

Pemanfaatan Media Permainan Loose Parts dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Dina Arifianti¹, Chandra Asri Windarsih², Ririn Hunafa Lestari³

¹ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Al-Muhabbah, Kota Bandung, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia

¹ fauzandina84@gmail.com, ² chandra-asri@ikipsiliwangi.ac.id,

³ ririnhunafa@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 06/05/2025; Direvisi: 08/05/2025; Disetujui: 26/05/2025

ABSTRAK

KATA KUNCI

Loose Parts;
Kreativitas; Anak
Usia Dini

Penelitian pada anak Kelompok B PAUD Al-Muhabbah Kota Bandung ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan kreativitas anak Kelompok B karena kegiatan pembelajaran masih monoton menggunakan buku tema. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan kreativitas anak harus dilakukan dengan cara yang berbeda supaya terdapat peningkatan, salah satu permainan yang dimanfaatkan untuk menstimulus kemampuan kreativitas di PAUD Al-Muhabbah adalah permainan *loose parts*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak kelompok B melalui pemanfaatan permainan *loose parts*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian yaitu 10 anak. Analisis data menggunakan analisis data kualitatif yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian terlihat bahwa melalui pemanfaatan media permainan *loose parts* ini dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Pada indikator memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, yang awalnya anak belum aktif cenderung pasif menjadi aktif bertanya tentang sesuatu hal yang ingin diketahuinya. Pada indikator menghasilkan suatu bentuk, pada awalnya anak masih kebingungan kemudian menjadi aktif menghasilkan bentuk yang beragam. Dan pada indikator dapat menciptakan suatu karya sendiri tanpa bantuan, mulanya anak masih terlihat belum dapat membuat suatu karya, namun anak kelompok B saat ini sudah terlihat dapat membuatnya sendiri tanpa bantuan dari guru. Hal tersebut karena anak memiliki semangat dan antusias dalam bermain permainan *loose parts* sehingga anak merasa senang ketika memainkannya.

ABSTRACT

KEYWORDS

Loose Parts;
Creativity; Young
Children

This study, conducted on children in Group B at PAUD Al-Muhabbah in Bandung City, was motivated by the low level of children's creativity, which was attributed to monotonous learning activities that relied heavily on thematic books. To address this issue, creativity development must be approached differently. One of the strategies implemented at PAUD Al-Muhabbah involved the use of loose parts play to stimulate children's creativity. The objective of this study was to examine improvements in the creative abilities of Group B children through the application of loose parts play. A descriptive method with a qualitative approach was employed. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The study involved 10 children as research subjects. Data analysis followed a qualitative procedure, including data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that the use of loose parts of play effectively enhanced children's creativity. In the indicator of curiosity, children who were initially passive became more active in asking questions about topics they were interested in. For the indicator of form creation, children who initially appeared confused eventually became capable of producing various forms. Regarding independent creation, children who previously required assistance were later able to create their works without help from the teacher. These improvements were attributed to the children's enthusiasm and engagement during loose parts play activities.

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini merupakan masa emas bagi anak karena pada masa itulah perkembangan anak dapat distimulasi dengan maksimal. Untuk menciptakan generasi emas yang berkualitas, diharapkan bahwa pendidikan harus diberikan sejak dini melalui jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), hal tersebut dikemukakan oleh Lestari, *et. al* (2020). Menurut Lestari & Kurniati (2019) dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan guru dituntut untuk berkreasi dan berinovasi untuk dapat memotivasi anak dan memberikan pengalaman yang berkesan dalam proses pembelajaran, karena pengalaman yang berkesan tersebut akan menjadi pembelajaran yang berharga bagi anak di masa depan nantinya, karena pada masa tersebut fungsi fisik dan psikis sudah matang dan siap menerima stimulasi, hal tersebut dikemukakan oleh Windarsih (2016). Pada masa usia dini kegiatan pembelajaran disampaikan melalui bermain. Hal ini sejalan dengan pendapat Lestari, *et. al* (2023) bahwa kegiatan pembelajaran anak adalah bermain, karena melalui bermain anak diberikan kesempatan untuk bebas mengkonstruksikan pemikiran dan memiliki motivasi tinggi untuk belajar dengan menyenangkan.

