

Pemanfaatan Media Loose Parts dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4–5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi

Oleh:

Tiara Novianti

Dosen Pembimbing : Choirun Nisak Aulina

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juni, 2026



Pendahuluan

Anak usia dini berada pada masa golden age yang merupakan periode penting dalam pembentukan berbagai aspek perkembangan, termasuk kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan anak dalam menghasilkan ide, gagasan, maupun karya yang baru, fleksibel, dan bermanfaat melalui proses berpikir imajinatif. Pengembangan kreativitas perlu dilakukan sejak dini karena berperan dalam melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta inovasi anak di masa depan. Kreativitas anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan, stimulasi pembelajaran, pengalaman bermain, dan media yang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan ide secara bebas sesuai dengan tahap perkembangannya.

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi menerapkan pembelajaran berbasis sentra yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui bermain secara aktif dan menyenangkan. Salah satu media yang digunakan adalah media loose parts, yaitu berbagai benda lepas yang dapat dipindahkan, disusun, dikombinasikan, dan dimodifikasi sesuai ide anak. Penggunaan media ini dinilai mampu memberikan ruang yang luas bagi anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, serta mengembangkan kreativitas melalui berbagai kegiatan bermain.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada dua hal pokok yakni untuk mengetahui :

- (1) Bagaimana pemanfaatan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran anak usia 4-5 tahun di Tk Aisyiyah 1 Candi?
- (2) Bagaimana dampak media loose part dalam mengembangkan kreativitas di Tk Aisyiyah 1 Candi?.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman secara menyeluruh mengenai pemanfaatan media loose parts dalam kegiatan pembelajaran serta dampaknya terhadap kreativitas anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi. Subjek penelitian terdiri atas anak usia 4–5 tahun, guru kelas, dan kepala sekolah. Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi yang menerapkan pembelajaran berbasis bermain dan memanfaatkan media loose parts dalam kegiatan belajar sehari-hari.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memperoleh data dan informasi secara alami mengenai pemanfaatan media loose parts dalam kegiatan pembelajaran serta dampaknya terhadap kreativitas anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi. Subjek penelitian terdiri atas anak usia 4–5 tahun, guru kelas, dan kepala sekolah. Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi yang menerapkan pembelajaran berbasis bermain dan memanfaatkan media loose parts dalam kegiatan belajar sehari-hari.

Hasil

A. Pemanfaatan Media *Loose Parts* dalam Kegiatan Pembelajaran Anak Usia 4–5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan media loose parts di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi dilakukan melalui pembelajaran berbasis sentra, khususnya pada sentra kreativitas. Guru menyediakan berbagai bahan loose parts seperti batu, kerang, ranting, stik es krim, potongan kayu, tutup botol, sedotan, dan bahan bekas lainnya yang tentunya aman digunakan oleh anak. Media tersebut dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan bermain, seperti membuat miniatur jalan tol, membuat peta rumahku, dan menyusun huruf menjadi kata sederhana sesuai tema pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, anak diberikan kebebasan untuk memilih, menyusun, dan mengombinasikan berbagai bahan sesuai dengan ide dan imajinasinya.

Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan pendampingan tanpa membatasi kreativitas anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi dan mengekspresikan gagasannya secara bebas. Selain itu, keberhasilan pemanfaatan media loose parts didukung oleh penyediaan bahan yang memadai serta kerja sama antara sekolah, guru, dan orang tua dalam mendukung kegiatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Pembahasan

B. Dampak Media *Loose Parts* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4–5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi

Berdasarkan kegiatan pembelajaran menggunakan media loose parts, perkembangan kreativitas anak terlihat melalui beberapa karakteristik, yaitu kelancaran (fluency), fleksibilitas (flexibility), orisinalitas (originality), dan elaborasi (elaboration). Pada aspek kelancaran, anak mampu menghasilkan berbagai ide dan gagasan saat bermain menggunakan bahan loose parts. Anak tidak terpaku pada satu bentuk atau satu cara bermain, tetapi dapat menciptakan berbagai bentuk, susunan, maupun karya sesuai dengan imajinasi yang dimiliki. Kemampuan ini menunjukkan bahwa media loose parts memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir lebih bebas dan mengembangkan ide secara spontan.

