Volume 13 Issue 2 Pages 229-237
URL : https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/101593
DOI : https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.101593

Jurnal Kumara Cendekia
https://jurnal.uns.ac.id/kumara
ISSN: 2338-008X (Print) 2716-084X (Online)

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *LOOSE PARTS* TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Risya Amelia, Asih Budi Kurniawati*, Devi Nawangsasi
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lampung, Indonesia
Corresponding author: asihbudi.kurniawati@fkip.unila.ac.id

ABSTRAK
Pembelajaran di sekolah masih menggunakan metode berceramah konvensional dan berpusat pada guru. Saat belajar, anak belum menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan selalu bertindak menunggu arahan dari guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini (5-6 tahun). Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *quasi experiment* dengan desain penelitian *one-group pretreatment-posttreatment*, yaitu dengan satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Sampel penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 16 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi berupa *checklist* dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji Mann-Whitney. Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikan U hitung = 0,000 < U tabel = 0,05 maka menghasilkan hipotesis Ha diterima, yang artinya terdapat pengaruh dari penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini (5-6 tahun). Penelitian ini melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *loose parts*, yaitu anak-anak dapat bebas berkreasi menghasilkan karya baru sesuai dengan imajinasinya sehingga kreativitas anak dapat berkembang.
Kata Kunci: anak usia dini; media loose parts; kreativitas

ABSTRACT
Learning in schools still relies on conventional lecture methods and is teacher-centered. During lessons, children do not show exploratory activity and tend to wait for teacher instructions. This study aims to examine the effect of using loose parts media in developing creativity in early childhood (ages 5-6). It is a quantitative quasi-experimental study using a one-group pretest-posttest design, involving a single group without a comparison group. The sample consisted of 16 children aged 5-6 years. Data were collected through observation checklists and documentation. Data were analyzed using the Mann-Whitney test. The test result showed a significance value of U count = 0.000 < U table = 0.05, which means the alternative hypothesis (Ha) is accepted. This indicates that the use of loose parts media has an effect on the development of creativity in early childhood. The learning activities involved the use of loose parts, allowing children to freely create new works based on their imagination, thereby enhancing their creativity.
Keywords: early childhood; loose parts media; creativity

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seseorang pada abad 21 dalam rangka menghadapi era Revolusi Industri 5.0, yaitu ketika semua aktivitas manusia didominasi oleh teknologi. Dengan berkembangnya zaman, banyak terjadi perubahan yang sangat cepat dan tantangan yang semakin kompleks. Hal tersebut menjadikan kreativitas seseorang perlu dikembangkan dan terus diasah agar dapat menjadi individu yang unggul. Keterampilan abad 21 sering disebut 4C, yaitu *creativity* (kreativitas), *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), dan *collaboration* (kerjasama). Kreativitas dapat disebut sebagai proses menghasilkan sesuatu yang orisinal (Dere, 2019).

Masa kanak-kanak adalah waktu yang tepat untuk mengembangkan kreativitas. Masa kanak-kanak sering disebut dengan masa *golden age* atau masa emas, artinya pada masa tersebut anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan pesat yang terjadi

Volume 13 Issue 2 Pages 229-237
URL : https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/101593
DOI : https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.101593

di kisaran usia 0-6 tahun. Masa *golden age* merupakan fondasi awal dari tahapan usia yang selanjutnya. Pada masa ini pula anak akan lebih peka merespons serta mengolah berbagai hal yang dialaminya dengan cepat. Anak dapat meniru, merekam, dan mencontoh seluruh hal yang dilihat atau dialami. Di masa ini, anak lebih tertarik dengan kegiatan main dan melakukan kegiatan yang dianggap sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi mereka. Menurut Rahayu dkk. (2021), kreativitas pada anak usia dini berkaitan dengan kognitif anak. Proses kreatif berhubungan dengan proses berpikir dalam mengungkapkan pendapat, memikirkan cara-cara baru, dan *problem solving*. Kreativitas adalah salah satu fondasi agar anak mampu menyelesaikan masalah, mampu berpikir *out of the box*, dan menjelajah sesuatu yang baru. Dengan kreativitas, anak dapat mengungkapkan ide-ide atau gagasan yang ada di pikirannya.

