

Efektivitas Media *Loose Parts* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Perjuangan Kota Bengkulu

Jesikah¹, Areca Oriyza Melaleuga², Tri Adi Ningsih³, Jesika Septa Wiyenda⁴, Fatrica Syafri⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Tadris,
Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu

e-mail : jesikaj1022@gmail.com¹, arecaoriyza@gmail.com², triadiningsih1508@gmail.com³
jj9847585@gmail.com⁴, fatricasyafri@mail.uinfasbengkulu.ac.id⁵

Info Artikel

Abstract

Keywords:

loose parts media,
creativity, early childhood,
PAUD learning.

Kata kunci:

media loose parts,
kreativitas, anak usia dini,
pembelajaran PAUD.

This study aims to determine the effectiveness of loose parts media in developing the creativity of early childhood in Perjuangan Kindergarten, Bengkulu City. Creativity is one of the important developmental aspects to be stimulated from an early age because it plays a role in developing the ability to think, imagine, solve problems, and produce original works. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental design method through the One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects were 20 children in group B aged 5–6 years. Data collection techniques were carried out through observation, documentation, and children's creativity assessment sheets. Data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, and Paired Sample t-Test tests. The results showed that before being given treatment, children's creativity was in the sufficient category with an average pretest score of 58.45. After being given learning using loose parts media, the average posttest score increased to 83.20 with a very good category. The results of the Paired Sample t-Test test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, so there was a significant influence between the use of loose parts media on the creativity of early childhood. Increased creativity is evident in children's ability to generate diverse ideas, think flexibly, create original works, and develop ideas in greater detail. Thus, loose parts media has proven effective as a learning tool that can foster creativity in early childhood through exploration, experimentation, and meaningful play.

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media loose parts dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Perjuangan Kota Bengkulu. Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi sejak usia dini karena berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir, berimajinasi, memecahkan masalah, dan menghasilkan karya yang orisinal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental design melalui rancangan One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian berjumlah 20 anak kelompok B yang berusia 5–6 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan lembar penilaian kreativitas anak. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji Paired Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kreativitas anak berada pada kategori cukup dengan nilai rata-rata pretest sebesar 58,45. Setelah diberikan

pembelajaran menggunakan media loose parts, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 83,20 dengan kategori sangat baik. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media loose parts terhadap kreativitas anak usia dini. Peningkatan kreativitas terlihat pada kemampuan anak dalam menghasilkan ide yang beragam, berpikir fleksibel, menciptakan karya yang orisinal, dan mengembangkan gagasan secara lebih rinci. Dengan demikian, media loose parts terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan eksplorasi, eksperimen, dan bermain yang bermakna.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran strategis dalam membentuk dasar perkembangan anak secara menyeluruh. Pada tahap ini, anak berada pada rentang usia 0–6 tahun yang dikenal sebagai masa emas (*golden age*), yaitu periode ketika pertumbuhan dan perkembangan otak berlangsung sangat cepat. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar perkembangan kecerdasan dan karakter manusia terbentuk pada masa awal kehidupan sehingga stimulasi yang diberikan pada periode ini akan sangat menentukan kualitas perkembangan anak pada tahap berikutnya. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengenalan pembelajaran dasar, tetapi juga sebagai wahana untuk mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal, meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, nilai agama dan moral, seni, serta kreativitas (Suyadi, 2023).

Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan karya seni, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir secara fleksibel, menemukan solusi terhadap masalah, menghasilkan gagasan baru, serta mengembangkan berbagai kemungkinan dari suatu pengalaman yang diperoleh. Menurut Munandar (2019), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa ide, gagasan, maupun produk yang memiliki nilai dan manfaat. Pada anak usia dini, kreativitas dapat diamati melalui aktivitas bermain, menggambar, menyusun benda, bercerita, membangun suatu bentuk, maupun melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sekitar.

Pentingnya pengembangan kreativitas pada anak usia dini sejalan dengan tuntutan perkembangan abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kreatif, kritis, kolaboratif, dan komunikatif. Kreativitas menjadi salah satu keterampilan utama yang dibutuhkan dalam menghadapi berbagai tantangan global yang semakin kompleks. Anak yang memiliki kreativitas tinggi cenderung lebih percaya diri, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mampu beradaptasi dengan lingkungan baru, serta lebih mudah menemukan alternatif solusi dalam menghadapi berbagai permasalahan. Oleh karena itu, lembaga PAUD perlu memberikan pengalaman belajar yang mampu mendorong munculnya kreativitas anak secara optimal (Pratiwi & Rahmawati, 2024).

