

The Role of Teachers in Utilizing Loose Parts to Stimulate the Creativity of 4–5-Year-Old Children at Thariqul ‘Ilmi Kindergarten

Peran Guru Dalam Pemanfaatan Loose Parts Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Thariqul ‘Ilmi

Imroatul Azizah¹⁾, Ria Wulandari^{*,2)}

¹⁾ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: ria.wulandari@umsida.ac.id

Abstract. Early childhood creativity develops through learning experiences that offer opportunities to independently select, experiment with, combine, and modify materials. Although "loose parts" possess open-ended characteristics, their successful application depends on the teacher's role in designing and facilitating the learning process. This study aims to analyze the teacher's role in utilizing loose parts to stimulate the creativity of children aged 4–5 years and to identify the supporting and inhibiting factors at Thariqul ‘Ilmi Kindergarten. A descriptive qualitative approach was employed, involving two teachers as informants and 15 children as subjects for observation. Data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation, and subsequently analyzed using data condensation, data display, and conclusion drawing. The findings reveal that the teachers acted as planners, facilitators, motivators, guides, and evaluators. However, providing overly detailed examples still limited the children's exploration. Optimizing the use of loose parts requires the use of open-ended questions, a diverse range of materials, and assessment focused on the children's creative processes.

Keywords - teacher's role, loose parts, children's creativity, early childhood education

Abstrak. Kreativitas anak usia dini berkembang melalui pembelajaran yang memberi kesempatan untuk memilih, mencoba, mengombinasikan, dan memodifikasi bahan secara mandiri. Meskipun loose parts memiliki karakteristik terbuka, keberhasilannya dipengaruhi oleh peran guru dalam merancang dan memfasilitasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menganalisis peran guru dalam pemanfaatan loose parts untuk menstimulasi kreativitas anak usia 4–5 tahun serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya di TK Thariqul ‘Ilmi. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan dua guru sebagai informan dan 15 anak sebagai sumber data observasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru berperan sebagai perencana, fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator. Namun, pemberian contoh yang terlalu rinci masih membatasi eksplorasi anak. Optimalisasi pemanfaatan loose parts memerlukan pertanyaan terbuka, pilihan bahan yang beragam, serta penilaian yang berfokus pada proses kreatif anak.

Kata Kunci - peran guru, loose parts, kreativitas anak, pendidikan anak usia dini

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut.[1] Pada tahap ini, pembelajaran perlu memberi pengalaman konkret, aman, dan sesuai karakteristik anak. Salah satu kemampuan yang penting dikembangkan ialah kreativitas karena kemampuan ini membantu anak menghasilkan gagasan, mencoba alternatif, dan menyelesaikan masalah sederhana melalui kegiatan bermain. Pada masa ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga membutuhkan lingkungan bekajar yang mampu memberikan pengalaman nyata, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Oleh karena itu, proses pembelajaran di PAUD tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif mengeksplorasi lingkungan, membangun pengetahuan, serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara optimal. Salah satu aspek perkembangan yang perlu memperoleh stimulasi secara berkelanjutan adalah kreativitas.

Kreativitas pada anak usia dini tidak dapat disamakan dengan kreativitas yang dimiliki remaja atau orang dewasa. Kreativitas pada tahap perkembangan ini lebih menitikberatkan pada kemampuan anak untuk berimajinasi, menemukan berbagai alternatif, memanfaatkan simbol dalam aktivitas bermain dan belajar, serta mengungkapkan gagasan melalui berbagai bentuk media.[2] Menurut Munandar, kreativitas dapat diamati melalui indikator berikut, yaitu proses menghasilkan banyak ide (*fluency*), menggunakan beragam cara atau bahan (*flexibility*), menghadirkan unsur yang berbeda (*originality*), dan mengembangkan detail karya (*elaboration*)[3]. Dalam konteks anak usia 4-5 tahun, indikator tersebut dapat diamati melalui perilaku anak selama kegiatan pembelajaran. *Fluency* terlihat ketika anak mampu mengemukakan lebih dari satu ide atau membuat beberapa kemungkinan bentuk karya. *Flexibility* tampak ketika anak mencoba menggunakan bahan dengan berbagai cara atau mengganti strategi saat mengalami kesulitan. *Originality* terlihat ketika anak menghasilkan karya yang berbeda dari contoh guru maupun teman-temannya, sedangkan *elaboration* tampak ketika anak menambahkan detail atau unsur tertentu sehingga hasil karyanya menjadi lebih lengkap. Selain itu kreativitas juga dapat diamati melalui keberanian anak menjelaskan gagasan yang dimiliki, memilih bahan sesuai ide, mencoba kembali ketika mengalami kesulitan, serta menemukan solusi sederhana selama proses berkarya. Indikator tersebut dapat diamati ketika anak memilih bahan, mengombinasikan benda, mengubah strategi saat mengalami kesulitan, menjelaskan gagasan, serta menghasilkan karya yang tidak sepenuhnya sama dengan contoh.

Perkembangan kreativitas sangat dipengaruhi lingkungan belajar dan pola interaksi guru. Peran guru dalam dunia pendidikan sangatlah penting. Guru perlu merancang pengalaman yang memberi pilihan, mengajukan pertanyaan terbuka, memberi bantuan seperlunya, dan menghargai proses anak. Contoh produk yang terlalu rinci dapat mempersempit kemungkinan jawaban karena anak cenderung mengejar kesamaan bentuk, bukan menguji gagasan sendiri[4]. Oleh sebab itu, peran guru tidak hanya menyediakan media, tetapi juga mengatur intensitas arahan dan bentuk pendampingan. *Loose parts* merupakan bahan lepas yang dapat dipindahkan, disusun, dibongkar, digabungkan, dan digunakan kembali dalam berbagai cara[5]. Bahan dapat berasal dari alam, bahan daur ulang, maupun benda buatan yang aman bagi anak. Karakteristik terbuka tersebut memberi peluang bagi anak untuk mengeksplorasi bentuk, tekstur, ukuran, warna, dan fungsi. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *loose parts* mendukung kreativitas ketika anak memperoleh kebebasan memilih dan mengembangkan karya berdasarkan imajinasinya. Lestari dan Halim menemukan peningkatan capaian kreativitas melalui penggunaan *loose parts* dalam penelitian tindakan kelas[6]. Yuliani dan Kristiana menunjukkan bahwa tahapan penggunaan *loose parts* memberi ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan mengemukakan ide[7]. Aulia dan Rofi'ah juga melaporkan bahwa bahan alam lokal dapat mendukung imajinasi dan kemandirian anak usia 4-5 tahun[8]. Meskipun demikian, sebagian penelitian lebih menekankan efektivitas media atau perubahan capaian anak. Kajian yang menelaah secara khusus bagaimana peran guru dapat mendukung atau justru membatasi sifat terbuka *loose parts* masih perlu diperkuat.

Berdasarkan sintesis penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa sebagian besar penelitian mengenai pembelajaran berbasis *loose parts* lebih banyak menitikberatkan pada efektivitas penggunaan media terhadap peningkatan kreativitas anak. Sementara itu, kajian yang mengkaji secara khusus peran guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan *loose parts* selama proses pembelajaran masih relative terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memberikankontribusi dengan memfokuskan kajian pada peran guru dalam merencanakan pembelajaran, memilih dan menata bahan, memberikan contoh, mengajukan pertanyaan terbuka, menerapkan *scaffolding*, serta melakukan penilaian terhadap proses kreatif anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak tidak hanya ditentukan oleh keberagaman bahan yang digunakan, tetapi juga oleh bagaimana guru memfasilitasi proses pembelajaran sehingga karakter *open-ended* dari *loose parts* tetap terjaga.

