

Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* terhadap Pengembangan Dimensi Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Aktivitas Bermain Terbuka

Wanda Wulandari^{1✉}, Besse Nirmala², Armina Muchtar³, Durrotunnisa⁴
(1,2,3,4) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Tadulako, Indonesia

✉ Corresponding author
[wulandariwanda999@gmail.com]

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya perkembangan kreativitas anak yang ditunjukkan melalui rendahnya kemampuan mengeksplorasi ide, menciptakan karya, dan memanfaatkan berbagai bahan secara kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Media *loose parts* dipandang sebagai alternatif yang dapat mendukung pengembangan kreativitas karena memiliki karakteristik terbuka, fleksibel, dan memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi sesuai imajinasinya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment*. Desain yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Sampel penelitian berjumlah 13 anak yang terdiri atas 8 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* berpengaruh signifikan terhadap pengembangan kreativitas anak. Nilai rata-rata kreativitas meningkat dari 7,769 pada saat *pretest* menjadi 13,385 pada saat *posttest*. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dengan mean difference sebesar -5,615, yang menunjukkan adanya peningkatan kreativitas setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, media *loose parts* efektif digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Temuan ini memberikan implikasi praktis bahwa guru dapat memanfaatkan media *loose parts* sebagai alternatif pembelajaran yang mendukung eksplorasi, imajinasi, dan kreativitas anak secara optimal.

Kata Kunci: *Loose parts, Kreativitas Anak Usia Dini, Pengembangan Media*

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of loose media use on the development of creativity in early childhood. This study is motivated by the suboptimal development of children's creativity, which is indicated by the low ability to explore ideas, create works, and utilize various materials creatively in learning activities. Loose parts media is seen as an alternative that can support the development of creativity because it has open, flexible characteristics, and gives children the freedom to explore according to their imagination. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental research type. The design used is a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 13 children consisting of 8 girls and 5 boys. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, and documentation. The results of the study showed that the use of loose parts media had a significant effect on the development of children's creativity. The average creativity score increased from 7.769 at the pretest to 13.385 at the posttest. The results of the paired sample t-test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$) with an average difference of -5.615, which indicates an increase in creativity after being given treatment. Thus, loose parts media are effective for developing creativity in early childhood. These findings suggest that teachers can utilize loose parts media as a learning alternative that optimally supports children's exploration, imagination, and creativity.

Keyword: *Loose Parts, Creativity, Early Childhood. Development, Media*

Article info

Submitted: May 16, 2026; Accepted: June 24, 2026; Published: June 24, 2026

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena berperan dalam membentuk kemampuan berpikir fleksibel, memecahkan masalah, berinovasi, dan beradaptasi dengan berbagai situasi pada abad ke-21. Masa anak usia dini dikenal sebagai *golden age*, yaitu periode yang sangat menentukan bagi perkembangan berbagai aspek kemampuan anak (Sultan aji, 2024). Pada masa ini, anak memerlukan stimulasi yang tepat agar seluruh potensi perkembangannya dapat berkembang secara optimal (Nurhayati & Sudamara, 2024). Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, perkembangan anak usia dini mencakup aspek fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan moral yang saling berkaitan dalam mendukung keberhasilan proses belajar anak (Nirmala & Sabrina, 2021).

Meskipun kreativitas memiliki peran yang sangat penting, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas anak usia dini masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran yang terlalu terstruktur, penggunaan media yang terbatas, serta kurangnya kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi ide secara bebas menjadi faktor yang menyebabkan kreativitas anak belum berkembang secara optimal (Mar, 2022). Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan karya, tetapi juga kemampuan menemukan ide baru, memecahkan masalah dengan cara yang berbeda, serta mengembangkan imajinasi melalui pengalaman belajar yang bermakna (Afandi, 2021). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu memberikan ruang eksplorasi yang luas bagi anak (Saparia et al., 2023).

Secara teoritis, kreativitas dipandang sebagai kemampuan individu untuk menghasilkan gagasan, solusi, atau karya yang bersifat baru dan bermanfaat (Siskawati & Herawati, 2021). Santrock menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang dan menemukan alternatif pemecahan yang beragam (Yusri, 2020). Sementara itu, Meyesty memandang kreativitas sebagai kemampuan berpikir dan bertindak untuk menghasilkan sesuatu yang unik dan bernilai. Carl Rogers melalui teori humanistik menegaskan bahwa kreativitas berkembang melalui interaksi individu dengan lingkungannya yang mendukung kebebasan berekspresi dan bereksplorasi (Islam et al., 2024). Dengan demikian, lingkungan belajar yang kaya pengalaman dan menyediakan berbagai pilihan aktivitas menjadi faktor penting dalam menumbuhkan kreativitas anak.

