikembangkan berdasarkan indikator kreativitas dalam Kurikulum Merdeka, meliputi imajinasi, orisinalitas ide, ekspresi diri, dan berpikir kreatif.

Data dianalisis menggunakan SPSS versi 20.0 dengan tahapan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t independen untuk melihat perbedaan skor kreativitas antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil analisis tersebut digunakan untuk

---

<sup>10</sup> Nurjanah, S., & Muthmainah, M. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3519–3536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434>

menentukan apakah penggunaan media loose parts berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Harapan Batu Balabuah I, Kabupaten Lima Puluh Kota. Kreativitas anak diukur sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Pengukuran dilakukan melalui lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kreativitas dalam Kurikulum Merdeka.

Pada tahap awal, dilakukan pretest untuk melihat tingkat kreativitas awal anak di kedua kelompok. Hasil menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata skor awal sebesar 18,18, sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata 18,06. Secara umum, anak-anak di kedua kelompok berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) hingga Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas awal pada kedua kelompok relatif seimbang.

Setelah perlakuan diberikan, kelompok eksperimen yang menggunakan media loose parts mengalami peningkatan skor kreativitas yang cukup tinggi. Rata-rata skor posttest meningkat menjadi 25,47. Mayoritas anak dalam kelompok ini mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan loose parts mendorong anak untuk lebih kreatif, imajinatif, dan berani berekspresi.

Sementara itu, kelompok kontrol yang tetap menggunakan media pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan, meskipun tidak sebesar kelompok eksperimen. Rata-rata skor kreativitas setelah pembelajaran meningkat menjadi 22,44.

Peningkatan skor kreativitas dihitung berdasarkan perbandingan antara skor pretest dan posttest di masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan sebesar 7,29 poin, sedangkan kelompok kontrol mengalami peningkatan 4,72 poin. Hal ini memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan dalam pencapaian perkembangan kreativitas anak antara kedua kelompok.

## **UJI NORMALITAS**

Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut terhadap data penelitian, langkah awal yang harus dipenuhi adalah menguji apakah data yang diperoleh memiliki distribusi

normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap data skor gain, yaitu selisih antara skor posttest dan pretest kreativitas anak usia dini, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Pengujian dilakukan menggunakan software SPSS versi 20.0 dengan metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, yang umum digunakan untuk menguji distribusi data dalam jumlah sampel kecil hingga sedang.

Jika nilai signifikansi (Sig.) dari hasil uji normalitas lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas ini menjadi acuan dalam menentukan apakah teknik analisis parametrik dapat digunakan pada tahap pengujian hipotesis berikutnya.

**Tabel 1** Uji Normalitas Menggunakan SPSS 20.0

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Kontrol	,196	18	,065	,921	18	,132
	Eksperimen	,173	17	,190	,932	17	,234

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,132 untuk kelompok kontrol dan 0,234 untuk kelompok eksperimen. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari batas signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok berdistribusi normal. Dengan demikian, data hasil belajar dari kelompok eksperimen dan kontrol memenuhi asumsi normalitas, sehingga analisis statistik parametrik dapat digunakan pada tahap pengujian hipotesis, karena salah satu syarat utamanya, yaitu data berdistribusi normal, telah terpenuhi.

## UJI HOMOGENITAS

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan terhadap data gain score (selisih antara skor posttest dan pretest kreativitas anak) menggunakan Levene's Test for Equality of Variances, yang tersedia dalam program SPSS versi 20.0. Uji ini akan menguji hipotesis nol ( $H_0$ ) bahwa varians kedua kelompok adalah sama. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka  $H_0$  diterima, artinya data dari kedua kelompok memiliki varians yang homogen.

**Tabel 2** Hasil penghitungan uji homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	,530	1	33	,472
	Based on Median	,240	1	33	,627
	Based on Median and with adjusted df	,240	1	32,153	,627
	Based on trimmed mean	,481	1	33	,493

Dengan nilai signifikansi di atas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Artinya, tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, sehingga asumsi homogenitas terpenuhi. Hal ini memungkinkan penggunaan uji statistik parametrik, seperti uji-t independen, pada tahap pengujian hipotesis berikutnya secara valid dan sah.