Proses kreativitas setiap individu berbeda-beda, sehingga diperlukan teknik pembelajaran dan materi yang kaya agar dapat memfasilitasi proses kreatif saat pembelajaran masa prasekolah. Penyediaan lingkungan kreatif bagi anak oleh orang dewasa sejak dini sangatlah penting. Hal tersebut dapat menjadikan anak tidak takut melakukan kesalahan dan mengambil risiko dalam suasana kreatif. Ide-ide anak dihormati dan upaya *brainstorming* mereka ditanggapi secara positif. Oleh karena itu, sikap positif guru prasekolah merupakan faktor penting dalam kreativitas. Mengembangkan kreativitas kepada anak usia dini berarti kita mengasah agar anak mampu berpikir lancar, berpikir lentur, berpikir orisinal dan berpikir rinci. Ini termasuk ke dalam cara berpikir menyebar. Meskipun kreativitas merupakan wilayah pengembangan kognitif, tetapi untuk merangsangnya melibatkan semua aspek pengembangan, seperti melalui berbahasa, gerak fisik, hubungan sosial, dan emosional. Keberanian mengungkapkan gagasan yang tidak biasa misalnya adalah bentuk kemampuan emosional. Anak belajar melalui indra dan permainan, maka kreativitas juga dikembangkan melalui kedua hal itu, yaitu mengusahakan agar indra anak menangkap banyak hal bervariasi, baik bentuk, warna, jenis, dan ragamnya.

Kreativitas anak adalah segala proses yang dilalui oleh anak dalam rangka melakukan, mempelajari, dan menemukan sesuatu yang baru yang berguna bagi kehidupan dirinya dan orang lain. Untuk sampai di terminal akhir, yaitu penemuan sesuatu yang baru, seorang guru harus menstimulasi kreativitas anak. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan cara menyediakan berbagai macam media pembelajaran agar anak dapat memilih mainannya sendiri, hingga membiarkan anak untuk mengeksplorasi pikirannya sendiri sampai anak menemukan atau membuat sesuatu yang menarik bagi dirinya. Pengembangan kreativitas dapat melatih anak untuk mengamati, menanya, mengkomunikasikan, dan menalar kemudian menuangkan semuanya baik ke dalam bentuk ide maupun memodifikasi suatu produk menjadi bentuk baru. Selain itu, kreativitas mampu meningkatkan kualitas hidup serta dapat mempermudah mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan. Menurut Hasanah dkk. (2021), ada lima tahapan dalam proses kreatif, yaitu persiapan, konsentrasi, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Kreativitas dalam pengertian kreativitas anak tidak ditekankan pada kemanfaatan atau nilai solusinya pada permasalahan nyata, apalagi pada pengembangannya sampai pengembangan teknologi. Kreativitas anak merupakan tahapan paling awal dari seluruh tahap-tahap kreativitas yang ada, maka kreativitas anak justru dimaksudkan sebagai landasan kokoh untuk hadirnya kreativitas yang sejati. Membangun kreativitas anak berarti membangun fondasi kreativitas itu sendiri.

Salah satu permasalahan yang kerap muncul adalah pembelajaran yang dilakukan di sekolah masih belum didukung oleh alat permainan edukatif yang dapat menarik perhatian anak. Anak belajar dengan cara mengerjakan tugas di buku lembar kerja anak

Volume 13 Issue 2 Pages 229-237
URL : https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/101593
DOI : https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.101593

yaitu menebalkan huruf dan mewarnai. Anak-anak juga belum mandiri dalam berpikir yaitu selalu bertanya pada guru untuk menentukan warna apa yang tepat pada gambar dan selalu bertindak menunggu arahan dari guru. Pola belajar ini berlangsung setiap hari. Kegiatan pembelajaran yang monoton seperti ini menjadikan anak tidak antusias dalam belajar dan berkreativitas.

Pengembangan kreativitas untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan cara memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi. Ide kreatif sering kali muncul dari eksplorasi atau penjelajahan individu terhadap sesuatu. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik bagi mereka. Kegiatan seperti ini dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Kurniawati & Sumantri (2021) bahwa pembelajaran yang dipraktikkan guru harus sesuai dengan kehidupan sehari-hari karena secara alami anak mengambil bagian dalam kegiatan yang dilakukan dan menjadi pusatnya sedang belajar. Kemudian, Nawangsasi dkk. (2023) menjelaskan bahwa anak usia dini disebut sebagai masa peka terhadap segala rangsangan dari lingkungan, sehingga proses belajar anak usia dini harus dilakukan dengan melakukan percobaan sederhana atau kegiatan nyata.