Karakteristik anak yang kreatif dapat diamati melalui beberapa indikator, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan mengemukakan ide baru, kemandirian, intuisi yang kuat, serta rasa percaya diri (Liao, 2025). Dalam konteks pembelajaran, rasa percaya diri dapat terlihat ketika anak berani mencoba aktivitas baru tanpa takut gagal, berani menyampaikan pendapat saat diskusi, mampu menunjukkan hasil karyanya di depan teman-teman, dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok (Lestari & Halim, 2022). Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa kreativitas tidak muncul secara spontan, melainkan perlu distimulasi melalui pengalaman belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan berekspresi secara bebas.

Salah satu media pembelajaran yang dinilai mampu mendukung pengembangan kreativitas anak adalah media *loose parts*. *Loose parts* merupakan berbagai material terbuka yang dapat dipindahkan, disusun, dibongkar-pasang, dikombinasikan, dan digunakan kembali sesuai dengan kebutuhan dan imajinasi anak. Material tersebut dapat berupa bahan alam, plastik, logam, kayu dan bambu, kain, kaca dan keramik, maupun bahan bekas kemasan (Siskawati & Herawati, 2021). Karakteristik media yang terbuka dan fleksibel memungkinkan anak menciptakan berbagai bentuk, fungsi, dan makna baru melalui kegiatan bermain.

Berbagai penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, komunikasi, serta kepercayaan diri anak. Penelitian Ridwan et al. (2022) menunjukkan bahwa *loose parts* memberikan kebebasan kepada anak untuk menciptakan berbagai karya sesuai imajinasinya. Penelitian (Purnama Sari et al., 2024) juga menemukan bahwa aktivitas bermain menggunakan *loose parts* dapat meningkatkan interaksi sosial, keterampilan bercerita, dan kepercayaan diri anak. Selain itu, Leonia et al. (2022) menjelaskan bahwa penggunaan *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran

mampu menstimulasi kreativitas, imajinasi, kerja sama, dan kemampuan komunikasi anak secara lebih optimal.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada deskripsi implementasi media *loose parts* atau pengaruhnya terhadap perkembangan anak secara umum. Penelitian yang secara khusus menguji pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini melalui desain eksperimen masih relatif terbatas (Umamah et al., 2026). Selain itu, masih sedikit penelitian yang mengukur perubahan kreativitas anak sebelum dan sesudah penerapan media *loose parts* menggunakan pendekatan kuantitatif. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut untuk memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas media *loose parts* dalam pengembangan kreativitas anak usia dini (Setianingsih & Handayani, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 21 Januari 2026, ditemukan bahwa sekitar 70% anak menunjukkan tingkat kreativitas yang belum optimal. Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya keberanian anak dalam mencoba aktivitas baru, terbatasnya kemampuan menghasilkan ide yang beragam, serta rendahnya inisiatif dalam menciptakan karya secara mandiri. Salah satu faktor yang diduga memengaruhi kondisi tersebut adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang memberikan kesempatan eksplorasi secara bebas kepada anak.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian secara empiris efektivitas media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini melalui desain quasi experiment dengan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan penggunaan media *loose parts*, tetapi juga menganalisis perubahan tingkat kreativitas anak setelah diberikan stimulasi melalui aktivitas bermain menggunakan *loose parts* (Prasetyo, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, kontekstual, dan berpusat pada anak, serta menjadi referensi bagi pendidik dalam memanfaatkan bahan alam maupun bahan bekas sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan pengukuran sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Desain ini dipilih untuk menguji pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini. Adapun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Gambar 1. Desain One Group Pretest-Posttest.

Keterangan:

- O_1 = Pretest (pengukuran kreativitas sebelum perlakuan)
- X = Perlakuan menggunakan media *loose parts*
- O_2 = Posttest (pengukuran kreativitas setelah perlakuan)

Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah 1 Palu pada kelompok B usia 5–6 tahun tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 13 anak yang terdiri atas 8 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Penelitian dilaksanakan selama tiga minggu dengan enam kali pertemuan pembelajaran menggunakan media *loose parts*.