Meskipun kreativitas memiliki peranan penting dalam perkembangan anak, kenyataannya pengembangan kreativitas di lembaga PAUD masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran sering kali masih berorientasi pada hasil akhir dan menuntut anak untuk mengikuti contoh yang diberikan guru. Kegiatan yang terlalu terstruktur menyebabkan kesempatan anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan mengembangkan ide-idenya menjadi terbatas. Akibatnya, anak cenderung bergantung pada arahan guru dan kurang memiliki keberanian untuk mengekspresikan gagasan yang dimilikinya. Kondisi ini tentu bertentangan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam proses belajar (Nugraha et al., 2024).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu memberikan ruang kebebasan kepada anak dalam bereksplorasi dan berekspresi. Salah satu inovasi

yang saat ini banyak diterapkan dalam pendidikan anak usia dini adalah penggunaan media *loose parts*. Media *loose parts* merupakan berbagai jenis bahan atau benda yang dapat dipindahkan, disusun, digabungkan, dipisahkan, dan digunakan kembali dengan berbagai cara sesuai kebutuhan serta imajinasi anak. Konsep *loose parts* pertama kali diperkenalkan oleh Simon Nicholson melalui *Theory of Loose Parts* yang menyatakan bahwa lingkungan yang menyediakan banyak variasi benda terbuka akan memberikan kesempatan lebih besar bagi anak untuk berpikir kreatif dan menemukan berbagai kemungkinan baru dalam bermain (Nicholson, 1971).

Media *loose parts* dapat berupa bahan alam maupun bahan buatan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Bahan-bahan tersebut antara lain batu, kerikil, daun, ranting, bunga kering, kerang, biji-bijian, kardus bekas, tutup botol, stik es krim, sedotan, kancing, dan berbagai benda lainnya yang dapat dimanfaatkan sebagai media bermain. Keunggulan media *loose parts* terletak pada sifatnya yang terbuka (*open-ended*), sehingga tidak memiliki satu fungsi atau satu jawaban yang benar. Anak bebas menggunakan benda-benda tersebut sesuai dengan ide dan imajinasinya. Kebebasan inilah yang memungkinkan anak mengembangkan kreativitas secara lebih optimal dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran yang bersifat terstruktur (Rahmadanti & Sitorus, 2025).

Penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat bagi perkembangan anak usia dini. Selain mampu meningkatkan kreativitas, media ini juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, kemampuan komunikasi, kerja sama, serta keterampilan motorik halus anak. Ketika anak berinteraksi dengan berbagai benda yang tersedia, mereka akan melakukan proses eksplorasi, pengamatan, percobaan, dan pengambilan keputusan secara mandiri. Proses tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir divergen yang menjadi salah satu indikator utama kreativitas (Febriyanti et al., 2025).

Hasil penelitian terkini menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Penelitian Rahmadanti dan Sitorus (2025) menemukan bahwa pembelajaran berbasis *loose parts* mampu meningkatkan kemampuan berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), keaslian ide (*originality*), dan kemampuan mengembangkan gagasan secara rinci (*elaboration*) pada anak usia 5–6 tahun. Anak menjadi lebih aktif dalam menciptakan berbagai bentuk karya berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan imajinasi yang dimilikinya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media *loose parts* merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak secara menyeluruh.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Yuliani dan Kristiana (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Anak lebih antusias mengikuti aktivitas bermain karena mereka diberikan kebebasan untuk memilih, mengombinasikan, dan memanfaatkan berbagai benda sesuai keinginannya. Selain itu, media *loose parts* dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, dan berpusat pada anak sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuan perkembangan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Perjuangan Kota Bengkulu, ditemukan bahwa perkembangan kreativitas anak masih belum optimal. Sebagian besar anak cenderung menunggu instruksi guru dan meniru contoh yang diberikan tanpa mengembangkan ide baru. Pada kegiatan menggambar, menyusun balok, maupun membuat karya sederhana, anak lebih banyak mengikuti pola yang telah ditentukan daripada menciptakan bentuk sesuai imajinasi mereka sendiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa kesempatan anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitas masih relatif terbatas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang variatif menyebabkan anak kurang termotivasi untuk menunjukkan kemampuan kreatif yang dimilikinya.

