

The Utilization of Loose Parts Media to Develop Creativity in Children Aged 4–5 Years at TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi

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

Tiara Novianti¹⁾, Choirun Nisak Aulina ^{*,2)}

^{1,2)}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: linaumsida@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to determine the use of loose parts media in learning activities and its impact on developing the creativity of children aged 4–5 years at TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi. This study employed a qualitative descriptive approach with research subjects consisting of children aged 4–5 years, classroom teachers, and the principal. Data collection techniques included participatory observation, interviews, and documentation. Data analysis used the Miles and Huberman model, which consists of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that loose parts media were utilized in center-based learning, particularly in the creativity center, by using various natural and recycled materials such as twigs, small stones, ice cream sticks, plastic bottles, bottle caps, straws, used cans, and other supporting materials. The use of loose parts media made children more active, enthusiastic, and free to explore in creating works based on their own ideas and imagination. The forms of creativity demonstrated by the children were reflected in their ability to generate various ideas, use materials in different ways, create unique works, and develop their creations into more detailed and meaningful outcomes. Based on the observation results and creativity assessment records, out of 11 observed children, 8 were categorized as Very Well Developed (VWD), while 3 were categorized as Developed as Expected (DAE). Therefore, the use of loose parts media has a positive impact on the development of creativity among children aged 4–5 years at TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi.*

Keywords - Loose parts media, children's creativity, children aged 4–5 years.

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media loose parts dalam kegiatan pembelajaran serta dampaknya dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian anak usia 4–5 tahun, guru kelas, dan kepala sekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media loose parts dimanfaatkan dalam pembelajaran berbasis sentra, khususnya pada sentra kreativitas, dengan menggunakan berbagai bahan alam dan bahan bekas seperti ranting, batu kecil, stik es krim, botol plastik, tutup botol, sedotan, kaleng bekas, serta bahan pendukung lainnya. Penggunaan media loose parts membuat anak lebih aktif, antusias, dan bebas bereksplorasi dalam menciptakan karya sesuai dengan ide dan imajinasi masing-masing. Bentuk kreativitas yang ditunjukkan anak terlihat melalui kemampuan menghasilkan berbagai ide, memanfaatkan bahan dengan cara yang beragam, menciptakan karya yang unik, serta mengembangkan hasil karya menjadi lebih rinci dan bermakna. Berdasarkan hasil observasi dan rekap penilaian kreativitas, dari 11 anak yang diamati terdapat 8 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 3 anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian, pemanfaatan media loose parts mampu memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi.*

Kata Kunci - Media loose parts, kreativitas anak, anak usia 4–5 tahun.

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang berada pada tahap awal kehidupan, yakni sejak lahir hingga usia enam tahun. Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang dinilai sangat pesat sehingga di periode ini dikenal sebagai masa emas atau golden age. Pada tahap ini, fondasi sangat penting bagi perkembangan fisik, bahasa, kognitif, sosial, emosional, dan moral mulai terbentuk. Oleh karena itu, anak usia dini memerlukan Pendidikan dan bimbingan yang direncanakan secara matang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 pasal 1 ayat 4 tentang standar isi Pendidikan anak usia dini, Pendidikan dasar dan Pendidikan menengah, dinyatakan bahwa

pendidikan anak usia dini adalah suatu usaha pembinaan yang ditujukan kepada anak dari lahir hingga enam tahun melalui pemberian rangsangan Pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental, agar anak siap melanjutkan Pendidikan yang lebih tinggi.

Anak usia dini merupakan kelompok usia yang berada pada tahap awal kehidupan manusia. Pada usia itu, para ahli menganggapnya sebagai usia yang cemerlang, yang hanya bisa terjadi sekali dalam kemajuan kehidupan manusia [1]. Dunia anak-anak adalah dunia yang penuh warna, imajinasi, dan kegembiraan [2]. Pada masa usia dini kegiatan pembelajaran disampaikan melalui bermain, karena melalui bermain anak diberikan kesempatan untuk bebas mengkonstruksikan pemikiran dan memiliki motivasi tinggi untuk belajar dengan menyenangkan. [3]

Di lembaga pendidikan anak usia dini, para pendidik dituntut untuk mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak. Tujuannya adalah agar anak dapat tumbuh menjadi individu yang kreatif, mandiri, dan mampu memecahkan berbagai persoalan secara inovatif. Setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda, dan apabila potensi tersebut dikembangkan dengan tepat, maka akan menjadi kekuatan yang luar biasa bagi perkembangan anak. Salah satu potensi penting yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kreativitas.

Kreativitas adalah kunci utama dalam proses pembelajaran, terutama bagi anak-anak yang sedang berada pada masa penuh rasa ingin tahu dan eksplorasi. Di usia dini, anak-anak mengalami masa-masa penting dalam perkembangan kreativitas dan kemampuan mereka. Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan kombinasi baru berdasarkan fakta, detail atau komponen yang ditemukan sebelumnya dari hasil interaksi dengan lingkungannya [4]. Pendapat lain menyatakan bahwa kreativitas merupakan proses mental seseorang dalam menciptakan gagasan, metode, proses, atau produk baru yang bersifat imajinatif, fleksibel, berkelanjutan, dan terputus-putus, yang bermanfaat dalam memecahkan masalah [5]. Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwasannya kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru melalui pengolahan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki secara imajinatif dan fleksibel, sehingga menghasilkan gagasan atau produk yang berguna dalam menyelesaikan permasalahan.

Selanjutnya, Kreativitas juga mencakup proses mental yang melibatkan imajinasi dan sintesis pemikiran [6]. kreativitas berkaitan erat dengan kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan individu untuk menghasilkan berbagai alternatif jawaban atau solusi terhadap suatu permasalahan. Kemampuan berpikir divergen memungkinkan peserta didik untuk melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang dan tidak terpaku pada satu jawaban tunggal. Dengan demikian, kreativitas tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan untuk menghasilkan gagasan yang baru, tetapi juga sebagai suatu proses berfikir yang fleksibel, terbuka, dan adaptif terhadap berbagai situasi dalam kegiatan pembelajaran. Kreativitas mencerminkan cara individu merespons permasalahan atau tantangan dengan sudut pandang yang beragam serta solusi yang tidak terbatas pada satu pola tertentu.