Berdasarkan Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 7 Februari 2026 di TK Thariqul 'Ilmi terhadap 15 anak usia 4-5 tahun, diketahui bahwa bahan *loose parts* telah tersedia dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, anak masih sering menunggu arahan dan meniru contoh guru. Pada kegiatan bertema hujan, guru memperlihatkan contoh karya dengan susunan dan teknik yang cukup rinci. Sebagian besar anak kemudian menggunakan bahan dan menghasilkan bentuk yang hamoir sama dengan contoh yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik *loose parts* yang bersifat *open-ended* dengan praktik pembelajaran yang masih berorientasi pada contoh produk. Akibatnya, kesempatan anak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan, mengembangkan gagasan, serta menghasilkan karya sesuai dengan imajinasinya belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa peran guru dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis *loose parts* menjadi faktor yang perlu dikaji lebih mendalam. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran guru dalam pemanfaatan *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Thariqul 'Ilmi serta mengidentifikasi factor-faktor pendukung dan penghambat penerapannya. Penelitian ini diharapkan memberi dasar praktis bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih terbuka dan berpusat pada proses kreatif anak.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pemilihan pendekatan tersebut didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai peran guru dalam memanfaatkan *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia 4-5 tahun selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini tidak diarahkan untuk membuktikan hubungan sebab akibat ataupun mengukur besarnya peningkatan kreativitas anak setelah menggunakan *loose parts*. Sebaliknya, penelitian ini berupaya menggambarkan secara utuh praktik pembelajaran yang dilakukan guru dalam situasi yang berlangsung secara alami, sehingga berbagai tindakan guru dan respons anak dapat dipahami sesuai dengan konteksnya[9]. Melalui desain deskriptif, peneliti dapat mengkaji bagaimana guru menyusun kegiatan pembelajaran, memilih dan menata bahan *loose parts*, memberikan arahan, mengajukan pertanyaan yang mendorong anak berpikir, memberikan pendampingan sesuai kebutuhan anak, serta melakukan penilaian terhadap proses kreatif yang muncul selama kegiatan berlangsung. Pendekatan ini juga memungkinkan peneliti mengamati perilaku kreatif anak sebagaimana terjadi di dalam kelas tanpa memberikan perlakuan atau intervensi tertentu. Dengan demikian, data yang diperoleh mencerminkan kondisi nyata mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis *loose parts* di TK Thariqul 'Ilmi.

Penelitian dilaksanakan di TK Thariqul 'Ilmi pada bulan Juni–Juli 2026 dengan pelaksanaan observasi sebanyak lima kali. Informan dalam penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik ini digunakan karena penelitian berfokus pada peran guru dalam pemanfaatan *loose parts* sehingga diperlukan informan yang memiliki pengalaman dan keterlibatan langsung dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut. Berdasarkan kriteria tersebut, informan penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik Informan

Kode Informan	Nama Informan	Lama Mengajar	Kelas yang Diampu	Peran dalam Penelitian
G1	Guru Kelompok A1	8 Tahun	Kelompok A1	Guru kelas yang melaksanakan pembelajaran berbasis <i>loose parts</i> dan menjadi informan wawancara
G2	Guru Kelompok A2	20 Tahun	Kelompok A2	Guru kelas yang melaksanakan pembelajaran berbasis <i>loose parts</i> dan menjadi informan wawancara

Selain itu, aktivitas 15 anak usia 4–5 tahun diamati sebagai sumber data untuk memperoleh gambaran mengenai keterlibatan, respons, dan perilaku kreatif anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis *loose parts*. Unit analisis dalam penelitian ini difokuskan pada peran guru dalam pemanfaatan *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia 4–5 tahun. Analisis dilakukan terhadap cara guru merencanakan pembelajaran, memilih, memeriksa keamanan, dan menata bahan *loose parts*, memberikan instruksi dan contoh, mengajukan pertanyaan terbuka, memberikan *scaffolding* selama kegiatan berlangsung, serta melakukan penilaian terhadap proses dan hasil karya anak. Selain itu, penelitian ini juga menganalisis perilaku kreatif anak yang muncul selama kegiatan pembelajaran, meliputi kemampuan menghasilkan berbagai ide, menggunakan bahan secara bervariasi, memodifikasi karya, menambahkan detail, serta menyelesaikan masalah sederhana, sekaligus mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan pembelajaran berbasis *loose parts*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan sebanyak lima kali selama bulan Juni–Juli 2026 pada kegiatan pembelajaran berbasis *loose parts* di kelompok A TK Thariqul 'Ilmi. Setiap kegiatan observasi berlangsung sekitar 60–90 menit, dimulai sejak kegiatan pembukaan, kegiatan inti, hingga penutup. Selama observasi, peneliti menggunakan pedoman observasi dan catatan lapangan untuk mencatat tindakan guru dalam merencanakan, memfasilitasi, memberikan stimulasi, membimbing, serta mengevaluasi pembelajaran berbasis *loose parts*. Selain itu, observasi juga diarahkan pada keragaman ide anak, fleksibilitas penggunaan bahan, kemampuan memodifikasi karya, penambahan detail, kemandirian, dan cara anak menyelesaikan masalah sederhana selama kegiatan berlangsung. Salah satu observasi dilakukan pada pembelajaran bertema hujan yang melibatkan 15 anak. Pada kegiatan tersebut ditemukan bahwa sebagian besar anak cenderung mengikuti contoh yang diberikan guru, sedangkan hanya sebagian kecil anak yang mengembangkan karya berdasarkan gagasannya sendiri.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada dua guru kelompok A sebagai informan utama penelitian, yaitu guru yang secara langsung melaksanakan pembelajaran berbasis *loose parts*. Wawancara dilaksanakan di lingkungan TK Thariqul 'Ilmi setelah kegiatan pembelajaran selesai dengan durasi sekitar 30–45 menit pada setiap informan. Selama proses wawancara, peneliti menggunakan pedoman wawancara, alat perekam suara pada telepon genggam dengan persetujuan informan, serta catatan lapangan untuk mencatat informasi penting

yang muncul selama wawancara. Hasil rekaman kemudian ditranskripsikan secara verbatim sebagai bahan analisis sehingga informasi yang diperoleh tetap sesuai dengan pernyataan informan. Wawancara diarahkan untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan, strategi pendampingan, penilaian terhadap kreativitas anak, serta faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pemanfaatan *loose parts*. Dokumentasi dilakukan bersamaan dengan proses observasi dan wawancara sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian. Dokumen yang dikumpulkan meliputi foto urutan proses pembelajaran berbasis *loose parts* mulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti, hingga penutup, foto hasil karya anak, modul ajar atau RPPH yang digunakan guru, catatan penilaian perkembangan anak, daftar bahan *loose parts* yang digunakan pada setiap kegiatan, serta rekaman hasil wawancara dengan informan. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan catatan lapangan yang berisi deskripsi situasi pembelajaran dan interaksi antara guru dengan anak selama kegiatan berlangsung. Seluruh dokumen tersebut digunakan sebagai bukti pendukung untuk memverifikasi data hasil observasi dan wawancara sehingga kredibilitas temuan penelitian dapat ditingkatkan melalui triangulasi teknik.

Analisis dokumentasi dilakukan dengan cara mengidentifikasi, mengelompokkan, dan membandingkan isi setiap dokumen dengan hasil observasi dan wawancara. Foto kegiatan dianalisis untuk melihat kesesuaian antara tindakan guru dan respons anak selama pembelajaran berlangsung. Hasil karya anak dianalisis berdasarkan indikator kreativitas yang meliputi kemampuan menghasilkan ide, menggunakan bahan *loose parts* secara bervariasi, memodifikasi karya, menambahkan detail, serta menyelesaikan masalah sederhana. Modul ajar atau RPPH dianalisis untuk mengetahui kesesuaian antara perencanaan pembelajaran dengan pelaksanaannya di kelas. Catatan penilaian guru digunakan untuk membandingkan hasil pengamatan peneliti terhadap perkembangan kreativitas anak, sedangkan rekaman wawancara ditranskripsikan dan dianalisis untuk memperkuat temuan mengenai peran guru serta faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pemanfaatan *loose parts*. Dengan demikian, dokumentasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai bukti triangulasi yang mendukung keabsahan data penelitian.

Peneliti berperan sebagai instrumen utama dan menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, serta daftar dokumentasi sebagai instrumen bantu. Pedoman observasi disusun berdasarkan indikator kreativitas anak usia dini yang meliputi kemampuan menghasilkan ide, menggunakan bahan *loose parts* secara bervariasi, memodifikasi atau mengembangkan karya, menambahkan detail, serta menyelesaikan masalah sederhana selama proses berkarya. Setiap indikator dilengkapi dengan definisi operasional, contoh perilaku yang diamati, teknik pencatatan menggunakan catatan anekdot dan skala deskriptif, serta bukti dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil karya anak. Kisi-kisi pedoman observasi disajikan pada bagian lampiran. Pedoman wawancara disusun secara semi-terstruktur untuk menggali informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, strategi pendampingan, penilaian, serta faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan *loose parts*. Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (*conclusion drawing and verification*) [10]. Analisis dilakukan sejak awal pengumpulan data dan berlangsung secara terus-menerus hingga penelitian selesai.