Media *loose parts* merupakan barang-barang terbuka yang mudah ditemukan di lingkungan sehari-hari, seperti ranting, kerang, batu, daun, bunga dan benda-benda alam lainnya. Penggunaan media *loose parts* memberi peluang pada anak untuk melakukan kontak secara langsung dengan lingkungan (Dewi dkk., 2023). Pemilihan media *loose parts* ini dianggap tepat karena anak akan mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya dan menuangkan ide serta imajinasinya dalam suatu permainan. Dari penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *loose parts* merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada anak berupa bahan alam maupun bahan sintesis yang dapat dipisahkan, disatukan kembali, dibawa, dirancang ulang, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan lainnya tanpa adanya batasan.

Media *loose parts* yang beraneka ragam dapat menarik keinginan anak untuk mengeksplorasi imajinasinya dan mengulang kegiatan bermain sampai menemukan ide-ide kreatif (Sumarseh & Eliza, 2022). Penggunaan media *loose parts* ini menjadi sumber belajar yang diperlukan oleh anak untuk menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak saat bermain, karena *loose parts* tidak memiliki aturan khusus sehingga memberikan kemungkinan-kemungkinan yang tak terbatas. Anak usia dini memiliki pemikiran unik yang dapat menghasilkan berbagai karya sesuai dengan yang pernah mereka lihat dan dengar. Melalui media *loose parts*, anak dibimbing dan difasilitasi untuk terus mengeluarkan berbagai imajinasi kreatifnya menjadi sebuah karya nyata sehingga anak merasa memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai kemampuannya. Menurut Nawangsasi dkk. (2022), penggunaan media *loose parts* mempunyai banyak manfaat bagi anak, di antaranya adalah: mampu meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak; meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak; anak menjadi lebih aktif secara fisik; mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi terutama ketika kegiatan dilakukan di ruang terbuka; memberikan pengalaman bermain yang kaya akan kualitas, memotivasi anak-anak untuk sepenuhnya terlibat, serta menginspirasi kemampuan kreativitas anak; lebih ekonomis, karena media *loose parts* murah dan mudah didapat; dan kegiatan menjadi lebih menarik dari waktu ke waktu karena *loose parts* dapat didesain ulang setiap hari.

Volume 13 Issue 2 Pages 229-237
URL : https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/101593
DOI : https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.101593

Penggunaan media *loose parts* perlu didukung dengan manajemen kelas yang baik, mulai dari penataan alat main hingga pengelolaan pembelajaran. Strategi serta pengelolaan manajemen kelas yang baik dimulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti hingga kegiatan penutup. Guru perlu melakukan pengarahan yang mendukung anak usia dini untuk menuangkan ide-ide kreatif anak menjadi sebuah karya, sehingga proses pembelajaran memberikan banyak pengalaman bermain yang bermakna pada anak dan anak dapat memaknai dunia di sekelilingnya melalui kegiatan bermain. Melalui penggunaan media *loose parts*, peneliti ingin menciptakan suasana pembelajaran baru yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak. Selain itu, peneliti berharap dengan penggunaan media *loose parts* dapat mengubah proses pembelajaran agar tidak berorientasi pada guru, namun berorientasi pada anak agar kreativitas anak dapat terstimulasi dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif *quasi experiment* dengan desain penelitian *one-group pretreatment-posttreatment*. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2014). *Quasi experiment* didefinisikan sebagai eksperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen, namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam menyimpulkan perubahan dari perlakuan yang diberikan (Abraham & Supriyati, 2022). Dalam desain penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi yang dilaksanakan tanpa adanya kelompok pembanding, sehingga setiap subjek merupakan kelas kontrol atas dirinya sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran bagi anak dengan mendapatkan hasil nyata berupa angka sebagai perhitungan pengaruh media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini.

Tempat penelitian dilakukan pada kelompok B semester 1 tahun ajaran 2024/2025. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 16 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu melalui observasi. Untuk memaksimalkan hasil observasi, peneliti menggunakan alat bantu berupa buku catatan dan *checklist* yang berisi objektif yang perlu mendapat perhatian lebih mendalam. Observasi dilakukan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung baik sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan melalui penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan kriteria > 0.60, maka instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten. Hasil yang diperoleh pada uji reliabilitas instrumen kreativitas anak usia dini yaitu 0.941, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Hasil dapat dilihat pada tabel 1 di bawah.