Pada aspek fleksibilitas, anak mampu memanfaatkan satu bahan untuk berbagai fungsi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dan idenya. Selanjutnya, pada aspek orisinalitas, anak menghasilkan karya yang beragam dan memiliki ciri khas masing-masing sehingga tidak terdapat hasil karya yang sama persis. Sementara itu, pada aspek elaborasi, anak mampu mengembangkan ide sederhana menjadi karya yang lebih lengkap melalui penambahan berbagai detail dan unsur pendukung. Keempat karakteristik tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media loose parts memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, serta mengekspresikan kreativitasnya secara lebih optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan Penting Penelitian

Temuan penting dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media loose parts dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran berbasis sentra di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi. Penggunaan berbagai bahan yang bersifat terbuka dan fleksibel memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, serta mengekspresikan ide sesuai dengan kreativitas masing-masing. Pembelajaran yang berpusat pada anak dan didukung oleh peran guru sebagai fasilitator membuat anak lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses belajar.

Selain itu, penggunaan media loose parts memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak yang terlihat pada aspek kelancaran (fluency), fleksibilitas (flexibility), orisinalitas (originality), dan elaborasi (elaboration). Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 11 anak yang diteliti, sebanyak 8 anak (73%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 3 anak (27%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak terdapat anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) maupun Belum Berkembang (BB). Temuan ini menunjukkan bahwa media loose parts efektif digunakan untuk mendukung perkembangan kreativitas anak usia 4–5 tahun.

Manfaat Penelitian

- Penelitian ini memberikan manfaat bagi guru sebagai referensi dalam memanfaatkan media loose parts untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan berpusat pada anak.
- Bagi sekolah, hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis bermain yang mendukung kreativitas anak usia dini.
- Sementara itu, bagi anak, penggunaan media loose parts dapat memberikan kesempatan yang lebih luas untuk bereksplorasi, berimajinasi, serta mengembangkan kreativitas melalui kegiatan bermain yang bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *loose parts* dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi melalui pembelajaran berbasis sentra, khususnya pada sentra kreativitas. Pemanfaatan berbagai bahan alam dan bahan bekas memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, serta menciptakan karya sesuai dengan ide dan kreativitasnya masing-masing. Kehadiran media *loose parts* membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna karena anak terlibat secara langsung dalam kegiatan bermain dan belajar.

Selain itu, pemanfaatan media *loose parts* terbukti memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak. Hal ini terlihat dari kemampuan anak dalam menghasilkan berbagai ide, menggunakan bahan dengan cara yang beragam, menciptakan karya yang unik, serta mengembangkan ide secara lebih rinci melalui hasil karyanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sementara sisanya berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian, media *loose parts* dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini sekaligus mendukung tumbuhnya rasa percaya diri, kemandirian, dan keberanian anak dalam mengekspresikan ide selama proses pembelajaran.