Tahap pertama diawali dengan mentranskripsikan seluruh hasil wawancara secara verbatim serta menyusun catatan hasil observasi dan dokumentasi. Selanjutnya peneliti membaca seluruh data secara berulang untuk memperoleh pemahaman yang utuh mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis *loose parts*. Setelah itu dilakukan pemberian kode awal (*open coding*) terhadap bagian-bagian data yang berkaitan dengan fokus penelitian, seperti perencanaan pembelajaran, penyediaan media, pemberian stimulasi, pendampingan guru, evaluasi, kreativitas anak, faktor pendukung, dan faktor penghambat. Kode-kode yang memiliki kesamaan makna kemudian dikelompokkan ke dalam kategori sehingga membentuk tema-tema penelitian. Tema tersebut selanjutnya dibandingkan kembali dengan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi informasi. Tahap terakhir dilakukan verifikasi terhadap seluruh temuan sehingga diperoleh kesimpulan yang benar-benar didukung oleh data lapangan. Kredibilitas data diperkuat melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang diperoleh selama penelitian [11]. Selain itu, dilakukan triangulasi sumber dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kedua informan penelitian, yaitu guru kelompok A1 dan guru kelompok A2, sehingga diperoleh data yang lebih konsisten mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis *loose parts*.

Penelitian ini dilaksanakan setelah memperoleh izin dari Kepala TK Thariqul 'Ilmi sebagai lokasi penelitian. Sebelum pengumpulan data dilakukan, peneliti menjelaskan tujuan dan prosedur penelitian kepada seluruh informan serta meminta kesediaan mereka untuk berpartisipasi dalam penelitian. Pengamatan terhadap anak usia 4–5 tahun dilakukan hanya pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung tanpa memberikan perlakuan atau intervensi yang berpotensi mengganggu proses belajar maupun menimbulkan risiko bagi anak. Untuk menjaga kerahasiaan identitas, nama informan maupun anak tidak dicantumkan dalam laporan penelitian, melainkan menggunakan kode tertentu. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil karya anak digunakan hanya untuk kepentingan penelitian dengan persetujuan pihak sekolah serta disimpan secara aman agar tidak disalahgunakan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama sehingga memiliki keterlibatan langsung dalam proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data. Oleh karena itu, peneliti berupaya menjaga objektivitas

dengan menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan daftar dokumentasi yang telah disusun sebelum penelitian dilaksanakan. Selama proses penelitian, peneliti juga membuat catatan reflektif setelah setiap kegiatan observasi untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya bias atau pengaruh subjektivitas terhadap hasil pengamatan. Selain itu, interpretasi data senantiasa dikonfirmasi melalui perbandingan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga temuan yang diperoleh benar-benar didasarkan pada fakta yang ditemukan di lapangan. Dengan demikian, penerapan prinsip etika penelitian dan refleksivitas peneliti diharapkan mampu menjaga kredibilitas, objektivitas, dan kepercayaan terhadap hasil penelitian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data menghasilkan tiga tema utama, yaitu peran guru dalam kegiatan *loose parts*, bentuk kreativitas yang tampak pada anak, serta faktor pendukung dan penghambat. Temuan menunjukkan bahwa ketersediaan bahan sudah memadai, tetapi kualitas stimulasi guru menentukan keluasan eksplorasi anak.

A. Peran Guru dalam Pemanfaatan Loose Parts

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, guru memiliki peran yang sangat penting dalam pemanfaatan *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia 4–5 tahun di TK Thariqul 'Ilmi. Peran tersebut meliputi perencana, fasilitator, motivator, pembimbing, dan evaluator. Kelima peran tersebut saling berkaitan dalam menciptakan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai bahan, mengembangkan ide, serta menghasilkan karya sesuai dengan imajinasinya. Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum sepenuhnya mencerminkan karakteristik *open-ended* dari media *loose parts*, karena pada beberapa kegiatan guru masih memberikan contoh karya dan arahan yang cukup rinci sehingga memengaruhi kebebasan anak dalam bereksplorasi. Ringkasan temuan mengenai peran guru dalam pemanfaatan *loose parts* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Peran Guru dalam Pemanfaatan Loose Parts

Peran guru	Bukti lapangan	Makna evaluatif
Perencana	Guru menyesuaikan kegiatan dengan tema dan menyiapkan bahan sebelum pembelajaran.	Perencanaan sudah terarah, tetapi tujuan kreativitas belum selalu diterjemahkan menjadi aktivitas dengan banyak kemungkinan jawaban.
Fasilitator	Guru menyediakan batu, daun, ranting, kapas, cotton bud, kertas origami, tutup botol, dan bahan lain.	Variasi bahan mendukung eksplorasi, tetapi kebebasan penggunaan berkurang ketika contoh produk terlalu rinci.
Motivator	Guru memberi semangat, apresiasi, dan dorongan agar anak menyelesaikan kegiatan.	Motivasi positif sudah muncul, tetapi perlu dilengkapi pertanyaan terbuka yang memancing ide anak.
Pembimbing	Guru membantu anak memilih bahan dan menggunakan alat saat mengalami kesulitan.	Bantuan perlu diberikan secara bertahap agar anak tetap memiliki kesempatan mencoba dan memecahkan masalah.
Evaluator	Guru menilai keaktifan dan hasil karya anak.	Penilaian perlu diperluas pada proses memilih, mencoba, memodifikasi, menjelaskan ide, dan menyelesaikan masalah.

Berdasarkan Tabel 2, guru telah menjalankan berbagai peran dalam pembelajaran berbasis *loose parts*, meliputi peran sebagai perencana, fasilitator, motivator, pembimbing, dan melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran. Meskipun demikian, pelaksanaan setiap peran tersebut masih memerlukan penguatan agar lebih mencerminkan pembelajaran yang berpusat pada anak dan menerapkan prinsip *open-ended* [12]. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan *loose parts* tidak hanya ditentukan oleh keberagaman bahan atau media yang disediakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang pengalaman belajar yang mendorong anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, serta mengembangkan ide secara mandiri. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang interaktif melalui pemberian stimulasi, pertanyaan terbuka, pendampingan sesuai kebutuhan anak, serta evaluasi yang berorientasi pada perkembangan belajar peserta didik [13]. Oleh karena itu, peran guru dalam pembelajaran berbasis *loose parts* tidak hanya sebatas menyediakan media, tetapi juga mengarahkan proses belajar melalui strategi pembelajaran yang mampu mempertahankan karakter *open-ended* sehingga kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

Guru Sebagai Perencana. hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran dimulai guru menyusun modul ajar, menentukan tujuan pembelajaran, menyesuaikan kegiatan dengan tema, serta menyiapkan berbagai bahan *loose parts* yang akan digunakan anak. Perencanaan dilakukan dengan mempertimbangkan capaian perkembangan anak usia 4–5 tahun sehingga kegiatan yang dirancang tidak hanya berorientasi pada penyelesaian tugas, tetapi juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung.

Temuan tersebut diperkuat oleh pernyataan G1 sebagai berikut:

"Sebelum kegiatan dimulai, saya menyusun tujuan pembelajaran berdasarkan capaian perkembangan anak, terutama pada aspek kreativitas, kemampuan berpikir, dan pemecahan masalah. Saya memilih kegiatan yang sesuai dengan tema pembelajaran, kemudian menentukan bahan *loose parts* yang mudah ditemukan dan aman digunakan anak. Kegiatan juga dirancang agar anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi dan menghasilkan karya sesuai ide mereka sendiri." (G1, wawancara, 12 Juni 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru telah merancang pembelajaran dengan mempertimbangkan aspek perkembangan anak serta memberikan kesempatan untuk bereksplorasi melalui berbagai media *loose parts*. Perencanaan tidak hanya difokuskan pada hasil karya, tetapi juga diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Hal senada juga diungkapkan oleh G2:

"Saat menyusun kegiatan, saya melihat terlebih dahulu tema yang sedang dipelajari dan kemampuan anak di kelas. Saya memilih aktivitas yang sederhana tetapi tetap memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba berbagai cara menggunakan bahan *loose parts*. Yang saya harapkan bukan hanya hasil karyanya, tetapi anak berani mencoba dan menemukan idenya sendiri." (G2, wawancara, 13 Juni 2026).