Tabel 1. Hasil Uji *Alpha Cronbach*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	*N of Items*

Volume 13 Issue 2 Pages 229-237
URL : https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/101593
DOI : https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.101593

.941	16

Hasil data variabel Y dalam penelitian diperoleh dengan melakukan observasi pengembangan kreativitas pada anak usia dini. Nilai *pre-treatment* digunakan untuk mengetahui pengembangan kreativitas anak usia dini sebelum diberikan perlakuan. Sementara itu, nilai *post-treatment* dilakukan untuk mengetahui hasil kemampuan anak setelah diberikan perlakuan yaitu menggunakan media *loose parts*. Pengolahan data *pre-treatment* dan *post-treatment* memperoleh data seperti pada tabel di bawah.

Tabel 2. Data Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

No.	**Kriteria Data**	***Pre-treatment***	***Post-treatment***
1.	Jumlah anak	16	16
2.	Skor rata-rata	24.75	58.56
3.	Median	25.00	60.50
4.	Skor minimal	20	47
5.	Skor maksimal	31	64

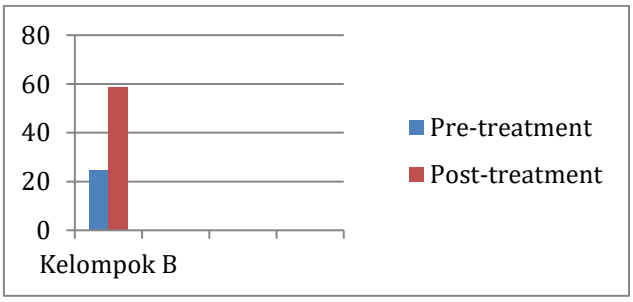
Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu menghitung *N-Gain* untuk mengetahui pengembangan kreativitas anak. *N-Gain* diperoleh dari pengurangan skor *post-treatment* dengan *pre-treatment* dan dibagi skor maksimum dikurang skor *post-treatment*. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan statistik nonparametrik karena memiliki sampel kurang dari 30 anak dan mendapatkan hasil terdistribusi tidak normal. Hipotesis Ho dan Ha dibuktikan dengan melihat hasil perhitungan Mann-Whitney pada kolom sig. Ketentuan dalam uji Mann-Whitney yaitu jika nilai signifikansi lebih dari atau sama dengan 0.05, maka Ho diterima dan Ha ditolak. Berikut ini adalah hasil uji Mann-Whitney menggunakan SPSS versi 27 berdasarkan skor *pre-treatment* dan *post-treatment.*

Tabel 3. Hasil Uji Mann-Whitney

Test Statistics[a]	
	Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (5-6 Tahun)
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	136.000
Z	-4.836
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000[b]

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai U hitung = 0.000 < U tabel = 0.05. Dapat disimpulkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak, yaitu berarti terdapat pengaruh dari perlakuan yang diberikan melalui penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini (5-6 tahun). Analisis data pertama menggunakan uji *N-Gain* menunjukkan perbedaan antara kreativitas anak usia dini sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *loose parts*. Hasil data menunjukkan bahwa kreativitas anak usia dini mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *loose parts*.

Volume 13 Issue 2 Pages 229-237
URL : https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/101593
DOI : https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.101593



Gambar 1. Perbandingan Pengingkatan Kreativitas Anak (5-6 Tahun)