Dalam perspektif ilmiah, kreativitas dapat diidentifikasi melalui sejumlah indikator atau karakteristik yang dapat diamati dan diukur secara sistematis. Indikator tersebut menjadi dasar dalam menilai tingkat kreativitas seseorang serta membantu memahami bagaimana proses kreatif berkembang dalam konteks pendidikan. Oleh karena itu, untuk mengetahui kreativitas anak usia 4–5 tahun dapat digunakan lembar observasi, yaitu dengan mengamati perilaku anak selama kegiatan pembelajaran atau bermain. Penilaian kreativitas pada penelitian ini didasarkan pada empat indikator utama, yaitu kelancaran (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Indikator kelancaran mengacu pada kemampuan anak dalam mengemukakan berbagai ide atau alternatif jawaban dalam suatu kegiatan. Fleksibilitas mencerminkan kemampuan anak menerapkan beragam strategi atau cara menyelesaikan tugas yang diberikan. Sementara itu, Orisinalitas berkaitan dengan kemampuan anak menghasilkan gagasan maupun karya yang dimiliki keunikan serta menunjukkan perbedaan dibandingkan dengan hasil karya pada umumnya. Sementara itu, elaborasi mencerminkan kemampuan anak mengembangkan suatu ide atau karya dengan menambahkan berbagai rincian sehingga menjadi lebih lengkap.

Sejalan dengan hal tersebut, kreativitas dapat dibedakan ke dalam beberapa ranah utama. Kreativitas terbagi menjadi tiga ranah, yaitu kreativitas umum, artistik dan kreativitas ilmiah [7]. Kreativitas umum berkaitan dengan kemampuan anak menghasilkan ide dan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas artistik tercermin dari kemampuan anak dalam mengekspresikan imajinasi serta gagasan melalui karya seni visual maupun bentuk kreasi lainnya. Di sisi lain, kreativitas ilmiah berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengeksplorasi lingkungan sekitarnya, melakukan pengamatan, serta memahami hubungan sebab dan akibat secara sederhana. Pada rentang usia 4-5 tahun, penggunaan media *loose parts* membuka ruang yang cukup luas bagi anak untuk mengembangkan potensi kreatifnya melalui kegiatan bermain yang bersifat terbuka, fleksibel, dan bermakna sesuai dengan pengalaman mereka.

Perkembangan kreativitas pada anak usia dini tidak terjadi secara terpisah, melainkan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berkaitan, seperti lingkungan tempat anak tumbuh, karakteristik individu, serta bentuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa. Interaksi antara faktor-faktor tersebut turut menentukan bagaimana kreativitas anak dapat berkembang secara optimal. Lingkungan memiliki peranan yang sangat signifikan dalam membentuk kreativitas anak usia dini. Lingkungan keluarga yang kondusif, hangat, dan memberikan rasa aman akan mendorong anak untuk berani mengekspresikan ide dan imajinasinya. Pola asuh orang tua yang demokratis, yaitu memberikan kebebasan

dengan tetap disertai bimbingan, terbukti lebih efektif dalam mengembangkan kreativitas dibandingkan pola asuh yang otoriter. Selain itu, lingkungan sekolah punya peran krusial, khususnya lewat guru-guru yang memberi anak kesempatan untuk menjelajah, eksperimen dan menghargai semua ide mereka tanpa paksaan untuk hasil yang sempurna.

Stimulasi serta pengalaman belajar yang beragam juga krusial untuk perkembangan kreativitas anak. Aktivitas bermain yang penuh makna seperti bermain peran, menggambar, menyusun balok, dan bernyanyi. Hal ini dapat memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan ide atau berpikir kreatif. Pengalaman belajar yang diperoleh secara langsung melalui interaksi dengan lingkungan sekitar, seperti aktivitas luar ruang maupun percobaan sederhana, dapat memperkaya pengalaman sensorimotor anak. Pengalaman yang diperoleh anak selama mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran memberikan kontribusi terhadap perkembangan kreativitas pada tahap berikutnya. Semakin beragam pengalaman yang dimiliki, semakin besar kesempatan anak untuk mengeksplorasi ide dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Di samping pengaruh lingkungan serta pemberian stimulasi, kreativitas juga dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri anak. Setiap anak memiliki karakteristik, minat, potensi, dan tingkat perkembangan yang berbeda sehingga respons terhadap kegiatan pembelajaran tidak selalu sama. Rasa ingin tahu, keberanian mencoba pengalaman baru, serta motivasi dari dalam diri menjadi pendorong munculnya perilaku kreatif. Di sisi lain, dukungan emosional yang diberikan orang dewasa melalui apresiasi dan penguatan positif mampu menumbuhkan kepercayaan diri anak, sehingga mereka lebih berani bereksplorasi, menyampaikan gagasan, dan tidak ragu melakukan kesalahan sebagai bagian dari proses belajar dan berkreaitivitas.

Kreativitas menjadi salah satu potensi yang telah dimiliki anak sejak usia dini dan perlu dikembangkan secara berkesinambungan melalui berbagai pengalaman belajar [8]. Pengembangan kreativitas penting dilakukan karena kemampuan tersebut menjadi bekal bagi anak untuk melahirkan gagasan baru, berinovasi, serta menemukan solusi ketika menghadapi berbagai permasalahan di masa mendatang. Salah satu unsur yang menunjukkan kreativitas adalah orisinalitas, yaitu kemampuan anak menghasilkan ide atau karya yang memiliki kebaruan dan mencerminkan pemikiran yang berbeda dari yang telah ada [9]. Oleh sebab itu, kemampuan berpikir kreatif perlu diberikan stimulasi sejak dini agar dapat berkembang secara optimal seiring dengan tahapan perkembangan anak. Melalui aktivitas bermain, anak memperoleh kesempatan untuk mengenali ide, meningkatkan daya cipta, serta mengembangkan imajinasi di berbagai lingkungan, termasuk sekolah dan di rumah [10]. Dalam konteks pendidikan anak, kreativitas memiliki peran strategis karena dapat mendukung kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Kreativitas juga menjadi fondasi bagi kemampuan inovatif di masa depan. Melalui proses kreatif, anak mampu berfikir fleksibel, menghasilkan berbagai alternatif solusi, serta mengekspresikan diri melalui ide-ide yang orisinal. Pada anak usia dini, kreativitas sering muncul melalui aktifitas bermain, seperti kegiatan seni dan imajinasi spontan yang memanfaatkan alat atau bahan sederhana [11]. Hal ini menunjukan bahwa kegiatan bermain dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini.