Instrumen utama yang digunakan adalah lembar observasi kreativitas anak yang disusun berdasarkan indikator kreativitas anak usia dini. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung oleh peneliti dan guru pendamping.

Tabel 1. Indikator Observasi Kreativitas Anak

No	Indikator Kreativitas	Deskripsi Perilaku yang Diamati
1	Kelancaran berpikir (<i>fluency</i>)	Anak mampu menghasilkan berbagai ide atau bentuk karya
2	Keluwesannya berpikir (<i>flexibility</i>)	Anak mampu menggunakan bahan dengan berbagai cara
3	Orisinalitas (<i>originality</i>)	Anak menghasilkan karya yang berbeda dari teman-temannya
4	Elaborasi (<i>elaboration</i>)	Anak mampu menambahkan detail pada karya yang dibuat

Penilaian dilakukan menggunakan skala perkembangan anak usia dini sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kreativitas

Skor	Kategori	Keterangan
4	BSB	Berkembang Sangat Baik
3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
2	MB	Mulai Berkembang
1	BB	Belum Berkembang

Teknik Analisis Data, Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor kreativitas setiap anak berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Persentase perkembangan anak dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- f = Frekuensi yang diperoleh
- N = Jumlah skor maksimum

Interpretasi hasil persentase digunakan untuk menggambarkan tingkat perkembangan kreativitas anak sebelum dan sesudah perlakuan.

Analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan uji normalitas dan uji t berpasangan (*paired sample t-test*) dengan bantuan aplikasi SPSS.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal sebagai syarat penggunaan statistik parametrik. Pengujian dilakukan menggunakan uji Chi-Square (χ^2) dengan rumus:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_{o_i} - f_{e_i})^2}{f_{e_i}}$$

Keterangan:

- χ^2 = Nilai Chi-Square
- f_o = Frekuensi yang diamati
- f_e = Frekuensi yang diharapkan

Apabila nilai signifikansi > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Hipotesis, Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t berpasangan (paired sample t-test) untuk mengetahui perbedaan skor kreativitas anak sebelum dan sesudah perlakuan. Kriteria pengambilan keputusan adalah:

- Jika nilai Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
- Jika nilai Sig. > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Dengan demikian, pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak dapat diketahui secara empiris melalui perbandingan hasil pretest dan posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini. Kreativitas anak diamati melalui empat aspek, yaitu *fluency* (kelancaran berpikir), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality* (orisinalitas), dan *elaboration* (elaborasi). Penelitian menggunakan desain *one-group pretest-posttest* yang melibatkan 13 anak kelompok B usia 5–6 tahun.

Data yang diperoleh melalui teknik analisis deskriptif. Adapun data yang dikumpulkan berasal dari empat aspek yang dikaji, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 3. Kreativitas Anak Pada Aspek Fluency Sebelum dan Sesudah Perlakuan

No	Sebelum Perlakuan								Sesudah Perlakuan							
	Berkembang Sangat Baik		Berkembang Sesuai Harapan		Mulai Berkembang		Belum Berkembang		Berkembang Sangat Baik		Berkembang Sesuai Harapan		Mulai Berkembang		Belum Berkembang	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	2	15,38%	1	7,70%	8	61,54%	2	15,38%	5	38,46%	8	61,54%	0	0%	0	0%

Berdasarkan Tabel 3, kemampuan *fluency* anak mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *loose parts*. Sebelum perlakuan, sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), yaitu sebanyak 8 anak (61,54%), sedangkan 2 anak (15,38%) masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Setelah perlakuan diberikan, tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori BB maupun MB. Sebanyak 8 anak (61,54%) mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 5 anak (38,46%) mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil ini menunjukkan bahwa media *loose parts* efektif meningkatkan kemampuan anak dalam menghasilkan berbagai ide dan gagasan secara lancar.