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa guru mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak dalam menyusun kegiatan pembelajaran sehingga setiap anak memperoleh kesempatan untuk belajar sesuai kemampuannya. Meskipun demikian, hasil observasi memperlihatkan bahwa pada saat pelaksanaan pembelajaran guru masih memberikan contoh karya secara rinci sebelum anak mulai berkarya. Akibatnya, sebagian besar anak cenderung menjadikan contoh tersebut sebagai acuan sehingga variasi ide yang muncul belum berkembang secara optimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran yang telah dirancang untuk memberikan ruang eksplorasi belum sepenuhnya terimplementasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut sejalan dengan teori Nicholson yang menyatakan bahwa karakter utama *loose parts* terletak pada kebebasan anak dalam menggunakan berbagai benda tanpa dibatasi oleh satu jawaban yang benar[14]. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran berbasis *loose parts* tidak hanya menyiapkan media, tetapi juga perlu merancang aktivitas yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menghasilkan berbagai kemungkinan ide sesuai dengan imajinasi mereka.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa guru telah merancang pembelajaran dengan mempertimbangkan aspek perkembangan anak serta memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi melalui berbagai media *loose parts*. Perencanaan yang dilakukan tidak hanya berorientasi pada penyelesaian tugas atau hasil karya, tetapi juga diarahkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak usia dini. Menurut Mulyasa, guru sebagai perencana bertugas merancang pengalaman belajar yang bermakna dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkembang sesuai dengan potensinya[15]. Dalam konteks pembelajaran berbasis *loose parts*, pengalaman belajar yang bermakna tidak hanya diwujudkan melalui penyusunan tujuan, tema, dan penyediaan bahan, tetapi juga melalui pemberian ruang kepada anak untuk mengembangkan gagasan, memilih bahan, serta memecahkan masalah sesuai dengan kreativitasnya. Dengan demikian, peran guru sebagai perencana tidak hanya menentukan keberlangsungan kegiatan pembelajaran, tetapi juga memengaruhi luasnya kesempatan anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Lestari dan Halim yang menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan *loose parts* tidak hanya ditentukan oleh keberagaman bahan yang disediakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, memilih, dan memodifikasi bahan sesuai dengan gagasan mereka sendiri[16]. Perbedaan penelitian ini terletak pada temuan bahwa meskipun perencanaan pembelajaran telah dirancang untuk mendukung eksplorasi, pada tahap pelaksanaan masih ditemukan kecenderungan guru memberikan contoh karya secara rinci sehingga kebebasan anak dalam mengembangkan ide belum sepenuhnya optimal. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa guru telah menjalankan perannya sebagai perencana melalui penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan tema, dan penyediaan bahan *loose parts* yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Namun demikian, implementasi perencanaan masih perlu diperkuat dengan menerapkan prinsip pembelajaran *open-ended*, sehingga kesempatan anak untuk menghasilkan ide yang beragam dan mengembangkan kreativitasnya dapat muncul secara lebih optimal.

Guru sebagai fasilitator. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru berperan sebagai fasilitator dengan menyediakan berbagai jenis bahan *loose parts* sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Bahan yang disediakan meliputi batu, kerikil, daun, ranting, kapas, *cotton bud*, kertas origami, tutup botol, gulungan tisu, serta berbagai bahan alam dan bahan bekas lainnya yang aman digunakan anak. Seluruh bahan dikelompokkan berdasarkan jenisnya dan ditempatkan pada wadah yang mudah dijangkau sehingga anak dapat memilih, mengambil, dan menggunakannya sesuai kebutuhan selama kegiatan berlangsung. Penataan bahan tersebut menunjukkan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai penyedia media pembelajaran, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengelola lingkungan belajar agar mendukung proses eksplorasi anak. Melalui ketersediaan bahan yang beragam, anak memperoleh kesempatan untuk mengenal berbagai bentuk, ukuran, warna, dan tekstur sekaligus mengembangkan ide sesuai dengan pengalaman belajarnya. Temuan ini sejalan dengan pendapat Herwani yang menyatakan bahwa

peran utama guru dalam pembelajaran adalah memfasilitasi proses belajar melalui pengelolaan sumber belajar, bahan pembelajaran, dan lingkungan belajar yang kondusif sehingga mampu mendukung perkembangan peserta didik[17]. Dengan demikian, penyediaan dan pengelolaan bahan *loose parts* yang dilakukan guru telah memberikan peluang bagi anak untuk melakukan eksplorasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan G1 yang menyatakan:

"Saya menggunakan berbagai bahan alam dan bahan bekas seperti batu, kerikil, daun, ranting, kapas, cotton bud, kertas origami, dan tutup botol. Semua bahan saya pilih yang aman, bersih, tidak tajam, kemudian saya kelompokkan dan tata agar mudah dijangkau anak saat kegiatan berlangsung." (G1, wawancara, 12 Juni 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa guru telah berupaya menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan mendukung aktivitas eksplorasi anak melalui penyediaan berbagai bahan *loose parts*. Penataan media yang sistematis juga memudahkan anak memilih bahan sesuai dengan kebutuhan dan gagasan yang ingin diwujudkan.

Hal serupa juga diungkapkan oleh G2.

"Sebagian besar bahan berasal dari lingkungan sekitar sekolah dan rumah, misalnya daun, ranting, batu kecil, gulungan tisu, dan tutup botol. Sebelum digunakan saya memastikan semua bahan bersih, tidak memiliki sisi tajam, kemudian saya letakkan dalam wadah yang terpisah supaya anak mudah mengambil dan mengembalikannya." (G2, wawancara, 13 Juni 2026).

Hasil wawancara tersebut mengindikasikan bahwa guru memanfaatkan potensi lingkungan sekitar sebagai sumber belajar sekaligus memperhatikan aspek keamanan dan kemudahan akses terhadap media. Penyediaan bahan yang beragam memberi peluang kepada anak untuk mengenali karakteristik berbagai benda, memilih bahan sesuai minat, serta mengembangkan berbagai alternatif dalam berkarya. Meskipun demikian, hasil observasi juga menunjukkan bahwa fungsi guru sebagai fasilitator belum sepenuhnya mendukung pembelajaran yang bersifat *open-ended*. Pada beberapa kegiatan, guru masih memberikan contoh hasil karya secara rinci sebelum anak mulai berkarya. Akibatnya, sebagian besar anak cenderung menggunakan bahan dengan cara yang serupa dengan contoh guru, sedangkan hanya sebagian kecil anak yang mencoba mengombinasikan bahan secara berbeda sesuai dengan gagasannya sendiri. Temuan ini mengindikasikan bahwa keberagaman media yang telah disediakan belum sepenuhnya diikuti dengan pemberian kebebasan kepada anak dalam mengeksplorasi berbagai kemungkinan penggunaan bahan. Temuan tersebut sejalan dengan teori Nicholson yang menjelaskan bahwa *loose parts* merupakan berbagai benda yang dapat dipindahkan, dikombinasikan, diubah susunannya, dan dimanfaatkan dalam berbagai cara sehingga memberikan peluang kepada anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan menghasilkan ide-ide yang beragam[18]. Oleh karena itu, penyediaan media yang bervariasi perlu diimbangi dengan kesempatan bagi anak untuk menentukan sendiri cara menggunakan bahan tanpa dibatasi oleh satu bentuk karya yang dianggap benar.

Selain itu, Mulyasa menyatakan bahwa guru sebagai fasilitator bertugas menyediakan sumber belajar, media, serta lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara aktif sesuai dengan kebutuhan dan potensinya. Dalam konteks penelitian ini, guru telah menjalankan fungsi tersebut melalui penyediaan berbagai bahan *loose parts* yang aman, mudah dijangkau, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Namun demikian, pengalaman belajar yang bermakna akan lebih optimal apabila guru memberikan ruang yang lebih luas kepada anak untuk memilih, mencoba, dan memanfaatkan bahan sesuai dengan gagasannya sendiri. Temuan penelitian ini juga selaras dengan pendapat Vygotsky yang menjelaskan bahwa proses belajar anak berkembang secara optimal ketika guru memberikan dukungan (*scaffolding*) sesuai kebutuhan tanpa mengambil alih proses berpikir anak [19]. Dalam pembelajaran berbasis *loose parts*, bantuan guru seharusnya lebih banyak diberikan melalui pertanyaan terbuka, dorongan untuk mencoba berbagai alternatif, dan umpan balik yang membangun, bukan melalui pemberian contoh yang terlalu rinci. Pendekatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui proses eksplorasi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lestari dan Halim yang menyatakan bahwa keberhasilan pemanfaatan *loose parts* tidak hanya ditentukan oleh keberagaman bahan yang disediakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memfasilitasi anak agar bebas memilih, mengombinasikan, dan memodifikasi berbagai bahan sesuai dengan ide yang dimiliki[20]. Perbedaan penelitian ini terletak pada temuan bahwa meskipun guru telah menyediakan bahan yang cukup beragam, pemberian contoh karya yang masih cukup rinci menyebabkan sebagian besar anak cenderung menjadikan contoh tersebut sebagai acuan. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas fasilitasi guru memiliki peran yang sama pentingnya dengan ketersediaan media dalam mendukung munculnya kreativitas anak. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa guru telah menjalankan perannya sebagai fasilitator melalui penyediaan berbagai bahan *loose parts* yang aman, beragam, dan mudah diakses oleh anak. Namun demikian, peran tersebut masih perlu dioptimalkan dengan mengurangi pemberian contoh yang terlalu rinci dan lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih, mengombinasikan, serta memanfaatkan bahan sesuai dengan ide dan imajinasinya. Dengan demikian, karakteristik pembelajaran yang bersifat *open-ended* dapat terlaksana secara lebih optimal sehingga kreativitas anak memperoleh ruang untuk berkembang.