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi, diketahui bahwa proses pembelajaran anak usia dini menerapkan model pembelajaran berbasis sentra. Penerapan model tersebut diwujudkan melalui beberapa sentra, yaitu Sentra Calistung, Sentra Sosio Drama, Sentra Alam, Sentra Rancang Bangun, Sentra Imtaq, dan Sentra Kreativitas, yang masing-masing dirancang untuk memberikan stimulasi sesuai dengan aspek perkembangan anak. Sentra Calistung berfokus pada pengembangan kemampuan dasar literasi dan numerasi. Sentra Sosio Drama memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial-emosional, bahasa, serta imajinasi melalui kegiatan bermain peran. Sentra Alam memfasilitasi anak dalam mengeksplorasi lingkungan sekitar sehingga pengalaman belajarnya semakin beragam. Sementara itu, Sentra Rancang Bangun bertujuan menstimulasi kemampuan berpikir logis, spasial, serta keterampilan mengonstruksi berbagai bentuk. Adapun Sentra Imtaq diarahkan untuk menanamkan nilai-nilai agama dan moral sebagai bekal pembentukan karakter anak sejak usia dini.

Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang menyiapkan lingkungan belajar serta berbagai media dan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik setiap sentra. Pada setiap sentra, guru menyediakan 4–5 densitas mainan yang variatif sehingga anak dapat bereksplorasi melalui kegiatan bermain yang terarah namun tetap fleksibel. Penyediaan berbagai pilihan kegiatan tersebut dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, meliputi aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik, serta nilai agama dan moral. Melalui pembelajaran berbasis sentra, anak terlibat secara aktif dalam proses belajar sehingga memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sesuai dengan tahap perkembangannya.

Dari berbagai sentra yang tersedia, sentra kreativitas dipilih sebagai fokus dalam penelitian ini karena sentra tersebut secara khusus dirancang untuk menstimulasi dan mengembangkan kreativitas anak melalui berbagai kegiatan berkarya. Berbeda dengan sentra lainnya yang lebih menekankan pada pengembangan aspek tertentu, seperti kemampuan literasi dan numerasi, sosial-emosional, nilai agama dan moral, maupun kemampuan eksplorasi lingkungan, kegiatan di sentra kreativitas berfokus pada pemberian kesempatan kepada anak untuk menuangkan ide, imajinasi, dan gagasannya dalam bentuk karya. Melalui berbagai aktivitas yang bersifat terbuka, anak dapat bereksplorasi, mencoba berbagai kemungkinan, serta menciptakan hasil karya sesuai dengan pemikiran dan kreativitasnya sendiri. Karakteristik tersebut menjadikan sentra kreativitas relevan dengan tujuan penelitian yang

berfokus pada pemanfaatan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi.

Lingkungan pembelajaran yang diterapkan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi dirancang agar anak dapat terlibat aktif dalam kegiatan bermain yang bersifat edukatif sekaligus menyenangkan. Kreativitas anak tampak dari cara mereka menggunakan berbagai bahan yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai bagian dari kegiatan belajar. Melalui pembelajaran berbasis sentra, anak memperoleh kesempatan untuk mencoba berbagai kreativitas, menyampaikan ide yang dimiliki, serta mengembangkan kemampuan dan potensi diri secara lebih maksimal.

Keberhasilan dalam menumbuhkan kreativitas anak tersebut erat kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan relevan. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik sebagai sarana untuk menyampaikan materi belajar sehingga sampai kepada peserta didik [12]. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana stimulasi yang memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan objek belajar. Melalui interaksi tersebut, proses eksplorasi dan pengembangan ide dapat berlangsung secara lebih optimal. Dengan demikian, upaya menumbuhkan kreativitas anak memerlukan media pembelajaran yang mampu mendorong rasa ingin tahu serta memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi secara aktif. Proses pembelajaran di TK Aisyiyah 1 Candi didukung oleh pemanfaatan berbagai media pembelajaran sebagai dari strategi guru dalam memfasilitasi kegiatan belajar anak. Kehadiran media tersebut membantu penyampaian materi agar lebih mudah dipahami sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Selain mempermudah pemahaman, penggunaan media juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna sehingga anak terdorong untuk berpartisipasi secara aktif selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran berlangsung lebih aktif dan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif.

Tidak hanya itu, salah satu ciri khas dari pelaksanaan pembelajaran di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi adalah pemberian kebebasan kepada anak untuk memilih permainan dan aktivitas yang ingin mereka lakukan. Guru tidak memberikan tekanan kepada anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, melainkan berperan sebagai fasilitator yang mendampingi serta mengamati proses bermain anak selama kegiatan berlangsung. Pendekatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi, memperoleh pengalaman baru, serta mengekspresikan kreativitas sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk bereksplorasi serta memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan berbagai objek pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar. Media yang bersifat terbuka dan fleksibel sangat dibutuhkan agar anak dapat memanipulasi, menyusun, serta mengombinasikan berbagai benda sesuai dengan ide dan imajinasinya. Melalui media yang memberikan kebebasan tersebut, anak tidak hanya terlibat dalam aktivitas bermain, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir, serta keterampilan memecahkan masalah. Salah satu media pembelajaran yang memiliki karakteristik tersebut adalah media *loose parts*, yaitu benda-benda lepas yang dapat dimanipulasi secara bebas guna menstimulasi kreativitas dan imajinasi anak. Dalam Upaya meningkatkan kualitas pengalaman belajar, sekolah menerapkan penggunaan media *loose parts* pada setiap sentra pembelajaran, sehingga dari sini anak memiliki kesempatan lebih besar untuk mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan kreativitas, dan mengekspresikan ide secara mandiri.