Referensi

- [1]D. Ayuni and F. A. Setiawati, “Kebun Buah Learning Media for Early Childhood Counting Ability,” J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini, vol. 3, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i1.128.
- [2]R. Sukmawati, Pendidikan anak usia dini Teori dan praktik. yogyakarta, 2015.
- [3]D. Arifianti, C. A. Windarsih, and R. H. Lestari, “Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Pemanfaatan Media Permainan Loose Parts dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini,” J. Homepage, vol. 8, no. 3, pp. 338–347, 2025.
- [4]W. Oktaviani, R. Samad, U. Hakim, and K. Umaternate, “Analisis Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Di PAUD Telaga Woyo Desa Woyo Kecamatan Taliabu Barat”.
- [5]A. Safi’i, Creative Learning: Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Akademia Pustaka, 2019. [Online]. Available: <https://repo.uinsatu.ac.id/26441/1/Creative>.
- [6]A. Susanto, Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya. jakarta: kencana Prenada Media Group, 2011.
- [7]J. K. Probolingo, “MODEL KREATIVITAS ILMIAH SISWA KELAS V SDN,” vol. 7, pp. 4291–4297, 2024.
- [8]A. Priyanto, “Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain,” Journal.Uny.Ac.Id, no. 02, 2014.
- [9]M. Saleem, S., Burns, S., & Perlman, “Cultivating young minds: Exploring the relationship between child socio-emotional competence, early childhood education and care quality, creativity and self-directed learning,” Learn. Individ. Differ., vol. 111, p. 102440, 2024.
- [10]Hari Budiwaluyo & Abdul Muhid, “No Title,” Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini, vol. 7, no. (1), pp. 76–93, 2021, doi: 10.30651/pedagogi.v7i1.6889.

Referensi

- [11]J. Abdurrahman, No Title. Bandung: Irsyad Baitus Salam, 2005.
- [12]H. P. A. S. W. K. Sayidiman, media pembelajaran. gunungsari makasar: Badan Penerbit UNM.
- [13]N. Nurniawati, H. Djoehaeni, and L. Kurniawati, “Pembelajaran Daring di PAUD Menggunakan Media Loose parts,” J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini, vol. 7, no. 2, pp. 2327–2335, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.3585.
- [14]M. D. Sagala and Zakarias Aria Widyatama Putra, “Pembelajaran Musik dengan Menggunakan Metode Penokohan Pada Anak Usia Dini,” Kiddo J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini, vol. 5, no. 1, pp. 66–83, 2024, doi: 10.19105/kiddo.v5i1.11029.
- [15]K. Andartiani, S. Sulistyorini, and Y. K. S Pranoto, “Electronic Development of Student Worksheets Based on Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics to Improve Creative Thinking Ability of Class V Elementary School Students in Science Learning,” Int. J. Res. Rev., vol. 9, no. 1, pp. 142–150, 2022, doi: 10.52403/ijrr.20220119.
- [16]Y. Siantajani, Loose Parts: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD. semarang: PT Sarang Seratus Aksara, 2020.
- [17]Novita eka Nurjanah, “Pembelajaran STEAM Berbasis Loose parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini,” J. AUDI J. Ilm. Kaji. Ilmu Anak dan Media Inf. PAUD, vol. 1, no. 449, pp. 19–31, 2020, [Online]. Available: <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/3672>
- [18]K. Munasti and S. Surahman, “Aulad : Journal on Early Childhood Penggunaan Mind Mapping sebagai Media Pengembangan Kreativitas Anak di Masa Pandemi,” vol. 4, no. 3, pp. 179–185, 2021, doi: 10.31004/aulad.v4i3.104.
- [19]Mulyasa, Pendekatan Sentra dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini. 2023.
- [20]Luluk Asmawati, Perencanaan Pembelajaran PAUD. PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014.
- [21]Nurul Novitasari, Al Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education. doi: <https://doi.org/10.35896/ijecie.v8i2.863>.
- [22]Siti Aisyah, “Jurnal Jendela Bunda,” 2023, doi: <https://doi.org/10.32534/jjb.v11i3.5200>.
- [23]Anis Soleha dkk, Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Metode Permainan Konstruktif. 2025. doi: 10.58578/alsys.v5i4.6412.
- [24]D. Kasriyati and S. Wahyuni, “PELATIHAN PERENCANAAN DAN PENERAPAN MEDIA LOOSE PARTS DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI,” vol. 4, no. 2, 2021.
- [25]Rosi Tunas & Sigit Purnama, “Implementation of Children’s Naturalistic Loose-parts in Developing Creativity,” J. Pedagog. dan Pembelajaran, doi: <https://doi.org/10.23887/jp2.v6i1.54973>.