B. Bentuk Kreativitas Anak yang Muncul dalam Pembelajaran Berbasis *Loose Parts*

Hasil analisis observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai bahan, mengembangkan gagasan, mengombinasikan media, memodifikasi karya, menambahkan detail, serta menemukan berbagai cara dalam menyelesaikan kegiatan. Kreativitas anak dalam penelitian ini tidak hanya dilihat dari hasil akhir karya, tetapi juga dari proses ketika anak memilih bahan, mengombinasikan benda, mengembangkan gagasan, mengubah strategi ketika mengalami kesulitan, menjelaskan ide, serta menghasilkan karya yang tidak sepenuhnya sama dengan contoh yang diberikan guru. *Fluency* terlihat dari kemampuan anak menghasilkan ide, *flexibility* tampak ketika anak menggunakan bahan dengan berbagai cara atau mengganti strategi, *originality* terlihat ketika anak menghasilkan karya yang berbeda dari contoh guru maupun teman, sedangkan *elaboration* tampak ketika anak menambahkan detail atau unsur tertentu sehingga hasil karyanya menjadi lebih lengkap.

Berdasarkan hasil observasi terhadap 15 anak usia 4–5 tahun selama lima kali kegiatan pembelajaran berbasis *loose parts*, ditemukan adanya perbedaan dalam perkembangan kreativitas anak. Sebanyak 10 anak masih dominan mengikuti contoh yang diberikan guru, sehingga hasil karya yang dihasilkan cenderung memiliki bentuk, bahan, dan susunan yang hampir sama dengan contoh. Anak menggunakan bahan dan teknik yang telah dicontohkan guru serta belum banyak melakukan perubahan terhadap karya. Sementara itu, 5 anak mulai menunjukkan kreativitas melalui kemampuan memilih, menambahkan, mengganti, dan mengombinasikan bahan lain sesuai dengan gagasan dan imajinasinya. Aktivitas 15 anak tersebut memang menjadi sumber data penelitian untuk melihat keterlibatan, respons, dan perilaku kreatif anak selama pembelajaran berbasis *loose parts*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tersedianya bahan *loose parts* telah memberikan peluang kepada anak untuk bereksplorasi, tetapi kesempatan tersebut belum dimanfaatkan dengan cara yang sama oleh seluruh anak. Sebagian anak masih membutuhkan contoh dan arahan guru sebagai acuan dalam menyelesaikan kegiatan, sedangkan sebagian lainnya mulai mampu mengembangkan gagasan sendiri. Temuan ini penting karena karakter utama *loose parts* terletak pada sifatnya yang terbuka, yaitu anak dapat memindahkan, menyusun, membongkar, menggabungkan, dan menggunakan kembali benda dalam berbagai cara.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan G1 sebagai berikut.

"Beberapa anak sudah mampu mengombinasikan berbagai bahan dan memodifikasi hasil karyanya sesuai imajinasi mereka. Namun, sebagian besar masih menggunakan bahan dan bentuk yang hampir sama dengan contoh yang saya berikan. Ada beberapa anak yang sudah mulai menghasilkan karya yang berbeda dan menambahkan unsur sesuai dengan ide mereka sendiri." (G1, wawancara, 12 Juni 2026).

Hal senada juga disampaikan oleh G2.

"Saya melihat beberapa anak mulai berani menggabungkan berbagai bahan menjadi bentuk yang unik. Ada yang menambahkan daun sebagai atap rumah atau memanfaatkan batu sebagai roda kendaraan. Meskipun demikian, masih ada anak yang menggunakan bahan dengan cara yang sama seperti teman-temannya." (G2, wawancara, 13 Juni 2026).

Perbedaan kreativitas tersebut terlihat secara konkret dalam kegiatan pembelajaran dengan tema hujan. Pada kegiatan tersebut, guru memberikan stimulus berupa gambar awan dan memberikan contoh cara membuat karya. Guru terlebih dahulu mewarnai gambar awan menggunakan krayon. Selanjutnya, guru menggunakan potongan *cotton bud* yang telah diberi warna biru menggunakan pewarna makanan. Potongan *cotton bud* tersebut ditempelkan pada bagian bawah gambar awan sehingga menyerupai tetesan air hujan. Guru memberikan contoh tersebut sebagai gambaran kepada anak mengenai kegiatan yang akan dilakukan sebelum anak mulai membuat karya. Setelah guru memberikan contoh, 10 anak mengikuti bentuk dan teknik yang dicontohkan guru. Anak mewarnai gambar awan menggunakan krayon dan menggunakan potongan *cotton bud* berwarna biru sebagai gambaran tetesan air hujan. Penggunaan bahan dan cara penyusunannya cenderung sama dengan contoh yang diberikan. Anak belum banyak menambahkan unsur lain ke dalam karya sehingga hasil karya terlihat relatif seragam. Temuan tersebut menunjukkan bahwa contoh guru masih menjadi acuan utama bagi sebagian besar anak dalam menentukan bentuk dan penggunaan bahan. Sementara itu, 5 anak mulai menunjukkan kreativitas melalui pengembangan gagasan yang berbeda dari contoh guru. Anak pertama menambahkan batu di bawah tetesan air hujan. Batu tersebut ditempatkan seolah-olah menggambarkan tanah yang terkena air hujan dan air kemudian meresap ke dalam tanah. Anak kedua menggunakan kertas origami yang digunting menyerupai tetesan air, kemudian pada bagian bawahnya menggambar dan mewarnai bentuk seperti aliran air sungai. Anak ketiga menambahkan kapas pada bagian awan, sedangkan tetesan air dibuat dengan menggambar dan mewarnainya menggunakan krayon. Anak keempat menambahkan daun kering pada hasil karyanya dan menggambarkannya seolah-olah daun tersebut jatuh karena terkena air hujan. Anak kelima menggunakan pewarna makanan untuk mewarnai bagian awan dan menggunakan manik-manik sebagai gambaran tetesan air hujan.

Kelima karya tersebut menunjukkan bahwa anak memperoleh stimulus yang sama, tetapi memberikan respons yang berbeda sesuai dengan gagasan dan imajinasinya. Anak pertama mengembangkan gagasan mengenai

air hujan yang meresap ke tanah melalui penambahan batu. Anak kedua menghubungkan hujan dengan aliran air melalui penggunaan kertas origami dan gambar sungai. Anak ketiga mengeksplorasi tekstur dengan menggunakan kapas pada awan. Anak keempat menghubungkan hujan dengan lingkungan sekitar melalui penambahan daun kering, sedangkan anak kelima mencoba menggunakan pewarna makanan dan manik-manik untuk menghasilkan tampilan awan dan tetesan air yang berbeda. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak tidak hanya tampak dari karya yang sepenuhnya berbeda, tetapi juga dari kemampuan memodifikasi, menambahkan, mengombinasikan, dan memberikan fungsi atau makna baru terhadap bahan yang tersedia. **Kelancaran Menghasilkan Ide (Fluency)** Pada indikator ini kreativitas terlihat dari kemampuan anak menghasilkan atau mengembangkan gagasan selama proses berkarya. Indikator ini dapat diamati ketika anak memiliki lebih dari satu kemungkinan gagasan, mencoba alternatif penggunaan bahan, atau mengembangkan stimulus awal yang diberikan guru menjadi bentuk lain. Dalam kegiatan tema hujan, 10 anak masih menggunakan gagasan yang sama dengan contoh guru, yaitu membuat awan dengan krayon dan tetesan air menggunakan *cotton bud* berwarna biru. Sementara itu, 5 anak mulai menunjukkan kemampuan mengembangkan gagasan dari stimulus yang sama. Anak pertama mengembangkan gagasan tentang air yang meresap ke tanah dengan menambahkan batu. Anak kedua mengembangkan gagasan tentang perjalanan air dengan membuat aliran sungai. Anak ketiga mengembangkan bentuk awan dengan menambahkan kapas. Anak keempat mengembangkan gagasan tentang kondisi lingkungan saat hujan melalui penambahan daun kering. Anak kelima mengembangkan bentuk awan dan hujan dengan menggunakan pewarna makanan dan manik-manik. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa kelima anak mulai mampu menghasilkan gagasan tambahan dari satu stimulus yang diberikan guru. Dengan demikian, *fluency* mulai tampak melalui kemampuan anak memperluas gagasan awal dan menghubungkan kegiatan dengan pengalaman atau imajinasinya. Namun, kemampuan menghasilkan gagasan tersebut belum tampak secara merata karena 10 anak masih berorientasi pada contoh yang diberikan guru.