Konsep *loose parts* pertama kali dikenalkan oleh Simon Nicholson pada tahun 1970-an melalui "*Theory of Loose Parts*", yang menekankan bahwa semakin banyak benda fleksibel yang tersedia, semakin tinggi tingkat kreativitas anak [13]. *Loose parts* sebagai bahan atau material yang bersifat fleksibel, dapat dipindahkan, digabungkan, dibentuk ulang, dan disusun kembali dengan berbagai variasi [14]. Media *loose parts* mendorong aspek kreativitas dan imajinasi anak [15]. *Loose parts* merupakan konsep yang menekankan pentingnya penggunaan berbagai material yang dapat dimanipulasi secara bebas oleh anak dalam lingkungan bermain mereka. Material pada media *loose parts* umumnya berasal dari bahan-bahan alami atau benda di sekitar anak. Berikut beberapa contoh benda-benda lepasan di sekitar anak yaitu: Bahan alam (batu, kerikil, tanah, pasir, kerang, ranting, daun), Plastik (sedotan, botol, keranjang, pipa), Logam (kaleng, koin, sendok), Kayu dan Bambu (potongan kayu, tongkat, balok), Benang dan Kain (pita, benang, kain perca, kapas), Kaca dan Keramik (botol kaca, manik-manik, kelereng), Bekas kemasan (kardus, gulungan tisu, karton telur) dan lain sebagainya [16].

Sejalan dengan konsep tersebut, penggunaan media *loose parts* di TK Aisyiyah 1 Candi diterapkan melalui kegiatan bermain yang memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai bahan yang tersedia. Guru menyiapkan berbagai bahan sederhana seperti batu kecil, tutup botol, stik es krim, potongan kayu, kerang, dan benda-benda lain yang aman digunakan oleh anak. Bahan-bahan tersebut kemudian disediakan di area sentra sehingga anak dapat memilih, menyusun, serta menggabungkannya sesuai dengan ide dan imajinasi mereka. Selama kegiatan berlangsung, guru menjalankan peran sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan dampingan sesuai kebutuhan anak. Meskipun demikian, anak tetap memperoleh keleluasaan untuk mengeksplorasi ide, imajinasi, dan kreativitasnya melalui berbagai aktivitas. Beragam karya dapat dihasilkan sesuai dengan kemampuan dan gagasan masing-masing, seperti menyusun bentuk sederhana, membuat pola, maupun menciptakan kreasi baru dengan memanfaatkan bahan yang telah disediakan. Pengalaman belajar tersebut tidak hanya memberikan suasana belajar

yang menyenangkan, tetapi juga mendukung berkembangnya kemampuan berpikir kreatif, keterampilan memecahkan masalah, serta keberanian secara mandiri. Dengan demikian, media *loose parts* dianggap tepat digunakan pada anak usia dini karena dapat merangsang perkembangan kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif melalui aktivitas bermain yang fleksibel serta menyenangkan. Ketersediaan berbagai jenis bahan *loose parts* dalam lingkungan belajar juga memberikan ruang yang lebih luas bagi anak untuk mengeksplorasi, menciptakan berbagai karya, dan mengembangkan gagasan tanpa adanya aturan yang terlalu membatasi.

Selain itu, penggunaan media *loose parts* dinilai efektif karena bahan-bahan yang digunakan mudah ditemukan di lingkungan sekitar anak. Berbagai benda lepas dengan sifat terbuka dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran tanpa membutuhkan biaya yang besar, namun tetap mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas melalui aktivitas bermain. Dengan memanfaatkan berbagai material tersebut, anak memiliki kebebasan untuk bereksperimen dan mengeksplorasi sesuai dengan imajinasinya [17]. Melalui bermain dengan media *loose parts*, anak juga dapat menggunakan seluruh panca inderanya untuk mengeksplorasi, memahami kegiatan yang dilakukan, dan memperoleh pengalaman berharga yang memperkaya pengetahuan mereka.

Oleh karena itu, pengembangan kreativitas anak usia dini menuntut guru untuk menghadirkan kegiatan pembelajaran yang memberi kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi dan berimajinasi. Penggunaan bahan-bahan *loose parts* menjadi salah satu strategi yang efektif karena memungkinkan anak untuk mencipta, memodifikasi, serta mengeksplorasi berbagai benda sesuai dengan gagasan dan kreativitas mereka.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berfokus pada dua hal pokok yakni untuk mengetahui (1) Bagaimana pemanfaatan media *loose parts* dalam pembelajaran di sentra kreativitas anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi?, dan (2) Bagaimana dampak media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas di Tk Aisyiyah 1 Candi?. Dengan mengkaji kedua aspek tersebut, penelitian ini diharapkan dapat mendeskripsikan secara lebih mendalam pemanfaatan media *loose parts* serta dampaknya dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya dan bertujuan mengungkapkan gejala secara holistik-kontekstual melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci [18]. Pendekatan ini dipilih dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam 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 meliputi anak-anak usia 4–5 tahun yang berada di kelas TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi, guru kelas yang berperan sebagai fasilitator, serta kepala sekolah sebagai informan pendukung untuk memberikan informasi terkait perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi, yang merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang menerapkan pembelajaran berbasis sentra dan secara aktif memanfaatkan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun sekolah memiliki beberapa sentra pembelajaran, penelitian ini difokuskan pada kegiatan yang dilaksanakan di Sentra Kreativitas karena sentra tersebut menjadi tempat utama pemanfaatan media *loose parts* dalam mendukung pengembangan kreativitas anak usia 4–5 tahun.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu wawancara, observasi partisipasi dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara terstruktur dan semi-terstruktur dengan guru kelas dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan penggunaan media *loose parts* pada kegiatan pembelajaran di sentra kreativitas serta pandangan guru terkait dampak penggunaan media tersebut terhadap perkembangan kreativitas anak usia 4–5 tahun. Selanjutnya, observasi partisipasi dilakukan secara langsung selama pelaksanaan pembelajaran di sentra kreativitas, khususnya ketika anak mengikuti aktivitas bermain menggunakan media *loose parts*. Melalui teknik ini, peneliti mengamati proses pemanfaatan media *loose parts* serta dampaknya terhadap perkembangan kreativitas anak. Selain observasi, dokumentasi juga digunakan sebagai teknik pengumpulan data dengan menghimpun berbagai dokumen pendukung, seperti foto kegiatan, catatan guru, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), dan rekaman video. Dokumentasi tersebut berfungsi untuk memperkuat data hasil observasi dan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pemanfaatan media *loose parts* serta dampaknya dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan mengacu pada model Miles dan Huberman, yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan memfokuskan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang berkaitan dengan pemanfaatan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran di sentra kreativitas pada anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi guna menjawab rumusan masalah penelitian. Pada tahap penyajian data, temuan yang telah melalui proses reduksi kemudian diorganisasikan secara sistematis dalam bentuk uraian naratif yang menggambarkan aktivitas