Tabel 4. Kreativitas Anak Aspek Flexibility

No	Sebelum Perlakuan								Sesudah Perlakuan							
	BSB		BSH		MB		BB		BSB		BSH		MB		BB	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	0	0%	4	30,77%	7	53,85%	2	15,38%	6	46,15%	6	46,15%	1	7,70%	0	0%

Berdasarkan Tabel 4, sebelum perlakuan sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), yaitu sebanyak 7 anak (53,85%), sedangkan 2 anak (15,38%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Selain itu, terdapat 4 anak (30,77%) yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan belum ada anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Setelah diberikan perlakuan, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Sebanyak 6 anak (46,15%) mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 6 anak (46,15%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan hanya 1 anak (7,70%) yang masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Hasil ini menunjukkan bahwa media *loose parts* mampu meningkatkan kemampuan anak dalam menggunakan berbagai bahan dan menemukan alternatif penyelesaian secara lebih fleksibel

Tabel 5. Kreativitas Anak Aspek *Originality*

No	Sebelum Perlakuan								Sesudah Perlakuan							
	BSB		BSH		MB		BB		BSB		BSH		MB		BB	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	0	0%	1	7,70%	9	69,23%	3	23,07%	5	38,46%	7	53,85%	1	7,70%	0	0%

Berdasarkan Tabel 5, kemampuan *originality* anak sebelum perlakuan didominasi kategori Mulai Berkembang (MB), yaitu sebanyak 9 anak (69,23%), sedangkan 3 anak (23,07%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Hanya 1 anak (7,70%) yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan belum ada anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Setelah perlakuan diberikan, terjadi peningkatan yang cukup baik. Sebanyak 7 anak (53,85%) mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 5 anak (38,46%) mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), dan hanya 1 anak (7,70%) yang masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* mampu mendorong anak menghasilkan ide dan karya yang lebih unik dibandingkan sebelumnya.

Tabel 6. Kreativitas Anak Aspek *Elaboration*

No	Sebelum Perlakuan								Sesudah Perlakuan							
	BSB		BSH		MB		BB		BSB		BSH		MB		BB	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	0	0%	0	0%	7	53,85%	6	46,15%	4	30,77%	9	69,23%	0	0%	0	0%

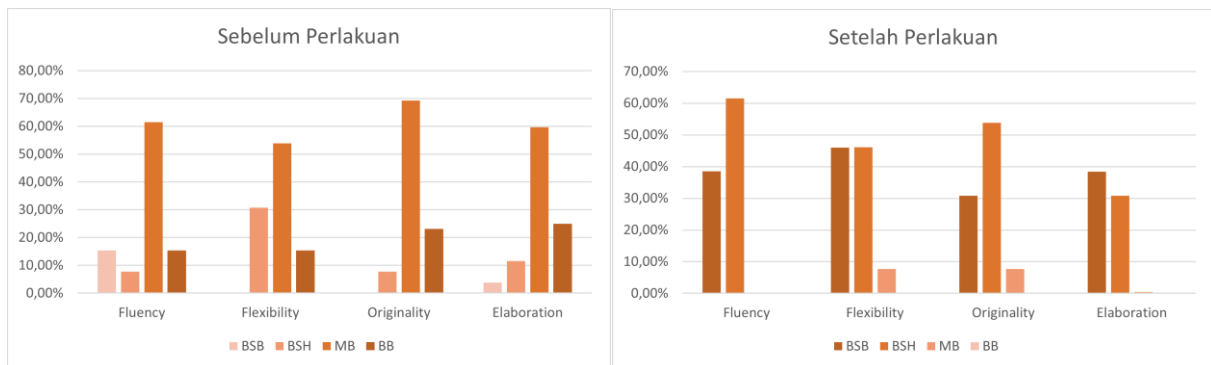
Berdasarkan Tabel 6, kemampuan *elaboration* anak sebelum perlakuan masih tergolong rendah. Sebanyak 7 anak (53,85%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan 6 anak (46,15%) berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Belum terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB).

Setelah perlakuan diberikan, seluruh anak menunjukkan peningkatan kemampuan elaborasi. Sebanyak 9 anak (69,23%) mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 4 anak (30,77%) mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Tidak terdapat lagi anak yang berada pada kategori MB maupun BB. Hasil ini menunjukkan bahwa media *loose parts* mampu membantu anak mengembangkan dan memperkaya ide menjadi karya yang lebih rinci dan kompleks.