Salah satu aspek perkembangan anak yang perlu distimulasi sejak dini adalah kemampuan kreativitas anak. Karena dengan adanya kemampuan kreativitas ini kegiatan pembelajaran anak juga dapat terasa menyenangkan bagi anak. Melalui kreativitas ini anak dapat mengeksplorasi dan mengekspresikan dirinya dengan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menuangkan idenya, meningkatkan daya imajinasi anak, anak dapat menghasilkan suatu karya dan yang lainnya. *James J Gallagher* (dalam Rahayu, *et. al*, 2023). Mengemukakan bahwa “*creativity is a mental process by which an individual new ideas and product, in fashion that is novel him or her*”. Dengan kata lain, kreativitas adalah suatu proses kebiasaan seseorang dalam menghasilkan gagasan, produk baru, atau keduanya. Sehingga proses tersebut menjadi bagian yang melekat dalam kepribadian individu tersebut.

Maka dari itu, dukungan orang di sekitar anak seperti orang tua dan guru sangat penting berperan untuk membantu menstimulasi perkembangan tersebut. Menurut Coopley dan Wortham (dalam Nurfadillah, 2017) bahwa dalam meningkatkan aspek perkembangan anak salah satunya kreativitas guru berperan sangat penting. Menurut Suhartini (2016) Kreativitas anak memiliki beberapa indikator yang perlu distimulasi, berdasarkan teori kreativitas anak yaitu : Mampu menghasilkan bentuk, Mempunyai rasa ingin tahu yang besar, Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan, Menjawab pertanyaan sederhana, dan Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang telah diberikan. Agar kegiatan pembelajaran tidak monoton dan tidak selalu beracuan pada buku tema maka perlunya inovasi dan kreasi pembelajaran agar kegiatan pembelajaran anak terasa menyenangkan bagi anak usia dini dan dapat menstimulasi kemampuan kreativitas anak.

Berdasarkan uraian di atas, salah satu kegiatan bermain yang menyenangkan dan dapat memberikan kebebasan berpikir pada anak adalah bermain *loose part*. *Loose part* merupakan kegiatan main yang menggunakan bahan-bahan yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk berkreasi dan berimajinasi dalam permainan tersebut. Bahan-bahan ini bersifat sederhana, seperti balok kayu, batu, karet gelang, kain, tutup botol, dan benda-benda sehari-hari lainnya (Sintianjani, 2020). Media permainan ini dapat memberikan mereka kesempatan untuk bermain dan belajar dengan objek-objek yang beragam, variatif, dan tidak memiliki batasan penggunaan yang kaku (Sumarsih & Eliza, 2022). *Loose part* memungkinkan anak-anak untuk memilih, menggabungkan, dan mengubah bahan sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Melalui penggunaan *loose part*, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, dan sosial-emosional mereka (Farikhah, Mar'atin, Afifah, & Safitri, 2022).

Maka dari itu peneliti melakukan observasi di PAUD Al-Muhabbah Kota Bandung dan berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan nampaknya kemampuan kreativitas anak kelompok B di PAUD Al-Muhabbah belum berkembang dengan optimal. Terutama terdapat beberapa anak yang belum memiliki rasa ingin tahu, anak yang belum dapat membuat suatu bentuk sederhana dan anak yang belum dapat menciptakan hasil karyanya sendiri tanpa bantuan. Hal tersebut disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang membosankan bagi anak karena terlalu monoton dan selalu berpacu pada buku tema. Sehingga anak belum memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, belum bisa membuat bentuk sederhana dan belum bisa menghasilkan hasil karya sendiri. Agar kegiatan pembelajaran tidak membosankan bagi anak maka harus ada stimulasi yang berbeda yang membuat anak merasa senang dan semangat. Sementara itu, di PAUD Al-Muhabbah terdapat beberapa alat permainan edukatif salah satunya adalah media permainan *loose parts* yang terbuat dari bahan alam dan barang bekas, seperti ranting, daun, kancing, kain percak, dan yang lainnya, permainan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menunjang pembelajaran agar anak tidak merasa bosan dan perkembangan anak yang lainnya juga dapat terstimulasi dengan baik salah satunya kemampuan kreativitas anak.