pembelajaran yang berlangsung. Penyajian tersebut memuat informasi terkait pemanfaatan media *loose parts* dalam kegiatan belajar, serta mengeksplorasi berbagai bahan secara mandiri. Selanjutnya, proses penarikan kesimpulan dilakukan melalui penafsiran data secara menyeluruh untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai pemanfaatan media *loose parts* beserta pengaruhnya. Tahap ini juga bertujuan untuk memastikan bahwa temuan yang diperoleh memiliki tingkat keabsahan yang dapat dipertanggung jawabkan. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi data, yaitu dengan membandingkan dan mengecek kembali data yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data (observasi, wawancara, dan dokumentasi) serta dari berbagai sumber, seperti guru dan kegiatan pembelajaran anak. Melalui triangulasi data, keakuratan dan kepercayaan hasil penelitian dapat ditingkatkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

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

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *loose parts* dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi melalui berbagai aktivitas yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berkreasi, dan mengembangkan ide-idenya. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah ini menggunakan model pembelajaran berbasis sentra dengan sistem pemutaran sentra secara mingguan, di mana anak mengikuti kegiatan pada satu jenis sentra secara penuh selama satu minggu. Sistem tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara lebih mendalam dalam berbagai aktivitas belajar sesuai dengan karakteristik sentra yang diikuti [19]. Dengan waktu yang cukup pada setiap sentra, anak dapat mengenal, memahami, serta mengembangkan berbagai keterampilan melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, sistem pemutaran sentra juga membantu guru dalam merancang dan mengelola kegiatan pembelajaran secara lebih terarah dan terfokus.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan kepala sekolah, diketahui bahwa media *loose parts* digunakan pada setiap kegiatan pembelajaran, terutama pada kegiatan sentra. Adapun berbagai sentra yang tersedia seperti, Sentra Calistung, Sentra Sosio Drama, Sentra Alam, Sentra Rancang Bangun, Sentra Imtaq, dan Sentra Kreativitas. Dari beberapa sentra yang diterapkan dalam pembelajaran tersebut, salah satu sentra yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah sentra kreativitas. Pada sentra kreativitas, guru menyediakan berbagai kegiatan bermain yang dirancang dalam bentuk densitas permainan dengan memanfaatkan media *loose parts*. Dalam satu hari pembelajaran terdapat 4-5 densitas permainan yang berbeda dan guru mengintegrasikan media *loose parts* sebagai alat bermain sekaligus media belajar anak. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, serta menciptakan karya sesuai dengan ide dan kreativitas masing-masing. Pemanfaatan *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini memiliki berbagai manfaat, di antaranya memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi serta mengembangkan berbagai aspek kemampuan dalam dirinya termasuk kreativitas [20].

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati bahwa pemanfaatan media *loose parts* dalam sentra kreativitas dilakukan dengan menyediakan berbagai bahan yang berasal dari lingkungan sekitar, baik bahan alam maupun bahan bekas. Bahan-bahan yang digunakan antara lain ranting, potongan kayu, batu kecil, kerang-kerangan, rumput palsu, stik es krim, plastisin, kertas lipat, krayon, cat air, kuas, serta berbagai barang bekas seperti botol plastik, tutup botol, sedotan, kaleng bekas, dan bekas gulungan tisu. Selain itu, guru juga memanfaatkan bahan-bahan sederhana lain yang aman digunakan anak dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar sekolah.

Adapun beberapa media *loose parts* yang dimanfaatkan melalui berbagai kegiatan permainan seperti pada kegiatan membangun fasilitas umum, anak memanfaatkan berbagai bahan *loose parts* untuk membuat miniatur jalan tol sesuai dengan imajinasi mereka. Anak memanfaatkan potongan pipa dengan cara menyusunnya secara memanjang hingga membentuk jalan, kemudian menambahkan gulungan kabel bekas sebagai penopang sehingga jalan tol yang dibuat tampak melayang dan menyerupai bentuk jalan tol sebenarnya. Anak juga menambahkan berbagai bahan *loose parts* lainnya, seperti bebatuan dan tanaman hias buatan pada bagian tepi jalan untuk memperindah hasil karyanya. Kegiatan tersebut menunjukkan kemampuan anak dalam mengembangkan kreativitas melalui proses menyusun, menggabungkan, dan memanfaatkan berbagai bahan bekas menjadi suatu karya baru yang memiliki bentuk serta fungsi tertentu. Anak menghasilkan bentuk jalan tol yang sesuai dengan ide dan imajinasi anak, sehingga kegiatan ini memberikan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi dan berkreasi secara mandiri.