### UJI HIPOTESIS

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Tabel 3** Hasil data kelompok kelas eksperimen dan kontrol

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Gain Score	Eksperimen	17	7,2941	2,77859	,67391
	Kontrol	18	4,7222	2,86573	,67546

Berdasarkan hasil analisis Group Statistics, kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata peningkatan skor (gain score) sebesar 7,29 dengan standar deviasi 2,78. Sementara itu, kelompok kontrol memiliki rata-rata sebesar 4,72 dengan standar deviasi 2,87. Perbedaan antara kedua kelompok menunjukkan selisih rata-rata sebesar 2,57 poin, yang menjadi indikasi awal adanya pengaruh signifikan dari perlakuan yang diberikan.

**Tabel 4** Nilai Signifikan t Test

Independent Samples Test									
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Gain Score	,050	,824	2,693	33	,011	2,57190	,95502	,62890	4,51489
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			2,695	32,974	,011	2,57190	,95415	,63061	4,51318

Dalam penelitian ini, digunakan Independent Samples t-test untuk mengetahui apakah Hasil pengujian t-test menunjukkan bahwa nilai t adalah 2,693 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 33. Nilai signifikansi dua arah (2-tailed) adalah 0,011 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menandakan bahwa perbedaan antara rata-rata skor peningkatan pada kelompok eksperimen dan kontrol bersifat signifikan secara statistik. Perbedaan rata-rata sebesar 2,57190 didukung oleh standard error sebesar 0,95502, serta interval kepercayaan 95% berkisar antara 0,62890 hingga 4,51489, yang menunjukkan bahwa hasil tersebut bukan terjadi secara kebetulan.

Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yang menyatakan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol diterima, sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Artinya, perlakuan menggunakan media *loose parts* terbukti memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini. Temuan ini memperkuat bahwa metode pembelajaran berbasis eksplorasi dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak sejak usia dini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini. Kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata peningkatan skor kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang bersifat terbuka dan fleksibel seperti *loose parts* mampu memberikan stimulasi yang efektif terhadap aspek kognitif dan imajinatif anak.

Pembelajaran berbasis eksplorasi dan interaksi kontekstual sangat berperan dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif anak, karena anak diberi ruang untuk bereksperimen dan menemukan solusi secara mandiri. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang memperlihatkan bahwa anak-anak yang menggunakan media *loose parts* mampu menunjukkan peningkatan kreativitas yang signifikan dibandingkan dengan yang tidak menggunakannya<sup>11</sup>.

Media permainan sederhana seperti *loose parts* efektif dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kreativitas, karena memungkinkan anak mengeksplorasi berbagai kemungkinan melalui aktivitas bebas. Kebebasan memilih dan menggabungkan benda-benda inilah yang mendorong munculnya gagasan baru secara orisinal dan tidak terbatas

juga menyatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif sangat dipengaruhi oleh bentuk pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif anak dalam mengolah informasi. Dalam konteks ini, *loose parts* menjadi sarana ideal karena tidak memiliki satu bentuk penggunaan yang baku, sehingga anak diberi keleluasaan untuk berimajinasi dan mencipta berdasarkan pengalaman dan perspektif mereka sendiri.

Kreativitas pada anak usia dini dapat tumbuh dengan optimal jika mereka terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan, menantang, dan memberikan ruang untuk eksplorasi<sup>12</sup>. Hal ini sesuai dengan karakteristik permainan *loose parts* yang bersifat fleksibel dan dapat dikembangkan sesuai keinginan anak, tanpa tekanan atau hasil yang ditentukan.

Aspek perkembangan kognitif seperti kreativitas membutuhkan lingkungan belajar yang merangsang rasa ingin tahu dan kebebasan berpikir<sup>13</sup>. Dalam hal ini, *loose parts* mampu menjadi media yang efektif untuk memperkuat hubungan antara berpikir imajinatif dan pemecahan masalah, karena mendorong anak menyusun benda-benda menjadi bentuk atau fungsi baru yang muncul dari inisiatif sendiri.

---

<sup>11</sup> Rohmatun, S., Setiyani, E., Rohfirsta, F., Fitamaya, D., Nisa, R., & Zulfahmi, M. N. (2021). Penerapan *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini selama belajar dari rumah. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(2), 129–136.