Keluwesannya Menggunakan Bahan (Flexibility) Pada indikator ini terlihat dari kemampuan anak menggunakan bahan secara beragam serta mengubah cara penggunaan bahan sesuai dengan kebutuhan karya. Karakteristik *loose parts* yang dapat dipindahkan, disusun, dibongkar, digabungkan, dan digunakan kembali dalam berbagai cara memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi bentuk, tekstur, ukuran, warna, dan fungsi benda. Pada kegiatan tema hujan, guru menggunakan *cotton bud* sebagai bahan untuk menggambarkan tetesan air. 10 anak menggunakan bahan tersebut dengan cara yang hampir sama seperti contoh guru. Sebaliknya, 5 anak mulai menunjukkan keluwesan dalam memilih dan menggunakan bahan. Anak pertama menggunakan batu untuk menggambarkan tanah yang terkena air hujan. Anak kedua memilih kertas origami dan mengguntingnya menjadi bentuk tetesan air. Anak ketiga menggunakan kapas pada bagian awan. Anak keempat menggunakan daun kering untuk menggambarkan daun yang jatuh ketika hujan. Anak kelima menggunakan manik-manik sebagai tetesan air dan pewarna makanan untuk mewarnai awan. Penggunaan bahan tersebut menunjukkan bahwa anak mulai memahami bahwa bahan *loose parts* tidak hanya memiliki satu fungsi. Anak dapat memberikan fungsi baru terhadap bahan sesuai dengan gagasan yang ingin diwujudkan. Hal tersebut menunjukkan munculnya kemampuan berpikir fleksibel selama kegiatan berkarya. **Keaslian Gagasan (Originality)** Pada indikator ini kreativitas terlihat ketika anak menghasilkan karya atau unsur karya yang berbeda dari contoh guru maupun karya teman. Dalam kegiatan tema hujan, 10 anak menghasilkan karya yang cenderung sama dengan contoh guru, terutama dalam penggunaan krayon pada awan dan *cotton bud* sebagai tetesan air. Sementara itu, 5 anak menghasilkan unsur yang berbeda. Penambahan batu, penggunaan origami sebagai tetesan air, pembuatan aliran sungai, penggunaan kapas pada awan, penambahan daun kering, serta penggunaan pewarna makanan dan manik-manik merupakan unsur yang tidak terdapat dalam contoh guru. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa anak mulai berani mengembangkan karya berdasarkan gagasan sendiri. Keaslian gagasan dalam penelitian ini tidak berarti bahwa anak harus menghasilkan karya yang sepenuhnya baru, tetapi terlihat dari adanya unsur tambahan atau perubahan yang berasal dari gagasan anak sendiri. Dengan demikian, lima anak mulai menunjukkan *originality* melalui keberanian untuk tidak sepenuhnya mengikuti model yang diberikan guru.

Kemampuan Menambahkan Detail (Elaboration) Pada indikator ini kreativitas tampak ketika anak menambahkan unsur tertentu untuk memperkaya dan menyempurnakan karya. Dalam kegiatan tema hujan, kelima anak yang mengembangkan karya menunjukkan bentuk elaborasi yang berbeda. Anak pertama menambahkan batu sehingga gambar hujan memiliki gambaran mengenai air yang meresap ke tanah. Anak kedua menambahkan aliran sungai sehingga karya tidak hanya menggambarkan tetesan hujan tetapi juga menunjukkan kemungkinan aliran air setelah hujan. Anak ketiga menambahkan kapas pada awan sehingga memberikan detail berupa tekstur. Anak keempat menambahkan daun kering sebagai gambaran lingkungan ketika hujan, sedangkan anak kelima memberikan detail pada awan dan tetesan air melalui penggunaan pewarna makanan dan manik-manik. Penambahan tersebut menunjukkan bahwa anak mulai mengembangkan karya dari bentuk awal yang sederhana menjadi lebih lengkap. Hal ini sesuai dengan karakteristik *elaboration*, yaitu kemampuan anak menambahkan detail atau unsur tertentu sehingga hasil karya menjadi lebih lengkap. **Kemandirian dalam Mengembangkan Karya** terlihat dari kemampuan anak menentukan bahan, memilih cara penggunaan bahan, dan melanjutkan kegiatan berdasarkan

gagasannya sendiri tanpa terus-menerus menunggu arahan guru. Pada kegiatan tema hujan, 10 anak masih menunjukkan ketergantungan terhadap contoh guru, terutama dalam menentukan bahan dan bentuk karya. Sebaliknya, 5 anak mulai menunjukkan kemandirian dalam mengambil keputusan selama berkarya. Mereka menentukan sendiri bahan yang ingin digunakan untuk mengembangkan karya, seperti batu, origami, kapas, daun kering, pewarna makanan, dan manik-manik. Pilihan tersebut menunjukkan bahwa anak mulai berani menentukan cara untuk mewujudkan gagasan tanpa harus mengikuti seluruh langkah yang diberikan guru. Kemandirian tersebut juga terlihat ketika anak mampu menjelaskan atau menunjukkan maksud dari tambahan yang dibuatnya. Anak yang menambahkan batu, misalnya, memberikan makna bahwa batu berada di bawah air hujan karena air akan meresap ke tanah. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak tidak hanya memilih bahan secara acak, tetapi mulai menghubungkan pilihan bahan dengan gagasan yang ingin disampaikan.

Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana. Pada indikator ini kreativitas terlihat ketika anak menemukan alternatif untuk menyelesaikan karya atau menggunakan bahan yang tersedia dengan cara tertentu untuk mewujudkan gagasan. Dalam kegiatan tema hujan, kemampuan tersebut tampak pada lima anak yang tidak hanya menggunakan bahan sebagaimana contoh guru. Anak kedua, misalnya, tidak menggunakan *cotton bud* sebagai tetesan air, tetapi memilih kertas origami dan menggantungnya menjadi bentuk tetesan. Anak kelima juga menggunakan manik-manik sebagai alternatif untuk menggambarkan tetesan air. Pilihan tersebut menunjukkan bahwa anak mampu menemukan alternatif bahan untuk menghasilkan bentuk yang diinginkan. Demikian pula, penggunaan batu, kapas, dan daun kering menunjukkan bahwa anak mampu memberikan fungsi tertentu terhadap bahan yang tersedia. Kemampuan tersebut menunjukkan adanya proses berpikir fleksibel dalam menyelesaikan kegiatan. Sementara itu, 10 anak yang masih mengikuti contoh guru belum banyak menunjukkan penggunaan alternatif bahan atau perubahan strategi.

Berdasarkan keseluruhan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat dilihat bahwa kreativitas anak dalam pembelajaran berbasis *loose parts* muncul dalam berbagai bentuk, yaitu menghasilkan ide, menggunakan bahan secara fleksibel, menghasilkan unsur yang berbeda, menambahkan detail, bekerja lebih mandiri, serta menemukan alternatif dalam menyelesaikan kegiatan. Kreativitas tersebut terlihat lebih jelas pada lima anak yang mulai mengembangkan karya berdasarkan gagasan sendiri. Temuan penelitian ini sejalan dengan pandangan bahwa *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, serta menghasilkan berbagai kemungkinan penggunaan benda sesuai dengan ide dan imajinasi mereka[21]. Selain itu, lingkungan belajar yang menyediakan berbagai bahan terbuka dapat mendorong berkembangnya kreativitas, kemampuan berpikir divergen, dan keterampilan memecahkan masalah pada anak usia dini. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Lestari dkk yang menunjukkan bahwa penggunaan *loose parts* mampu memberikan peluang kepada anak untuk menghasilkan karya yang lebih beragam karena anak bebas memilih, mengombinasikan, dan memodifikasi berbagai bahan sesuai dengan gagasan masing-masing[22]. Akan tetapi, penelitian ini juga menemukan bahwa pemberian contoh yang terlalu rinci dapat menyebabkan anak lebih memilih mengikuti contoh daripada mengembangkan gagasan sendiri. Hal tersebut terlihat dari 10 anak yang masih menghasilkan karya yang hampir sama dengan contoh guru. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa kreativitas anak tidak hanya dipengaruhi oleh ketersediaan media, tetapi juga oleh strategi guru dalam memberikan stimulasi selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan kajian dalam naskah bahwa contoh produk yang terlalu rinci dapat mempersempit kemungkinan jawaban karena anak cenderung mengejar kesamaan bentuk daripada menguji gagasannya sendiri.