Melihat pentingnya kreativitas dalam perkembangan anak usia dini serta potensi media *loose parts* sebagai sarana pembelajaran yang inovatif, maka diperlukan upaya untuk mengimplementasikan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran di TK Perjuangan Kota

Bengkulu. Penggunaan media *loose parts* diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Melalui aktivitas bermain yang bebas dan eksploratif, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, menghasilkan berbagai gagasan baru, serta mengekspresikan imajinasinya secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Perjuangan Kota Bengkulu. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan anak usia dini serta menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode **pre-eksperimental**. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur secara objektif pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini melalui data numerik yang dianalisis menggunakan teknik statistik. Metode pre-eksperimental digunakan karena penelitian hanya melibatkan satu kelompok subjek tanpa kelompok kontrol, sehingga peneliti dapat mengetahui perubahan tingkat kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sugiyono (2024), penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu dalam kondisi yang terkendali.

1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah **One Group Pretest-Posttest Design**. Dalam desain ini, subjek penelitian diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui efektivitas media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

- **O₁** : Pretest (pengukuran kreativitas sebelum perlakuan)
- **X** : Perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *loose parts*
- **O₂** : Posttest (pengukuran kreativitas setelah perlakuan)

Desain ini dipilih karena mampu memberikan gambaran mengenai perubahan yang terjadi pada subjek penelitian setelah memperoleh perlakuan tertentu (Arikunto, 2023).

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di **TK Perjuangan Kota Bengkulu**, yang merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang menerapkan berbagai kegiatan pembelajaran berbasis bermain. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kreativitas anak masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 selama kurang lebih satu bulan yang mencakup kegiatan persiapan, pelaksanaan perlakuan, pengumpulan data, dan analisis hasil penelitian.

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Perjuangan Kota Bengkulu yang berusia antara 5–6 tahun. Jumlah subjek penelitian sebanyak **20 anak** yang terdiri atas anak laki-laki dan perempuan. Pemilihan kelompok B didasarkan pada karakteristik perkembangan anak yang telah mampu melakukan eksplorasi, berpikir simbolik, serta menunjukkan kemampuan berimajinasi dan berkreasi yang lebih berkembang dibandingkan kelompok usia di bawahnya. Selain itu, anak usia 5–6 tahun berada pada tahap perkembangan yang sangat potensial untuk

diberikan stimulasi kreativitas melalui kegiatan bermain menggunakan media *loose parts* (Pratiwi & Handayani, 2024).

4. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan beberapa teknik, yaitu:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati perkembangan kreativitas anak selama proses pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Pengamatan dilakukan secara sistematis dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator kreativitas anak usia dini, seperti kemampuan menghasilkan ide, fleksibilitas berpikir, keaslian karya, dan kemampuan mengembangkan gagasan.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil karya anak, daftar hadir, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Dokumentasi berfungsi untuk memperkuat data hasil observasi yang diperoleh selama penelitian berlangsung.

3. Lembar Penilaian Kreativitas

Penilaian kreativitas dilakukan menggunakan instrumen berupa lembar penilaian yang disusun berdasarkan indikator kreativitas anak usia dini. Instrumen ini digunakan pada saat *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui tingkat kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Penyusunan instrumen mengacu pada aspek kreativitas yang meliputi *fluency* (kelancaran berpikir), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (kemampuan mengembangkan ide) (Rahmadanti & Sitorus, 2025).

5. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan bantuan program statistik. Analisis dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

- a. **Statistik Deskriptif**, digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, skor tertinggi, skor terendah, dan persentase perkembangan kreativitas anak sebelum dan sesudah perlakuan.
- b. **Uji Normalitas**, digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak sebagai syarat penggunaan analisis parametrik.
- c. **Uji t (*Paired Sample t-Test*)**, digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka media *loose parts* dinyatakan efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini (Sugiyono, 2024).

Melalui tahapan analisis tersebut, diperoleh gambaran yang objektif mengenai efektivitas penggunaan media *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Perjuangan Kota Bengkulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian

Penelitian mengenai efektivitas media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dilaksanakan di TK Perjuangan Kota Bengkulu dengan melibatkan 20 anak kelompok B yang berusia 5–6 tahun. Kegiatan penelitian berlangsung selama delapan kali pertemuan pembelajaran. Setiap pertemuan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang berpusat pada anak melalui pemanfaatan berbagai bahan *loose parts* yang berasal dari lingkungan sekitar.