Gambar 1 di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil pengembangan kreativitas anak sebelum dan sesudah dilakukan *treatment.* Hasil *post-treatment* lebih besar dibandingkan dengan *pre-treatment*. Hal tersebut membuktikan terdapat pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini (5-6 tahun) dan dapat menjadi salah satu faktor pendukung dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Pada saat dilakukan *treatment* menggunakan media *loose parts,* anak menunjukkan perilaku lebih sering memilih sendiri alat permainan yang dibutuhkan dalam membuat karya. Hal ini dikarenakan selama pembelajaran menggunakan media *loose parts,* anak memiliki kebebasan untuk menggunakan bahan yang tersedia tanpa ada batasan untuk berkreasi sesuai kemampuannya. Namun, anak jarang mengungkapkan beberapa ide-ide unik, dikarenakan *treatment* yang dilakukan menggunakan media *loose parts* membuat setiap anak berfokus pada proses pembuatan karyanya sendiri. Sesuai dengan pandangan psikologi behaviorisme dalam Anggraeni dkk. (2021:102) yang menyatakan kebiasaan dapat terbentuk karena pengkondisian atau pemberian stimulus. Pengembangan kreativitas anak dalam teori behaviorisme terjadi melalui kegiatan bermain yang menyenangkan agar anak dapat menemukan sendiri apa pijakan yang tepat baginya dalam belajar seperti yang terlihat dalam penggunaan media *loose parts*. Sesuai dengan pendapat Wahyuni & Azizah (2020) bahwa belajar bagi seorang anak berbeda dengan orang dewasa yaitu bermain sambil belajar, belajar alamiah dan membangun sendiri pengetahuannya. Bermain menggunakan media *loose parts* memberikan anak kesempatan untuk menerapkan berbagai pengalaman dirinya. Melalui eksplorasi terhadap objek dan interaksi dalam membuat karya, anak membangun pengetahuannya secara aktif.

Proses pembelajaran menggunakan media *loose parts* menjadikan anak semakin aktif dan bebas mengembangkan ide-ide kreatifnya dalam membuat karya karena media *loose parts* tidak memiliki aturan dalam penggunaannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hurlock (2018:4) bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau ide-ide yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir orisinalnya yaitu mampu menentukan sendiri nama binatang yang akan dibuat, menghasilkan karya seni sesuai dengan imajinasinya menggunakan media yang telah disediakan dan dapat menghias karyanya tanpa ada batasan. Menurut Heldanita (2018:55), kreativitas anak usia dini merupakan proses yang dilalui anak dalam melakukan, mempelajari, dan menemukan sesuatu yang baru serta bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain. Penemuan hal baru ini menjadi tujuan akhir dari proses kreativitas tersebut. Dalam kaitannya dengan pengembangan kreativitas, bermain dipandang sebagai cara yang paling efektif untuk mendorong anak mengeksplorasi dan mengekspresikan ide-ide barunya. Ciri kemampuan berpikir kreatif pada anak menurut Afnita & Putro (2021) yaitu: (1) Anak lebih senang dengan lingkungan yang bebas

Volume 13 Issue 2 Pages 229-237
URL : https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/101593
DOI : https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.101593

berimajinasi; (2) Suka mengeksplorasi lingkungan; (3) Rasa ingin tahu yang tinggi; (4) Anak lebih suka spontan dengan menyatakan sesuatu hal pada perasaan maupun pikirannya; (5) Anak suka menemukan hal yang baru dengan segala pengalamannya; (6) Senang bereksperimen dengan mencoba inovasi baru; (7) Tidak mudah bosan; (8) Memiliki imajinasi yang tinggi; dan 9) Dapat memecahkan suatu permasalahan.

Saat bermain menggunakan media *loose parts*, kemampuan berpikir lancar anak dapat berkembang secara optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Primawati (2023) yang menyatakan bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui upaya membuka wawasan berpikir anak secara luas dalam memecahkan masalah dan menciptakan suatu karya. Penggunaan media *loose parts* juga melatih anak memanfaatkan berbagai benda di sekitarnya untuk menghasilkan karya atau mainan yang menyenangkan.