Selanjutnya, pada kegiatan peta rumahku, anak membuat gambaran jalan menuju rumah dengan memanfaatkan berbagai bahan *loose parts* yang tersedia. Anak menggunakan mainan bekas untuk membentuk jalan, kemudian menambahkan rumput palsu di bagian atas jalan yang menurut imajinasi mereka berfungsi sebagai pelindung agar pengguna jalan tidak kepanasan. Pada kegiatan tersebut, anak memanfaatkan kaleng bekas yang disusun di sepanjang jalan sebagai gambaran cerobong asap sebuah pabrik sesuai dengan imajinasi mereka. Sebagian anak lainnya menciptakan miniatur warung kopi di tepi jalan dengan menyusun balok kayu dan stik es krim hingga menyerupai meja dan kursi. Hasil karya tersebut memperlihatkan kemampuan anak mengolah berbagai bahan sederhana menjadi

bentuk yang memiliki fungsi dan makna sesuai dengan gagasan yang mereka kembangkan. Selama proses berkarya, anak terlibat secara aktif dalam menyusun, menata, serta mengembangkan alur cerita berdasarkan kreasi yang telah dibuat. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk berkesplorasi secara bebas dalam suasana belajar yang menyenangkan sehingga kreativitas mereka dapat berkembang melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Adapun pada kegiatan ini bisa menyusun huruf, anak menyusun berbagai huruf menjadi kata sederhana yang masih berkaitan dengan tema pembelajaran, seperti rumah, jalan, halte, dan teman. Dalam kegiatan ini, anak menggunakan berbagai media dan bahan *loose parts* untuk menuliskan huruf sesuai dengan kreativitas masing-masing. Sebagian anak menulis menggunakan krayon dan cat air, sementara anak lainnya membentuk huruf dengan meniru pola dari mainan huruf sehingga menghasilkan cetakan huruf pada kertas. Setelah kata berhasil disusun, anak kemudian menambahkan berbagai dekorasi seperti gambar jalan, bunga, serta hiasan lainnya agar karya yang dibuat tampak lebih menarik. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak berkembang tidak hanya pada aspek seni, tetapi juga pada kemampuan berbahasa, terutama dalam mengenal huruf serta menyusun kata-kata sederhana. Setiap hasil karya menunjukkan ciri khas dan ide yang berbeda-beda, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan imajinasi serta kreativitasnya secara bebas.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, anak terlihat antusias dan terlibat aktif dalam setiap kegiatan. Penggunaan media *loose parts* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton karena anak dapat belajar sambil bermain [21]. Sehingga mereka merasa senang dan tidak mudah bosan. Selain itu, kegiatan ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena anak terlibat langsung dalam proses mencipta dan mengeksplorasi berbagai bahan. Penggunaan media *loose parts* juga mampu mengembangkan kreativitas anak, terlihat dari kemampuan anak memanfaatkan berbagai bahan bekas menjadi karya sesuai imajinasi dan pengalaman mereka. Anak mampu mengolah serta mengombinasikan bahan-bahan tersebut menjadi bentuk baru yang memiliki makna dan fungsi sesuai dengan ide masing-masing.

Pada kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media *loose parts*, guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan petunjuk awal serta mendampingi anak selama proses bermain dan belajar berlangsung. Guru juga mengarahkan anak agar aktivitas yang dilakukan tetap sesuai dengan tema serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, pendampingan diberikan secara bertahap sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak selama kegiatan berlangsung. Walaupun anak diberi kesempatan untuk bereksplorasi dan berkreasi secara bebas, guru tetap memberikan arahan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Guru tidak membatasi hasil karya anak, melainkan memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi anak untuk mengekspresikan ide dan imajinasinya [22]. Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi lebih menekankan pada proses dan pengalaman belajar anak selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian, munculnya kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran didukung oleh karakteristik media *loose parts* yang bersifat terbuka dan fleksibel sehingga dapat digunakan dengan berbagai cara sesuai imajinasi anak. Ketersediaan berbagai jenis bahan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi dan mengembangkan ide sesuai dengan imajinasi yang dimiliki. Anak bebas mencoba berbagai kemungkinan dalam memanfaatkan setiap bahan hingga menghasilkan karya yang mencerminkan gagasan mereka. Selama proses tersebut, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan melalui pertanyaan pemantik dan pendampingan sesuai kebutuhan tanpa mengarahkan hasil karya anak. Pendekatan ini memberikan ruang bagi anak untuk berpikir secara kreatif, mengembangkan berbagai gagasan, serta mengekspresikan imajinasi melalui karya yang dihasilkan secara mandiri.

Selain itu, keberhasilan penggunaan media *loose parts* juga dipengaruhi oleh dukungan sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *loose parts* masih ditemukan beberapa kendala, seperti ketersediaan bahan yang relatif cepat habis karena hasil karya anak sering dibawa pulang serta adanya perbedaan karakter dan kemampuan setiap anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kendala tersebut dapat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran apabila tidak ditangani dengan baik. Oleh karena itu, pihak sekolah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui kerja sama dengan guru, wali murid, serta bank sampah di lingkungan sekitar dalam penyediaan berbagai bahan *loose parts* yang masih layak digunakan. Selain itu, sekolah juga memberikan dukungan terhadap penggunaan media pembelajaran yang inovatif melalui penyediaan ruang kagitan, fasilitas penyimpanan bahan, serta pemberian kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan workshop yang berkaitan dengan pembelajaran kreatif.