Tabel 7 Hasil Rekapitulasi Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Kategori	Sebelum Perlakuan								Sesudah Perlakuan							
	Fluency		Flexibility		Originality		Elaboration		Fluency		Flexibility		Originality		Elaboration	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
BSB	2	15,38%	0	0%	0	0%	0	0%	5	38,36%	6	46,15%	5	38%	4	31%
BSH	1	31,25%	4	30,77%	1	7,70%	0	0%	8	61,54%	6	46,15%	7	53,85%	11	57,50%
MB	8	62,5%	7	53,85%	9	69,23%	7	53,85%	0	0%	1	7,70%	1	7,70%	0	0%
BB	2	6,5%	2	15,38%	7	23,07%	6	46,15%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan adanya pergeseran kategori perkembangan dari dominasi kategori Mulai Berkembang (MB) sebelum perlakuan menjadi dominasi kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) setelah perlakuan. Perubahan ini terjadi pada seluruh aspek kreativitas yang diamati, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.



Gambar 4. Histogram Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Berdasarkan histogram tersebut, dapat diketahui bahwa sebelum penggunaan media loose parts, pada keempat aspek yang diamati, kategori Mulai Berkembang (MB) memiliki frekuensi lebih tinggi dibandingkan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu, peneliti melanjutkan penelitian dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media loose parts sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak pada keempat aspek tersebut. Setelah perlakuan diberikan, terlihat adanya peningkatan perilaku positif pada seluruh aspek yang diamati, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menunjukkan peningkatan paling tinggi pada aspek fluency dan originality. Sementara itu, pada aspek flexibility terlihat jumlah yang seimbang antara kategori BSB dan BSH. Adapun pada aspek elaboration, perbedaan antara kategori BSB dan BSH relatif kecil atau tidak terlalu mencolok.

Tabel 8. Hasil Analisis Uji Normalitas

	Tests of Normality			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum diberikan perlakuan	.149	13	.200*	.959	13	.735
setelah diberikan perlakuan	.163	13	.200*	.897	13	.123

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,735 dan *posttest* sebesar 0,123. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik, yaitu paired sample t-test.

Tabel 9. Hasil Uji-t Paired Samples Statistics

	Paired Samples Statistics			
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Sebelum diberikan perlakuan	7.7692	132	1.2736	.59002
Setelah diberikan	13.3846	131	1.80455	.50049

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan kreativitas anak sebelum perlakuan sebesar 7,769 dan meningkat menjadi 13,385 setelah perlakuan. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 5,615 poin setelah penggunaan media *loose parts*.

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor kreativitas sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, yaitu penggunaan media *loose parts* berpengaruh signifikan terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini.

Temuan ini mengindikasikan bahwa media *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai material secara bebas, mengembangkan imajinasi, menghasilkan ide baru, serta memperkaya hasil karya yang dibuat. Oleh karena itu, media *loose parts* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* berpengaruh signifikan terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini. Temuan ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kreativitas anak dari 7,769 pada saat pretest menjadi 13,385 pada saat *posttest*. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *loose parts*. Dengan demikian, media *loose parts* terbukti efektif dalam mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini (Lismayani et al., 2023).

Peningkatan kreativitas terjadi pada seluruh aspek yang diamati, yaitu *fluency* (kelancaran berpikir), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality* (orisinalitas), dan *elaboration* (elaborasi). Sebelum perlakuan, sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Setelah penggunaan media *loose parts*, mayoritas anak berpindah ke kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Temuan ini menunjukkan bahwa media *loose parts* tidak hanya meningkatkan satu aspek kreativitas, tetapi mampu memberikan stimulasi secara menyeluruh terhadap kemampuan berpikir kreatif anak.

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori *Loose Parts* yang dikemukakan oleh Simon Nicholson (1971). Nicholson menyatakan bahwa kreativitas berkembang secara optimal ketika anak berinteraksi dengan lingkungan yang menyediakan material terbuka, fleksibel, dan dapat dimanipulasi secara bebas. Dalam konteks penelitian ini, bahan-bahan seperti batu, daun, ranting, pasir, tutup botol, dan biji-bijian memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan penggunaan tanpa batasan bentuk maupun fungsi. Kebebasan tersebut memungkinkan anak membangun pengalaman belajar yang bersifat aktif, eksploratif, dan berpusat pada anak (*child-centered learning*).