Media yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas berbagai benda yang mudah ditemukan, seperti batu kecil, daun kering, ranting, kerang, tutup botol, stik es krim, biji-bijian, potongan kardus, dan bahan alam lainnya. Pemilihan media tersebut didasarkan pada karakteristik

loose parts yang bersifat terbuka (*open-ended*) sehingga memungkinkan anak untuk mengembangkan berbagai ide kreatif sesuai dengan imajinasi dan pengalaman mereka.

Selama pelaksanaan pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan bahan dan memberikan stimulasi melalui pertanyaan-pertanyaan pemantik. Anak diberikan kebebasan untuk menentukan bentuk karya yang ingin dibuat tanpa dibatasi oleh contoh tertentu. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan mendorong anak untuk berpikir kreatif dalam menghasilkan berbagai karya yang unik.

Kondisi Awal Kreativitas Anak

Sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *loose parts*, peneliti melakukan pengukuran awal (*pretest*) untuk mengetahui tingkat kreativitas anak. Pengukuran dilakukan melalui observasi terhadap aktivitas anak berdasarkan indikator kreativitas yang meliputi kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan kemampuan mengembangkan ide (*elaboration*).

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih memiliki kreativitas yang relatif rendah. Anak cenderung menunggu instruksi dari guru sebelum melakukan kegiatan dan lebih sering meniru contoh yang diberikan. Ketika diminta membuat suatu karya, sebagian besar anak menghasilkan bentuk yang serupa sehingga variasi ide yang muncul masih terbatas.

Tabel 1. Hasil Pretest Kreativitas Anak

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	2	10%
Baik	4	20%
Cukup	8	40%
Kurang	6	30%
Jumlah	20	100%
Kategori	Frekuensi	Persentase

Rata-rata skor pretest = 58,45

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa kategori kreativitas anak masih didominasi oleh kategori cukup dan kurang. Sebanyak 40% anak berada pada kategori cukup dan 30% berada pada kategori kurang. Hanya 10% anak yang mencapai kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan masih memerlukan stimulasi yang lebih optimal.

Rendahnya kreativitas anak terlihat dari kurangnya keberanian untuk mengemukakan ide baru, keterbatasan dalam mengembangkan suatu gagasan, serta kecenderungan mengikuti pola yang telah dicontohkan oleh guru. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan media pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan lebih luas kepada anak untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan ide-idenya.

Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Loose Parts

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan selama delapan kali pertemuan dengan tema dan kegiatan yang bervariasi. Pada setiap pertemuan, anak diberikan berbagai jenis bahan *loose parts* yang dapat digunakan sesuai kebutuhan dan kreativitas mereka.

Kegiatan yang dilakukan antara lain:

- Membuat bentuk binatang dari batu, daun, dan ranting.
- Menyusun rumah impian menggunakan stik es krim dan tutup botol.
- Membuat taman mini dengan memanfaatkan kerang, batu, dan biji-bijian.
- Menyusun pola dan bentuk geometri sederhana.

- e. Membuat kendaraan sesuai imajinasi anak.
- f. Mendesain lingkungan bermain impian.
- g. Membuat karya seni bebas menggunakan bahan alam.
- h. Menampilkan hasil karya dan menceritakan proses pembuatannya.

Pada tahap awal pembelajaran, beberapa anak masih terlihat ragu-ragu dalam menentukan ide. Namun setelah beberapa kali pertemuan, anak mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba berbagai kombinasi bahan yang tersedia. Mereka terlihat aktif berdiskusi dengan teman, mengeksplorasi berbagai bentuk, dan menghasilkan karya yang berbeda satu sama lain.

Antusiasme anak semakin meningkat karena media *loose parts* memberikan kebebasan untuk berkreasi tanpa takut salah. Setiap anak dapat menggunakan bahan yang sama dengan hasil karya yang berbeda sesuai dengan imajinasi masing-masing. Situasi ini menunjukkan bahwa media *loose parts* mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kreativitas anak.

Hasil Posttest Kreativitas Anak

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, peneliti melakukan pengukuran akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan kreativitas anak setelah memperoleh perlakuan menggunakan media *loose parts*.