B. Dampak media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas di TK Aisyiyah 1 Candi

Kreativitas anak usia dini perlu dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan eksplorasi dan bereksprei secara bebas [23]. Penggunaan media *loose parts* memungkinkan anak untuk bermain secara lebih bebas sehingga kreativitas mereka dapat berkembang, sekaligus memberi kesempatan bagi mereka untuk menyusun dan memanfaatkan bahan ajar sesuai dengan imajinasi masing-masing [24]. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah 1 Candi, penggunaan media *loose parts* dalam proses pembelajaran menunjukkan

pengaruh yang positif terhadap perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Hal tersebut dapat dilihat dari partisipasi aktif anak dalam setiap kegiatan serta kemampuan mereka dalam mengeksplorasi, menciptakan, dan mengembangkan berbagai ide melalui aktivitas bermain yang dilakukan. Hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah juga menunjukkan bahwa setelah penerapan media *loose parts*, anak terlihat lebih aktif, antusias, serta memiliki keberanian yang lebih tinggi dalam mengekspresikan kreativitasnya. Anak terlihat lebih percaya diri ketika menyampaikan ide dan menunjukkan hasil karyanya. Selain itu, setiap anak mampu menghasilkan karya yang berbeda-beda sesuai dengan imajinasi dan pengalaman masing-masing. Anak juga mulai berani mencoba berbagai bentuk dan cara baru tanpa takut salah karena kegiatan *loose parts* memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksresi.

Penggunaan media *loose parts* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak. Selain mengembangkan kreativitas, anak belajar menghargai berbagai benda di sekitarnya serta memahami bahwa barang bekas masih dapat dimanfaatkan kembali menjadi sesuatu yang berguna. Dengan demikian, anak secara tidak langsung belajar menjaga lingkungan melalui kegiatan bermain dan mendaur ulang bahan-bahan sederhana. Dampak penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak dapat dianalisis berdasarkan beberapa indikator, yaitu kelancaran (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

Pada aspek kelancaran (*fluency*), anak memperlihatkan kemampuan dalam menghasilkan berbagai ide selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut tampak saat anak diberikan berbagai bahan *loose parts* dalam kegiatan membangun fasilitas umum dan membuat peta rumahku. Anak mampu menyusun dan menciptakan beragam bentuk bangunan, jalan, serta sarana pendukung sesuai dengan ide dan imajinasi masing-masing tanpa terpaku pada satu contoh tertentu. Pada kegiatan membangun fasilitas umum, anak memanfaatkan potongan pipa untuk membentuk jalan tol dengan desain yang berbeda-beda, kemudian melengkapinya dengan berbagai unsur pendukung seperti bebatuan dan tanaman hias buatan di sekitarnya. Sementara itu, dalam kegiatan peta rumahku, anak menampilkan berbagai ide kreatif, seperti membuat warung kopi, cerobong asap pabrik, serta jalan menuju rumah menggunakan bahan yang tersedia. Selain itu, pada kegiatan aku bisa menyusun huruf, anak juga menunjukkan keberagaman ide melalui pembuatan tulisan dan penambahan hiasan yang dibuat menggunakan krayon, cat air, maupun cetakan huruf. Hal ini menunjukkan bahwa anak memiliki kemampuan menghasilkan berbagai gagasan secara spontan dan bebas selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemampuan tersebut didukung oleh keberagaman bahan *loose parts* yang tersedia sehingga anak memiliki banyak pilihan dalam menuangkan ide dan gagasannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya, pada aspek fleksibilitas (*flexibility*), anak mampu menggunakan berbagai cara dalam memanfaatkan bahan *loose parts* anak mampu menggunakan berbagai cara dalam memanfaatkan bahan *loose parts*. Hal ini didukung oleh sifat media *loose parts* yang terbuka sehingga satu bahan dapat digunakan untuk berbagai fungsi sesuai imajinasi anak. Anak tidak hanya menggunakan bahan sesuai fungsi aslinya, tetapi juga mampu mengubah dan mengombinasikannya menjadi bentuk baru yang lebih bermakna. Pada kegiatan membangun fasilitas umum, potongan pipa dimanfaatkan sebagai jalan tol, sedangkan gulungan kabel bekas digunakan sebagai penyangga agar jalan tampak melayang seperti jalan tol asli. Pada kegiatan peta rumahku, anak menunjukkan kemampuan memanfaatkan berbagai bahan sesuai dengan imajinasi dan fungsi yang mereka ciptakan. Kaleng bekas digunakan sebagai cerobong asap pabrik, mainan bekas dimanfaatkan untuk menggambarkan jalan, sedangkan balok kayu dan stik es krim disusun menjadi miniatur warung kopi yang dilengkapi dengan meja dan kursi. Sementara itu, dalam kegiatan menyusun huruf, anak diberi kesempatan mengeksplorasi beragam media, seperti krayon, cat air, dan pola cap huruf untuk membentuk kata-kata sederhana. Pemanfaatan media yang bervariasi tersebut memberikan ruang bagi anak untuk menuangkan ide, mengembangkan imajinasi, serta menghasilkan karya sesuai dengan kreativitas masing-masing. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa anak mampu berpikir secara fleksibel dan kreatif dalam mengolah berbagai bahan menjadi suatu karya sesuai dengan ide yang dimiliki.

Lebih lanjut, pada aspek orisinalitas (*originality*), penggunaan media *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk menghasilkan karya yang beragam dengan karakteristik yang berbeda pada setiap hasilnya. Keaslian karya tersebut didukung oleh kebebasan yang diberikan guru kepada anak untuk menciptakan karya tanpa mencontoh satu model tertentu. Keunikan ide setiap anak terlihat pada saat kegiatan membangun fasilitas umum. Meskipun seluruh anak memperoleh tugas yang sama, bentuk jalan tol yang dibuat menunjukkan variasi desain sesuai dengan imajinasi masing-masing. Temuan serupa juga tampak pada kegiatan peta rumahku, di mana anak menciptakan bentuk jalan, bangunan, dan berbagai fasilitas pendukung dengan karakteristik yang berbeda-beda berdasarkan pengalaman serta gagasan yang mereka miliki. Keberagaman hasil karya tersebut mencerminkan bahwa setiap anak memiliki cara yang khas dalam mengekspresikan kreativitas, baik melalui pemilihan bentuk, penyusunan bahan, maupun penambahan unsur dekoratif pada karya yang dihasilkan. Pada kegiatan aku bisa menyusun huruf, anak juga menunjukkan kreativitas yang berbeda-beda dalam menghias tulisan dengan tambahan gambar jalan, bunga, dan berbagai ornamen lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak mampu mengekspresikan ide-ide baru dan orisinal melalui karya yang dibuatnya.