Dalam konteks *loose parts*, guru perlu memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan anak memiliki pilihan dan kesempatan untuk mengembangkan gagasan. Guru tidak hanya berperan menyediakan bahan, tetapi juga perlu mengatur intensitas arahan dan pendampingan agar sifat terbuka dari *loose parts* tetap terjaga. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan *loose parts* tidak hanya ditentukan oleh keberagaman bahan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam merancang pengalaman belajar yang mendorong anak bereksplorasi, bereksperimen, dan mengembangkan ide secara mandiri. Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dalam pembelajaran berbasis *loose parts* telah mulai muncul melalui kemampuan menghasilkan ide, menggunakan bahan secara fleksibel, memodifikasi karya, menghasilkan unsur yang berbeda, menambahkan detail, bekerja secara lebih mandiri, dan menemukan solusi sederhana selama kegiatan. Dari 15 anak yang diamati, 10 anak masih dominan mengikuti contoh guru sehingga hasil karya cenderung seragam, sedangkan 5 anak mulai menunjukkan kreativitas melalui penggunaan dan penambahan bahan lain sesuai dengan gagasan dan imajinasinya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *loose parts* telah memberikan ruang bagi munculnya kreativitas, tetapi perkembangan kreativitas anak masih beragam. Oleh sebab itu, pembelajaran perlu didukung dengan strategi yang lebih *open-ended*, sehingga setelah guru memberikan stimulus awal, anak memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk memilih bahan, mencoba berbagai kemungkinan, mengembangkan gagasan, dan menghasilkan karya sesuai dengan pengalaman serta imajinasinya. Hal ini penting agar karakter terbuka dari *loose parts* tidak berubah menjadi kegiatan yang hanya berorientasi pada meniru contoh guru. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa lingkungan belajar dengan bahan yang beragam sudah tersedia, tetapi kualitas stimulasi guru menjadi faktor penting dalam menentukan keluasan eksplorasi anak.

C. Faktor Pendukung dan Penghambat

Hasil analisis observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berbasis *loose parts* di TK Thariqul 'Ilmi dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan faktor penghambat. Kedua faktor tersebut saling berkaitan dalam menentukan keberhasilan guru dalam menstimulasi kreativitas anak. Keberadaan bahan yang beragam, dukungan lingkungan sekolah, serta antusiasme anak menjadi modal penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang menyebabkan potensi media *loose parts* belum dimanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi, guru telah menyediakan berbagai jenis bahan *loose parts* yang berasal dari lingkungan sekitar, seperti batu, kerikil, daun, ranting, kapas, *cotton bud*, tutup botol, gulungan tisu, dan kertas origami. Seluruh bahan dikelompokkan sesuai jenisnya sehingga mudah dijangkau oleh anak selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal berbagai bentuk, tekstur, ukuran, dan warna, sekaligus mendorong mereka mencoba berbagai kemungkinan dalam menyusun karya.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan G1 yang menyatakan:

"Faktor pendukungnya adalah tersedianya berbagai bahan loose parts yang mudah diperoleh dari lingkungan sekitar, komitmen guru untuk menggunakan media tersebut dalam pembelajaran, serta antusiasme anak yang tinggi ketika melakukan kegiatan eksplorasi dan berkarya menggunakan berbagai bahan." (G1, wawancara, 12 Juni 2026).

Hal senada juga diungkapkan oleh G2.

"Dukungan sekolah dalam menyediakan ruang belajar serta ketersediaan bahan dari lingkungan sekitar sangat membantu pelaksanaan kegiatan. Anak juga terlihat lebih bersemangat karena mereka dapat memegang dan menggunakan berbagai bahan secara langsung." (G2, wawancara, 13 Juni 2026).

Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan bahan yang beragam, komitmen guru dalam memanfaatkan *loose parts*, serta dukungan lingkungan sekolah menjadi faktor utama yang mendukung pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, antusiasme anak ketika berinteraksi secara langsung dengan berbagai bahan menunjukkan bahwa media *loose parts* mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Keterlibatan aktif anak selama proses eksplorasi memberikan peluang bagi mereka untuk mencoba berbagai alternatif, mengembangkan ide, serta menemukan cara baru dalam menggunakan bahan yang tersedia.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan adanya beberapa faktor penghambat. Berdasarkan hasil observasi, pada beberapa kegiatan guru masih memberikan contoh karya dan arahan yang cukup rinci sebelum anak mulai berkarya. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian besar anak cenderung menjadikan contoh guru sebagai acuan sehingga variasi ide yang muncul belum berkembang secara optimal. Selain itu, persiapan media *loose parts* memerlukan waktu yang relatif lama karena guru harus mengumpulkan, membersihkan, memilah, dan menata bahan sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Temuan tersebut diperkuat oleh pernyataan G1 sebagai berikut.

"Kendala yang saya hadapi adalah anak masih kurang bervariasi dalam memanfaatkan bahan karena cenderung mengikuti contoh guru. Selain itu, persiapan media membutuhkan waktu yang cukup lama, mulai dari mengumpulkan, membersihkan, mengelompokkan, hingga menata bahan. Untuk mengatasinya saya berusaha menyiapkan media sebelum pembelajaran dimulai dan mulai mengurangi pemberian contoh secara rinci agar anak lebih bebas mengembangkan ide dan kreativitasnya." (G1, wawancara, 12 Juni 2026).

Pendapat tersebut diperkuat oleh G2 yang menyatakan:

"Kendala yang sering saya rasakan adalah mempersiapkan media membutuhkan waktu cukup lama, dan beberapa anak masih kurang percaya diri untuk membuat karya sendiri. Saya mengatasinya dengan menyiapkan bahan sehari sebelumnya, mengajak anak berdiskusi melalui pertanyaan sederhana, serta memberikan apresiasi terhadap setiap karya agar mereka semakin yakin dengan ide yang dimiliki." (G2, wawancara, 13 Juni 2026).

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa hambatan dalam pembelajaran berbasis *loose parts* tidak semata-mata berasal dari karakteristik anak, melainkan juga dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Ketika guru memberikan contoh yang terlalu rinci, sebagian anak cenderung mengikuti contoh tersebut karena merasa lebih aman dibandingkan mengembangkan ide sendiri. Oleh sebab itu, ketergantungan anak terhadap contoh guru lebih tepat dipahami sebagai hasil interaksi dalam proses pembelajaran daripada sebagai kekurangan yang dimiliki anak. Selain itu, waktu persiapan media yang cukup panjang juga menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam mengelola pembelajaran berbasis *loose parts*.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru dapat menerapkan beberapa strategi, seperti menyiapkan bahan sebelum kegiatan pembelajaran, menggunakan wadah penyimpanan yang terlabel agar bahan lebih mudah dikelola, melakukan rotasi bahan secara berkala, serta melibatkan orang tua dalam mengumpulkan bahan-bahan yang aman

digunakan anak. Di samping itu, guru juga perlu mengurangi pemberian contoh secara rinci dan lebih banyak menggunakan pertanyaan terbuka (*open-ended questions*) sebagai bentuk *scaffolding*, sehingga anak memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berpikir, bereksplorasi, dan menemukan gagasannya sendiri.

Temuan penelitian ini sejalan dengan kajian yang menyatakan bahwa keberhasilan pemanfaatan *loose parts* tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan media, tetapi juga oleh kualitas interaksi guru dalam memberikan stimulasi kepada anak. Guru yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih, mencoba, dan mengombinasikan berbagai bahan tanpa membatasi pada satu jawaban akan lebih mampu menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir divergen anak dibandingkan pembelajaran yang berorientasi pada hasil akhir[23].