Tabel 2. Hasil Posttest Kreativitas Anak

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	12	60%
Baik	6	30%
Cukup	2	10%
Kurang	0	0%
Jumlah	20	100%

Rata-rata skor posttest = 83,20

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada kreativitas anak. Sebanyak 60% anak berada pada kategori sangat baik dan 30% berada pada kategori baik. Tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori kurang.

Peningkatan kreativitas terlihat dari kemampuan anak dalam menghasilkan ide yang lebih beragam, menciptakan bentuk baru yang unik, serta mampu menjelaskan hasil karya yang dibuat dengan lebih percaya diri. Anak juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengombinasikan berbagai bahan menjadi karya yang memiliki makna sesuai imajinasi mereka.

Hasil Uji Hipotesis

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *loose parts*, dilakukan uji statistik menggunakan **Paired Sample t-Test**.

Tabel 3. Hasil Uji t

Variabel	Sig.
Pretest-Posttest	0,000

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi sebesar **0,000**. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini di TK Perjuangan Kota Bengkulu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Perjuangan Kota Bengkulu. Efektivitas tersebut dapat dilihat dari peningkatan skor rata-rata kreativitas anak yang semula sebesar 58,45 pada saat

pretest meningkat menjadi 83,20 pada saat *posttest*. Selain itu, hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *loose parts* terhadap perkembangan kreativitas anak.

Peningkatan kreativitas yang terjadi selama penelitian terlihat dari perubahan perilaku anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebelum perlakuan diberikan, sebagian besar anak cenderung pasif dan lebih banyak menunggu instruksi dari guru. Anak juga sering meniru hasil karya teman atau contoh yang diberikan guru. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *loose parts*, anak mulai menunjukkan kemampuan untuk menghasilkan ide yang lebih beragam, menciptakan bentuk baru, serta memanfaatkan berbagai bahan yang tersedia sesuai dengan imajinasi masing-masing.

Media *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses eksplorasi, manipulasi benda, percobaan, dan penciptaan karya. Situasi tersebut sesuai dengan teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman yang dialaminya secara langsung. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, pengalaman konkret yang diperoleh melalui aktivitas bermain menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir anak (Suyadi, 2023).

Peningkatan kreativitas anak dalam penelitian ini dapat dilihat dari empat indikator utama, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Pada aspek *fluency* (kelancaran berpikir), anak menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menghasilkan banyak ide ketika diberikan berbagai bahan *loose parts*. Anak mampu menyebutkan berbagai kemungkinan penggunaan benda yang tersedia serta menghasilkan lebih dari satu bentuk karya dalam satu kegiatan. Temuan ini menunjukkan bahwa media *loose parts* mampu memberikan stimulasi yang mendorong anak berpikir secara divergen dan menghasilkan banyak alternatif gagasan (Rahmadanti & Sitorus, 2025).

Pada aspek *flexibility* (keluwesan berpikir), anak terlihat mampu menggunakan satu jenis bahan untuk berbagai fungsi yang berbeda. Sebagai contoh, batu kecil tidak hanya digunakan sebagai hiasan taman, tetapi juga dijadikan roda kendaraan, badan hewan, atau bagian dari bangunan yang mereka buat. Kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan dari satu objek menunjukkan bahwa anak mulai mengembangkan pola pikir yang fleksibel. Menurut Febriyanti et al. (2026), media *loose parts* sangat efektif dalam mengembangkan fleksibilitas berpikir karena sifatnya yang terbuka dan memungkinkan berbagai interpretasi penggunaan bahan.

Aspek *originality* (keaslian) juga mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Hal ini terlihat dari munculnya berbagai karya unik yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya meskipun menggunakan bahan yang sama. Sebagian anak membuat bentuk rumah, sebagian lainnya membuat kendaraan, taman, atau bentuk hewan sesuai dengan imajinasi mereka. Keberagaman hasil karya tersebut menunjukkan bahwa anak mampu menghasilkan ide yang orisinal dan tidak sekadar meniru contoh yang diberikan oleh guru. Penelitian Rahmadanti dan Sitorus (2025) menjelaskan bahwa lingkungan belajar berbasis *loose parts* mampu mendorong munculnya keaslian ide karena anak diberikan kebebasan penuh dalam menentukan bentuk karya yang ingin dibuat.