Peningkatan aspek *fluency* terjadi karena media *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk menghasilkan berbagai ide dan kemungkinan penggunaan material yang tersedia. Anak tidak hanya terpaku pada satu jawaban atau satu bentuk karya, tetapi terdorong untuk menghasilkan berbagai alternatif sesuai dengan imajinasinya. Kondisi ini mendukung perkembangan kemampuan berpikir divergen yang menjadi salah satu indikator utama kreativitas.

Pada aspek *flexibility*, peningkatan terjadi karena anak diberikan kebebasan untuk menggunakan satu material dalam berbagai fungsi dan bentuk yang berbeda. Sebagai contoh, batu dapat digunakan sebagai roda mobil, bagian rumah, atau elemen dekoratif sesuai dengan ide anak. Situasi ini mendorong anak untuk melihat suatu objek dari berbagai sudut pandang dan menghasilkan solusi yang lebih beragam dalam kegiatan bermain.

Peningkatan aspek *originality* menunjukkan bahwa media *loose parts* mampu memfasilitasi munculnya ide-ide unik yang berbeda antar anak. Tidak adanya pola atau instruksi yang kaku memberikan ruang bagi anak untuk menciptakan karya berdasarkan pengalaman, imajinasi, dan interpretasi masing-masing. Akibatnya, hasil karya yang dihasilkan menjadi lebih beragam dan menunjukkan karakteristik individual yang kuat.

Sementara itu, peningkatan aspek *elaboration* terjadi karena anak terdorong untuk menambahkan detail, menyempurnakan bentuk, dan mengembangkan ide awal menjadi karya yang lebih kompleks. Ketika anak diberikan berbagai material dengan karakteristik yang berbeda, mereka memiliki lebih banyak peluang untuk memperkaya hasil karyanya melalui penambahan unsur-unsur baru yang mendukung gagasan utama.

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian (Hadiyanti et al., 2021) yang menyimpulkan bahwa media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kreatif,

keterampilan pemecahan masalah, serta kemampuan eksplorasi anak usia dini. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa karakteristik *loose parts* yang terbuka dan fleksibel memungkinkan anak terlibat dalam aktivitas bermain yang lebih bermakna dibandingkan media pembelajaran yang bersifat terstruktur. Kesamaan temuan tersebut menguatkan argumentasi bahwa *loose parts* merupakan salah satu media yang efektif untuk mengembangkan potensi kreativitas anak usia dini.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu diinterpretasikan secara hati-hati. Pertama, penelitian hanya melibatkan 13 anak sehingga ukuran sampel relatif kecil dan membatasi generalisasi temuan pada populasi yang lebih luas. Kedua, penelitian menggunakan desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol sehingga masih terdapat kemungkinan pengaruh faktor lain di luar perlakuan, seperti perkembangan alami anak, pengalaman belajar sebelumnya, atau dukungan lingkungan keluarga. Ketiga, penelitian dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat sehingga belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang penggunaan media *loose parts* terhadap perkembangan kreativitas anak.

Selain itu, keberhasilan penggunaan media *loose parts* tidak hanya ditentukan oleh karakteristik media itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam merancang aktivitas pembelajaran, memberikan stimulasi yang tepat, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi. Oleh karena itu, media *loose parts* sebaiknya dipandang sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang terintegrasi dengan peran aktif guru sebagai fasilitator.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan beberapa lembaga pendidikan anak usia dini agar hasil penelitian memiliki daya generalisasi yang lebih kuat (Utami, 2025). Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol untuk meningkatkan validitas internal penelitian. Selain itu, kajian lanjutan dapat mengeksplorasi pengaruh media *loose parts* terhadap aspek perkembangan lainnya, seperti kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, maupun kreativitas dalam jangka Panjang (Cankaya et al., 2023).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *loose parts* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Karakteristiknya yang terbuka, fleksibel, dan memberikan kebebasan bereksplorasi memungkinkan anak mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui proses bermain yang aktif, bermakna, dan berpusat pada anak. Temuan ini memberikan implikasi praktis bahwa guru PAUD dapat memanfaatkan media *loose parts* sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pengembangan kreativitas anak secara optimal.