Menurut Rizkiawanti (2022), media *loose parts* sebagai bahan dan alat dalam kegiatan bermain memiliki karakteristik yang sesuai bagi anak, khususnya karena mereka memiliki rasa ingin tahu tinggi. Media ini memungkinkan anak untuk bermain secara terbuka tanpa batas serta dapat dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain sesuai keinginan anak. Anak terlihat sangat antusias saat mengungkapkan tanggapan dan kreativitasnya dalam membuat karya seni. Beberapa anak, misalnya, lebih memilih menggunakan cangkang kerang dan batu berwarna untuk menulis nama binatang, membuat bentuk cumi-cumi, atau membuat miniatur akuarium karena warnanya yang beragam dan kemampuannya untuk dikombinasikan dengan bahan lain yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pendapat Kusna & Puspitasari (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan untuk menarik perhatian anak dalam menerima materi. Komponen *loose parts* memiliki bentuk yang unik dan warna yang beragam sehingga mampu meningkatkan minat anak untuk menggunakannya dalam menghasilkan karya sesuai dengan imajinasinya. Dengan demikian, kemampuan berpikir luwes anak dapat berkembang secara lebih optimal. Setelah menyelesaikan hasil karya menggunakan media *loose parts*, anak-anak menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran. Kemampuan mereka dalam memerinci juga mengalami perkembangan. Pembelajaran yang berpusat pada anak memiliki hubungan positif dengan perkembangan kreativitas (Haryanto & Twiningsih, 2024). Hal ini terbukti dalam penelitian ini, di mana penggunaan media *loose parts* memberikan kesempatan bagi anak untuk mencoba, mengembangkan kemampuan berpikir, serta menumbuhkan daya cipta, sehingga berdampak pada peningkatan kreativitas anak.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini (5-6 tahun) di kelompok B. Penggunaan media *loose parts* yang diberikan dapat mengoptimalkan pengembangan kreativitas pada anak. Dalam penggunaan media *loose parts*, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga terciptanya pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Hasil temuan pada saat penelitian menunjukkan bahwa dalam penggunaan media *loose parts* memberikan kesempatan anak untuk mencoba, mengembangkan kemampuan berpikir dan daya cipta tanpa ada batasan. Anak menjadi terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menentukan dan memilih sendiri bahan yang akan digunakan untuk membuat karya sesuai imajinasinya sehingga dapat mengembangkan kreativitas. Hal ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain untuk dapat mengembangkan media yang akan digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Volume 13 Issue 2 Pages 229-237
URL : https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/101593
DOI : https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.101593

DAFTAR PUSTAKA

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, *8*(3), 2476-2482. https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800.

Afnita, J., & Putro, Z. K. (2021). Kunci-kunci dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *5*(1), 75-95. https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084.

Anggraeni, C., Elan, & Mulyadi, S. (2021). Metode pembiasaan untuk menanamkan karakter disiplin dan tanggungjawab di RA Daarul Falah Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, *5*(1), 100-109.

Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dere, Z. (2019). Investigating the creativity of children in early childhood education institutions. *Universal Journal of Educational Research*, *7*(3), 652-658. https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070302.

Dewi, E. R. V., Hibana, & Ali, M. (2023). Pengaruh penggunaan media loose parts terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 267-282. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451.

Haryanto, F. T., & Twiningsih, A. (2024). Implementasi media loose parts pada pendidikan anak usia dini**.** *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *9*(2), 54-64. https://doi.org/10.32585/edudikara.v9i2.362.

Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan pendekatan STEAM dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, *5*(02), 275-281. https://doi.org/10.29408/jga.v5i02.3561.

Heldanita. (2018). Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, *3*(1). https://doi.org/10.14421/jga.2018.31-05.

Hurlock, E. B. (2018). *Perkembangan Anak.* Jakarta: Erlangga.

Kurniawati, A. B., & Sumantri, M. S. (2021). Development of whole language-bases instructional models to improve commencement literacy skills. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, *12*(6), 4447-4460. https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i6.8431.

Kusna, S. L., & Puspitasari, E. (2022). Penggunaan media batu berwarna untuk meningkatkan kognitif anak usia dini usia 3-4 tahun. *Jurnal STKIP Ponorogo*, *2*(1), 37-44.

Nawangsasi, D., Andari, A., & Wahyudin. (2022). *Kreativitas Tanpa Batas dengan STEAM dan Loose Parts*. Cianjur: Mulya Bookstore.

Nawangsasi, D., Haenillah, E. Y., Nurul, A., & Lestari, P. (2023). Pengaruh pembelajaran project based learning terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*, 6688-6693. https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.7281.

Primawati, Y. (2023). Pengembangan kreativitas seni rupa anak usia dini. *Journal of Early Childhood Studies*, *1*(2), 1-10.

Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. (2021). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran gerak dan lagu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 832-840. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.691.

Rizkiawanti. (2022). *Penerapan Pembelajaran Media Loose Parts Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini di TK Aisyiyah 3 Tambaknegara Kecamatan Rawalo*

Volume 13 Issue 2 Pages 229-237
URL : https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/101593
DOI : https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.101593

Kabupaten Banyumas. Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.

Sumarseh, & Eliza, D. (2022). Penerapan media pembelajaran berbahan loose parts indoor untuk membangun merdeka belajar anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *5*(1), 65-75.

Wahyuni, F., & Azizah, S. M. (2020). Bermain dan belajar pada anak usia dini. *Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, *15*(1), 159-176. https://doi.org/10.37680/adabiya.v15i01.257.