Pada aspek elaborasi (*elaboration*), anak menunjukkan kemampuan dalam mengembangkan serta memperkaya ide yang dimiliki melalui penambahan berbagai unsur pendukung pada hasil karyanya. Kemampuan ini didukung oleh tersedianya berbagai bahan *loose parts* yang dapat dikombinasikan serta adanya pendampingan guru melalui pertanyaan pemantik yang mendorong anak mengembangkan ide secara lebih rinci. Hal tersebut terlihat pada kegiatan membangun fasilitas umum, di mana anak tidak hanya membuat jalan tol sederhana, tetapi juga menambahkan berbagai elemen seperti penyangga, bebatuan, dan tanaman hias sehingga hasil karya terlihat lebih menarik serta menyerupai bentuk nyata. Sementara itu, pada kegiatan peta rumahku, anak melengkapi hasil karyanya dengan berbagai unsur tambahan, seperti warung kopi, cerobong asap pabrik, serta rumput buatan di sekitar jalan sehingga karya yang dihasilkan tampak lebih utuh dan kaya akan detail. Sementara itu, pada kegiatan aku bisa menyusun huruf, anak tidak hanya menuliskan kata-kata sederhana, tetapi juga menghias hasil perkerjaannya dengan gambar bunga, jalan, serta menggunakan perpaduan warna yang beragam. Hal ini menunjukkan bahwa anak mampu mengembangkan ide secara lebih mendalam dan terperinci sehingga menghasilkan karya yang lebih kompleks dan kreatif.

Berdasarkan hasil observasi dan rekap penilaian kreativitas anak, diketahui bahwa perkembangan kreativitas anak berada pada kategori yang baik. Dari 11 anak yang diamati, terdapat 8 anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 3 anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak terdapat anak yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) maupun Belum Berkembang (BB). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* mampu membantu perkembangan kreativitas anak usia dini secara optimal.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian terhadap 11 anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi, sebagian besar anak menunjukkan perkembangan yang optimal dalam memahami dan melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Anak-anak tersebut mampu mengikuti kegiatan dengan baik, mengeksplorasi bahan yang tersedia, serta menghasilkan karya sesuai dengan instruksi dan imajinasi masing-masing.

Secara rinci, sebanyak 8 anak menunjukkan perkembangan kreativitas pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak-anak pada kategori ini terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran, mampu mengembangkan ide secara mandiri, serta menghasilkan karya yang beragam dan kreatif menggunakan berbagai bahan *loose parts*. Sementara itu, terdapat 3 anak yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Anak-anak tersebut sudah mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, namun masih memerlukan arahan dan pendampingan guru dalam beberapa aktivitas tertentu.

Penggunaan media *loose parts* juga memberikan dampak positif terhadap aspek lain, seperti meningkatnya rasa percaya diri, kemandirian, serta keberanian anak dalam mengemukakan ide. Anak menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan tidak ragu untuk mencoba hal-hal baru. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui bermain dengan *loose parts* juga menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga anak tidak merasa bosan dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Temuan ini juga didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* dapat mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan eksploratif dan pengalaman langsung sehingga anak lebih aktif dalam mencoba, menyusun, dan menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan imajinasinya. Melalui kegiatan tersebut, anak memiliki kebebasan untuk berkreasi tanpa tekanan [25].

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran anak usia 4–5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi diterapkan melalui pembelajaran berbasis sentra, khususnya pada sentra kreativitas dengan memanfaatkan berbagai bahan alam dan bahan bekas yang tersedia di lingkungan sekitar.

Media *loose parts* digunakan dalam berbagai kegiatan bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, berimajinasi, serta menciptakan karya sesuai dengan ide dan kreativitas masing-masing, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan pendampingan selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui berbagai aktivitas tersebut, media *loose parts* berfungsi sebagai stimulus yang mendorong anak untuk berpikir kreatif, menghasilkan gagasan baru, mengembangkan imajinasi, serta mengekspresikan ide-ide yang dimiliki melalui berbagai bentuk karya sesuai dengan pengalaman dan pemahaman masing-masing anak. Pemanfaatan media *loose parts* menjadikan pembelajaran lebih menarik, aktif, dan bermakna karena anak terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui kegiatan bermain. Selain itu, penggunaan media *loose parts* memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak yang ditunjukkan melalui kemampuan anak dalam menghasilkan berbagai ide, memanfaatkan bahan dengan cara yang beragam, menghasilkan karya yang unik sesuai imajinasi, serta mengembangkan ide secara lebih rinci melalui penambahan berbagai unsur pada hasil karya.

Berdasarkan hasil observasi dan rekapitulasi penilaian, dari 11 anak yang menjadi subjek penelitian terdapat 8 anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan 3 anak lainnya berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas anak telah mampu memanfaatkan media *loose parts* untuk menghasilkan berbagai gagasan, mengolah bahan secara kreatif, serta menciptakan karya yang mencerminkan imajinasi dan pengalaman mereka. Sementara itu, anak yang berada pada kategori BSH telah

memperlihatkan perkembangan kreativitas yang baik, namun masih membutuhkan arahan dan stimulasi dari guru agar lebih percaya diri dalam mengembangkan ide serta menyelesaikan kegiatan pembelajaran secara mandiri. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *loose parts* memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Kesempatan untuk mengeksplorasi, memanipulasi, dan mengombinasikan berbagai bahan mendorong anak menghasilkan karya yang lebih beragam, mengembangkan gagasan secara lebih mendalam, serta menampilkan ide-ide yang orisinal. Proses pembelajaran tersebut juga mendukung tumbuhnya rasa percaya diri, kemandirian, dan keberanian anak dalam mengemukakan serta mewujudkan gagasan selama mengikuti kegiatan belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan seluruh pihak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Candi yang telah memberikan izin, bantuan, serta kerja sama selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penyusunan artikel ini. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta motivasi sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

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. Probolinggo, "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.
- [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>.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.