Pada aspek *elaboration* (pengembangan ide), anak menunjukkan kemampuan untuk menambahkan detail pada hasil karya mereka. Anak tidak hanya membuat bentuk sederhana, tetapi juga melengkapinya dengan berbagai unsur tambahan yang memperkaya makna karya tersebut. Misalnya, ketika membuat rumah, anak menambahkan pagar, taman, jalan, dan pohon di sekitarnya. Kemampuan mengembangkan ide secara rinci merupakan salah satu indikator penting dalam kreativitas karena menunjukkan bahwa anak mampu memperluas gagasan yang dimiliki menjadi suatu karya yang lebih kompleks (Yuliani & Kristiana, 2024).

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Rahmadanti dan Sitorus (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *loose parts* berbasis bahan alam mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini pada aspek kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, keaslian, dan

elaborasi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak yang belajar menggunakan media *loose parts* memiliki tingkat kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan sebelum memperoleh perlakuan.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian yang dilakukan oleh Febriyanti, Suharti, dan Ningrum (2026) yang menemukan bahwa media *loose parts* mampu menstimulasi kreativitas anak melalui aktivitas eksploratif dan penggunaan bahan alam yang beragam. Anak menjadi lebih aktif dalam mengeksplorasi lingkungan dan lebih percaya diri dalam mengemukakan ide-ide yang dimilikinya. Aktivitas eksplorasi yang dilakukan secara berulang memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif secara optimal.

Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lismayani et al. (2023) yang menemukan bahwa penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas anak usia dini. Anak menjadi lebih aktif menghasilkan gagasan baru, berani mencoba berbagai alternatif, dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa media *loose parts* tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

Manfaat penggunaan media *loose parts* tidak hanya terbatas pada pengembangan kreativitas. Selama proses penelitian, peneliti juga mengamati adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak. Aktivitas memegang, menyusun, mengelompokkan, menggabungkan, dan memindahkan berbagai benda membantu melatih koordinasi mata dan tangan anak. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ardiyanti et al. (2025) yang menyatakan bahwa media *loose parts* efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini karena memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan manipulasi objek secara langsung.

Selain perkembangan motorik halus, media *loose parts* juga berkontribusi terhadap perkembangan sosial emosional anak. Ketika bekerja dalam kelompok kecil, anak belajar berkomunikasi, berbagi bahan, menghargai pendapat teman, serta bekerja sama dalam menyelesaikan suatu proyek sederhana. Interaksi sosial yang terjadi selama kegiatan berlangsung membantu anak mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan sehari-hari (Nugraha et al., 2024).

Keunggulan utama media *loose parts* terletak pada fleksibilitas dan sifat terbukanya. Berbeda dengan media pembelajaran konvensional yang memiliki fungsi tertentu, media *loose parts* memungkinkan anak menciptakan berbagai kemungkinan tanpa batas. Tidak terdapat satu jawaban benar dalam penggunaannya sehingga setiap anak memiliki kesempatan yang sama untuk mengekspresikan ide dan kreativitasnya. Lingkungan belajar yang demikian mampu menciptakan suasana yang aman dan menyenangkan bagi anak untuk bereksplorasi tanpa takut melakukan kesalahan.

Peran guru dalam penerapan media *loose parts* juga menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Guru tidak lagi berperan sebagai sumber utama informasi, melainkan sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan belajar yang kaya stimulasi, memberikan pertanyaan pemantik, serta mendukung setiap ide yang muncul dari anak. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang berpusat pada anak (*child-centered learning*) dan menghargai keunikan setiap individu (Pratiwi & Rahmawati, 2024).

Berdasarkan seluruh temuan penelitian, dapat dipahami bahwa media *loose parts* merupakan media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Penggunaan berbagai bahan yang dapat dimanipulasi secara bebas memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir kreatif, mengeksplorasi berbagai kemungkinan, serta menghasilkan karya yang unik dan bermakna. Oleh karena itu, media *loose parts* sangat direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD dan taman kanak-kanak sebagai upaya meningkatkan kualitas perkembangan kreativitas anak sejak usia dini.