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pemanfaatan *loose parts* saling berkaitan. Ketersediaan bahan yang beragam, dukungan lingkungan sekolah, komitmen guru, dan antusiasme anak menjadi modal penting dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif. Namun demikian, potensi tersebut belum dapat dimanfaatkan secara maksimal apabila strategi pembelajaran masih berorientasi pada contoh yang harus ditiru. Sebaliknya, penerapan pembelajaran yang bersifat *open-ended* dengan pendampingan yang tepat akan memberikan peluang yang lebih besar bagi anak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan, mengembangkan kreativitas, serta membangun rasa percaya diri dalam menghasilkan karya berdasarkan gagasannya sendiri.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi pertimbangan dalam memahami hasil penelitian. Penelitian dilaksanakan pada satu lembaga pendidikan anak usia dini, yaitu TK Thariqul 'Ilmi, sehingga temuan yang diperoleh menggambarkan kondisi yang terjadi pada konteks tersebut. Karakteristik peserta didik, guru, serta lingkungan belajar di setiap lembaga PAUD dapat berbeda sehingga hasil penelitian ini belum dapat dijadikan gambaran umum untuk seluruh satuan pendidikan anak usia dini.

Selain itu, pengumpulan data dilakukan melalui observasi sebanyak lima kali selama pelaksanaan pembelajaran berbasis *loose parts* dalam rentang waktu penelitian yang terbatas. Meskipun observasi dilakukan pada beberapa kegiatan pembelajaran yang berbeda, waktu pelaksanaan penelitian belum memungkinkan peneliti mengamati perkembangan kreativitas anak secara berkelanjutan dalam periode yang lebih panjang. Oleh karena itu, temuan penelitian ini lebih menggambarkan proses pelaksanaan pembelajaran dan respons anak pada saat penelitian berlangsung.

Keterbatasan lainnya berkaitan dengan sumber data penelitian. Wawancara hanya melibatkan dua orang guru kelas yang secara langsung melaksanakan pembelajaran berbasis *loose parts*. Meskipun keabsahan data telah diperkuat melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, jumlah informan yang terbatas menyebabkan variasi pandangan mengenai praktik pembelajaran belum tergambarkan secara lebih luas. Dalam pembahasan, contoh kegiatan bertema hujan digunakan sebagai ilustrasi karena menunjukkan temuan yang paling menonjol, namun contoh tersebut bukan satu-satunya dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian.

Keterbatasan tersebut memberikan implikasi bahwa hasil penelitian lebih diarahkan untuk memberikan pemahaman yang mendalam mengenai peran guru dalam memanfaatkan *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia 4–5 tahun daripada menghasilkan temuan yang bersifat generalisasi. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak lembaga PAUD dengan karakteristik yang beragam, memperpanjang waktu observasi sehingga perkembangan kreativitas anak dapat diamati secara lebih komprehensif, serta menambah jumlah informan agar diperoleh perspektif yang lebih luas mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis *loose parts*. Selain itu, penyajian jejak analisis data, seperti contoh proses pengodean, matriks analisis tematik, serta dokumentasi proses pembelajaran yang lebih lengkap, dapat semakin meningkatkan kredibilitas, keterlacakan, dan keteralihan hasil penelitian.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa guru telah berperan dalam merencanakan, memfasilitasi, memotivasi, membimbing, dan melakukan evaluasi pembelajaran berbasis *loose parts*, sedangkan kreativitas anak terlihat melalui kemampuan menghasilkan ide, menggunakan bahan secara fleksibel, memodifikasi karya, menambahkan detail, dan menyelesaikan masalah sederhana. Dari 15 anak yang diamati, 10 anak masih dominan mengikuti contoh guru, sementara 5 anak mulai mengembangkan kreativitas dengan memilih, menambahkan, dan mengombinasikan bahan lain sesuai gagasannya. Pelaksanaan pembelajaran didukung oleh ketersediaan bahan yang beragam, antusiasme anak, dan dukungan guru serta sekolah, tetapi masih terkendala oleh pemberian contoh yang terlalu rinci sehingga membatasi eksplorasi. Oleh karena itu, pembelajaran *loose parts* perlu

lebih menerapkan prinsip *open-ended* agar anak memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya..

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada **seluruh keluarga besar dan warga TK Thariqul ‘Ilmi** yang telah memberikan izin, dukungan, kesempatan, dan kerja sama selama proses penelitian berlangsung. Terima kasih atas bantuan, waktu, serta keterbukaan yang diberikan sehingga seluruh rangkaian penelitian dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah Swt.

REFERENSI

- [1] I. F. Nugrahini, S. N. K. Dewi, dan A. Suparno, “PENDIDIKAN DENGAN KEBIJAKAN NASIONAL,” *Inov. J. Ilm. Pengemb. Pendidik.*, vol. 3, no. 3, 2025.
- [2] N. Azizah, “Pengembangan Media Loose Parts Berbasis Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini: Tinjauan Komprehensif dan Strategi Implementasi,” *THIFLY J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, 2026.
- [3] D. V. Fakhriyani, “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini,” *Wacana Didakt. J. Pemikir. Penelit. Pendidik. Dan Sains*, vol. 4, no. 2, hlm. 193–200, Des 2016, doi: 10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200.
- [4] U. Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- [5] S. Nicholson, “How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts,” *Landsc. Archit.*, vol. 62, no. 1, 1971.
- [6] M. O. Lestari dan A. K. Halim, “PENGUNAAN MEDIA LOOSE PARTS DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI,” *Jendela PLS*, vol. 7, no. 2, hlm. 145–153, Des 2022, doi: 10.37058/jpls.v7i2.5352.
- [7] Ariska Yuliani dan Dian Kristiana, “Penerapan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini,” *PAUD Lect. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, hlm. 11–23, Apr 2024, doi: 10.31849/paud-lectura.v7i2.18362.
- [8] R. Aulia dan U. A. Rofi’ah, “Implementasi Loose Part Berbasis Bahan Alam Lokal untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di RA Hidayatul Islamiyah Tuban,” vol. 5, hlm. 52, Okt 2025.
- [9] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian yang Bersifat Eksploratif, Interpretif, Interaktif, dan Konstruktif*. Bandung: Alfabeta, 2023.
- [10] A. M. Huberman M. B. Miles, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 4 ed. SAGE Publications, 2020.
- [11] L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- [12] I. Sulistiani dan Nursiwi Nugraheni, “MAKNA GURU SEBAGAI PERANAN PENTING DALAM DUNIA PENDIDIKAN,” *J. Citra Pendidik.*, vol. 3, no. 4, hlm. 1261–1268, Okt 2023, doi: 10.38048/jcp.v3i4.2222.
- [13] M. Sholihah and N. Amaliyah, “Peran Guru dalam Menerapkan Metode Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *J. Cakrawala Pendas*, vol. 8, no. 3, hlm. 898–905, 2022, doi: 10.31949/jcp.v8i3.2826.
- [14] S. Nicholson, “How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts,” *Landsc. Archit.*, vol. 62, no. 1, 1971.
- [15] E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional : Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- [16] M. O. Lestari dan A. K. Halim, “PENGUNAAN MEDIA LOOSE PARTS DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI,” *Jendela PLS*, vol. 7, no. 2, hlm. 145–153, Des 2022, doi: 10.37058/jpls.v7i2.5352.
- [17] Herwani, “Peran Guru Sebagai Pelaku Perubahan,” *Educ. J. Genera Specif. Res.*, vol. 2, no. 3, hlm. 391–396, Okt 2022.
- [18] S. Nicholson, “How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts,” *Landsc. Archit.*, vol. 62, no. 1, 1971.
- [19] L.S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.
- [20] M. O. Lestari dan A. K. Halim, “PENGUNAAN MEDIA LOOSE PARTS DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI,” *Jendela PLS*, vol. 7, no. 2, hlm. 145–153, Des 2022, doi: 10.37058/jpls.v7i2.5352.
- [21] S. Robson, *Developing Thinking and Understanding in Young Children: An Introduction for Students*. dalam 2. London: UK: Routledge, 2022.

- [22] H.S. Rachmawati and R. Kurniawati, “Pemanfaatan Media Loose Parts dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini,” vol. 6, 2022.
- [23] M.O. Lestari dan A.K. Halim, “PENGUNAAN MEDIA LOOSE PARTS DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI,” *Jendela PLS*, vol. 7, no. 2, hlm. 145–153, Des 2022, doi: 10.37058/jpls.v7i2.5352.