SIMPULAN

Peningkatan kreativitas anak terlihat pada seluruh aspek yang diamati, yaitu *fluency* (kelancaran berpikir), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality* (keaslian ide), dan *elaboration* (kemampuan mengembangkan gagasan). Temuan ini memperkuat teori kreativitas anak usia dini yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menyediakan kesempatan eksplorasi terbuka, penggunaan material yang beragam, serta kebebasan dalam mengekspresikan ide dapat mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif anak secara optimal. Dengan demikian, media *loose parts* tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menstimulasi perkembangan kreativitas anak usia dini secara menyeluruh.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru PAUD dapat memanfaatkan media *loose parts* sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berpusat pada anak untuk mengembangkan kreativitas dalam berbagai kegiatan belajar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menggunakan kelompok kontrol, serta mengkaji pengaruh media *loose parts* terhadap aspek perkembangan lainnya, seperti kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan keterampilan sosial anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing, kepala sekolah, guru, peserta penelitian, serta keluarga dan teman-teman yang telah memberikan motivasi, arahan dan dukungan selama proses penelitian berlangsung. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. (2021). Pengembangan Mobile Learning : Studi Teori Humanistik dalam Stimulasi Kreativitas Anak. 1(1), 13–19. <https://doi.org/10.58737/jpled.v1i1.11>
- Cankaya, O., Rohatyn-Martin, N., Leach, J., Taylor, K., & Bulut, O. (2023). Preschool children's loose parts play and the relationship to cognitive development: A review of the literature. *Journal of Intelligence*, 11(8), 151. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11080151>
- Hadiyanti, S. M., Elan, E., & Rahman, T. (2021). Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(2), 237–245.
- Leonia, R. A., Handayani, T., & Putri, Y. F. (2022). Pengaruh Media Loose Part Terhadap Kemampuan Pra menulis Anak Usia Dini padaKelompok B di Kecamatan Tebing Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(2), 9–17. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>
- Liao, M. Y., Chen, L. C., & Huang, P. Y. (2025). A case study on integrating arts activities with the loose parts in preschool's in-between spaces. *International Journal of Music Education*. <https://doi.org/10.1177/02557614241299055>
- Lestari, M. O., & Halim, A. K. (2022). Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 7(2), 145–153. <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i2.5352>
- Lismayani, A., Pratama, M. I., Amriani, S. R., & Dzulfadillah, F. (2023). CJPE : Cokroaminoto Jurnal of Primary Education Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Pendahuluan. 6. <https://doi.org/10.30605/cjpe.6.2.2023.3024>
- Mar, A. (2022). MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI. 03(01), 61–73. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v3i1.3493>
- Nurhayati, N., & Sudamara, N. (2024). Pengembangan Pengenalan Nilai Keagamaan dan Akhlak pada Masa Golden Age : Melibatkan Kegiatan Bernyanyi Religi dalam Pembelajaran Anak. 9(1).
- Prasetyo, D. (2024). Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini melalui Project-Based Learning Berbasis Loose Parts. 4(2), 55–64. <https://doi.org/10.1212/js.v4i2.87>
- Purnama Sari, T., Faizah, A., & Al Khoziny, I. (2024). Penerapan Media Loose Parts Berbasis Steam dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi PGRA*, 10(2013), 111–117. <https://doi.org/10.29062/seling.v10i1.2194>
- Ridwan, A., Nurul, N. A., & Faniati, F. (2022). Analisis Penggunaan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(02), 105–118. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i02.562>
- Saparia, A., Abduh, I., Wulur, D. C., Murtono, T., Nirmala, B., Zainuddin, M. S., Jasmani, P., & Tadulako, U. (2023). Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau dari Aspek Geografis (Studi pada Anak Usia Dini Daerah Pesisir dan Pegunungan). 7(3), 2811–2819. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4381>
- Setianingsih, A., & Handayani, I. N. (2022). Implementasi Media Loose Parts untuk Mengembangkan Aspek Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 77–86.
- Siskawati, S., & Herawati, H. (2021). Efektivitas Media Loose Parts di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1), 41–47.
- Sultan aji, J. (2024). Pendidik Dalam Perspektif Imam Al Ghazali Dan Relevansinya Di Era Society 5 . 0 UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda , Indonesia. 11(1), 174–193. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i1.1001>
- Umamah, A. Z., Halim, A., & Nafisah, A. D. (2026). Exploring the Use of Loose Parts Boxes in Developing Creativity and Problem-Solving Skills in Early Childhood. *Academia Open*, 11(1).
- Utami, S. U., & Sujarwo. (2025). Loose parts and picture media on kindergarten children's creativity and speaking skills. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6).