<sup>12</sup> Nurjanah, S., & Muthmainah, M. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3519–3536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434>.

<sup>13</sup> Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Journal of Gender Studies*, 13(1).

Pada masa *golden age*, stimulasi yang diberikan melalui media permainan edukatif mampu memperkuat potensi alami anak dalam berpikir kreatif. Mereka menekankan pentingnya pemberian aktivitas yang tidak membatasi ruang gerak berpikir anak, agar kemampuan berimajinasi dan menciptakan dapat berkembang secara optimal.

Sementara itu, Pendekatan pembelajaran di PAUD sebaiknya mendorong anak untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki, salah satunya melalui kegiatan bermain yang dirancang secara terstruktur namun tetap menyenangkan<sup>14</sup>. Penggunaan *loose parts* dalam konteks ini dapat menjadi strategi yang relevan, mengingat bentuknya yang fleksibel dan terbuka terhadap interpretasi anak.

Dengan demikian, temuan penelitian ini konsisten dengan berbagai pandangan ilmiah mutakhir yang menekankan pentingnya media eksploratif dan partisipatif dalam pembelajaran anak usia dini. *Loose parts* terbukti dapat menstimulasi kreativitas secara efektif karena memberikan anak kesempatan untuk berpikir secara mandiri, mengembangkan imajinasi, dan menghasilkan karya orisinal yang mencerminkan kemampuan kognitif mereka.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *loose parts* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini di TK Tunas Harapan Batu Balabuar I. Kelompok yang diberikan perlakuan dengan media *loose parts* menunjukkan peningkatan skor kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional. Metode pembelajaran berbasis eksplorasi melalui *loose parts* terbukti mampu merangsang kemampuan berpikir kreatif, imajinasi, serta orisinalitas anak. Hal ini sejalan dengan teori dan hasil penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya kebebasan berekspresi dan lingkungan belajar yang fleksibel bagi perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu, media *loose parts* direkomendasikan untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran PAUD sebagai pendekatan inovatif yang efektif. Dengan memberikan kesempatan

---

<sup>14</sup> Mayasari, N., Jusriati, J., Prayogo, P., Hajeni, H., Yati, Y., & ... (2023). *Manajemen Pendidikan*. 06(01), 3822-3835.

kepada anak untuk bermain bebas dan bereksplorasi, potensi kreativitas mereka dapat tumbuh secara optimal sebagai bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Journal of Gender Studies*, 13(1).
- Mayasari, N., Jusriati, J., Prayogo, P., Hajeni, H., Yati, Y., & ... (2023). *Manajemen Pendidikan*. 06(01), 3822–3835. [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=zIe\\_EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=ruang+lingkup+tata+kelola+pendidikan&ots=psqnn4rOGO&sig=JkF F0\\_YGuT1I5a\\_eCFDlpx4tqzk](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=zIe_EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=ruang+lingkup+tata+kelola+pendidikan&ots=psqnn4rOGO&sig=JkF F0_YGuT1I5a_eCFDlpx4tqzk).
- Munthe, R. (2024). Stimulasi Kreativitas Anak Melalui Media Loose Part di KB ONSIF Kota Gunungsitoli. *Observasi: Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(2), 240–256.
- Mutiah, E., & Srikandi, S. (2021). Konsep Pengembangan Kreatifitas AUD. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–15.
- Nurjanah, S., & Muthmainah, M. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3519–3536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434>.
- Rohmatun, S., Setiyani, E., Rohfirsta, F., Fitamaya, D., Nisa, R., & Zulfahmi, M. N. (2021). Penerapan loose parts terhadap kreativitas anak usia dini selama belajar dari rumah. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(2), 129–136.
- Suminah, E., Siantayani, Y., Paramitha, D., Ritayanti, U., & Nugraha, A. (2018). *PEDOMAN PENILAIAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Uce, L. (2022). “The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak.” *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77–92. <https://doi.org/10.1177/002070200906400118>.
- Valentina Dewi, E. R., Hibana, H., & Ali, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 267–282. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451>.
- Winarti, W., Nurhayati, S., Rukanda, N., Musa, S., Jabar, R., & Rohaeti, E. E. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5621–5629. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3111>.