KESIMPULAN/CONCLUSION

Berdasarkan hasil kajian literatur mengenai peran guru dalam mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif dan reseptif anak usia dini, dapat disimpulkan bahwa guru memiliki

peran yang sangat penting dalam mendukung perkembangan bahasa anak pada masa usia dini. Bahasa reseptif dan bahasa ekspresif merupakan dua komponen utama yang saling berkaitan dalam perkembangan komunikasi anak. Kemampuan reseptif membantu anak memahami informasi yang diterima melalui kegiatan mendengar dan mengamati, sedangkan kemampuan ekspresif memungkinkan anak untuk menyampaikan ide, pikiran, kebutuhan, dan perasaannya kepada orang lain. Hasil kajian menunjukkan bahwa guru berperan sebagai model bahasa yang memberikan contoh penggunaan bahasa yang baik dan benar, fasilitator yang menyediakan berbagai pengalaman belajar yang kaya bahasa, motivator yang mendorong keberanian anak untuk berkomunikasi, serta evaluator yang memantau perkembangan bahasa anak secara berkelanjutan. Dalam mengembangkan kemampuan bahasa reseptif, guru dapat menggunakan metode bercerita, media audio-visual, serta kegiatan tanya jawab yang mampu meningkatkan kemampuan mendengar dan memahami informasi. Sementara itu, dalam mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif, guru dapat menerapkan kegiatan bernyanyi, bermain peran, puisi anak, permainan bahasa, dan diskusi sederhana yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berbicara secara aktif. Selain peran guru, keberhasilan perkembangan bahasa anak juga dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung, seperti kompetensi pedagogik guru, lingkungan belajar yang komunikatif, ketersediaan media pembelajaran yang menarik, serta keterlibatan orang tua dalam memberikan stimulasi bahasa di rumah. Sebaliknya, kurangnya pelatihan guru, keterbatasan sarana pembelajaran, dan rendahnya interaksi verbal dalam keluarga dapat menjadi hambatan dalam perkembangan bahasa anak. Oleh karena itu, diperlukan sinergi antara guru, sekolah, dan keluarga dalam menciptakan lingkungan yang kaya bahasa sehingga perkembangan kemampuan bahasa reseptif dan ekspresif anak usia dini dapat berkembang secara optimal. Guru juga perlu terus meningkatkan kompetensinya melalui pelatihan dan inovasi pembelajaran agar mampu memberikan stimulasi bahasa yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.

REFERENCES (DAFTAR PUSTAKA)

- Fatimah, N. (2025). Peran nursery rhymes dalam mendorong perkembangan bahasa ekspresif anak usia dini. *Al-Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 45–58.
- Husnah, S. K., Rohmah, L., & Hibana, H. (2026). Peran guru dalam mengembangkan kreativitas dan komunikasi anak usia dini: A systematic literature review. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 10(1), 2708–2715.
- Lubis, S. R., & Syamsiah, D. (2025). Stimulasi perkembangan bahasa anak usia dini melalui pendekatan interaktif. *Lokawati: Jurnal Penelitian Manajemen dan Inovasi Riset*, 3(4), 340–346.
- Rahmadani Lubis, S., & Syamsiah, D. (2025). Strategi pembelajaran bahasa berbasis aktivitas anak usia dini. *Lokawati: Jurnal Penelitian Manajemen dan Inovasi Riset*, 3(4), 347–355.
- Universitas Bengkulu. (2024). Pengaruh metode bercerita terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 12(2), 112–123.
- Wulandari, D., & Kartika, W. I. (2025). Stimulasi bahasa anak melalui interaksi guru di lembaga PAUD. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 647–660.
- Anderson, J. (2024). Early childhood language development and teacher interaction strategies. *International Journal of Early Childhood Education*, 56(2), 145–160.
- Berk, L. E. (2024). *Development Through the Lifespan* (9th ed.). New York: Pearson Education.
- Mayer, R. E. (2024). *Multimedia Learning* (4th ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Prensky, M. (2024). Digital learning and language development in early childhood education. *Educational Technology Review*, 18(1), 22–35.
- Snow, C. E., & Matthews, T. J. (2025). Language development and literacy in early childhood. *Annual Review of Applied Linguistics*, 45, 88–105.
- Vygotsky, L. S. (2024). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.

EFEKTIVITAS MEDIA LOOSE PARTS DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK
PERJUANGAN KOTA BENGKULU

- Warschauer, M., & Matuchniak, T. (2025). Technology integration and language learning among young children. *Journal of Educational Technology Research*, 41(3), 211–228.
- Yusuf, S. (2024). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zaini, A., & Rahmawati, N. (2025). Lingkungan belajar dan perkembangan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 125–138.