Loose Parts berasal dari bahasa Inggris yang dapat diartikan sebagai "bagian yang longgar atau lepasan". Istilah ini digunakan karena bahan atau material yang digunakan dalam konsep *Loose Parts* adalah potongan-potongan yang mudah dilepas dan dapat digunakan sendiri atau digabungkan dengan benda-benda lain untuk membentuk satu kesatuan. Setelah tidak digunakan, potongan-potongan ini dapat dikembalikan ke kondisi dan fungsi semula (Sunari, Widayati, & Nurnaningsih, 2023). Jadi, dikatakan *loose part* karena bahan yang digunakan bisa digabungkan dan dilepaskan kembali sesuai kebutuhan. Media permainan *loose part* adalah objek-objek yang tidak memiliki fungsi atau tujuan spesifik dalam permainan, tetapi dapat digunakan oleh anak-anak untuk berkreasi dan berimajinasi secara bebas. *Loose part* biasanya merupakan bahan-bahan alami atau buatan manusia yang memiliki beragam bentuk, ukuran, tekstur, dan warna. Selain itu permainan *loose parts* juga memberikan manfaat bagi anak usia dini yaitu dapat merangsang kreativitas, imajinasi, dan kemampuan berpikir kritis.

Pemanfaatan media permainan *Loose Parts* ini dapat memberikan berbagai manfaat bagi perkembangan anak usia dini. Secara keseluruhan, permainan *Loose Parts* membuka peluang bagi anak-anak untuk menjalani eksplorasi, berkreasi, dan belajar dengan cara yang didapat secara mandiri, serta untuk mengeksplorasi pengetahuan yang tak terbatas. Namun, jika kita mengamati lebih rinci, manfaat dari penggunaan *Loose Parts* termasuk : membantu eksplorasi anak, memberikan rasa memiliki, mendorong kemauan sendiri, dan menghadirkan pilihan, hal tersebut dikemukakan oleh Smith & Gilman (2018). Oleh karena itu, Pemanfaatan media permainan *loose part* dapat berperan penting dalam meningkatkan kreativitas Anak Kelompok B. *Loose part* sendiri mengacu pada objek atau bahan yang dapat dimanipulasi dan digunakan dengan cara yang berbeda-beda oleh anak dalam bermain.

Berdasarkan uraian diatas, pemanfaatan media permainan *loose part* merupakan salah satu cara yang dapat dijadikan sebagai kegiatan pembelajaran pada anak usia dini karena dapat membantu anak untuk bereksplorasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan kreativitas anak kelompok B di PAUD Al-Muhabbah melalui pemanfaatan media permainan *loose parts*.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Subjek penelitian adalah

anak kelompok B yang berjumlah 10 anak, empat anak laki-laki dan enam anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Al-Muhabbah. Peneliti melakukan penelitian pada semester ganjil tahun ajaran 2023-2024. Penelitian ini dilakukan sebanyak enam kali pertemuan di bulan Agustus 2023.

Teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik observasi yang dilakukan adalah mengamati secara langsung kegiatan anak bermain loose part di PAUD Al-Muhabbah, metode wawancara yang digunakan untuk memperoleh hasil tentang kemampuan kreativitas anak. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada guru dengan cara Tanya jawab secara langsung. Teknik pengumpulan data yang terakhir digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, dimana peneliti mengumpulkan data melalui observasi dari kegiatan pembelajaran anak yang hasilnya berupa dokumentasi foto. Terdapat indikator kreativitas anak pada instrument penelitian yang mengacu pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA), adapun indikator kreativitas anak kelompok B adalah sebagai berikut pada Tabel 1 indikator kreativitas anak kelompok B.

Tabel 1 Indikator Kreativitas Anak Kelompok B

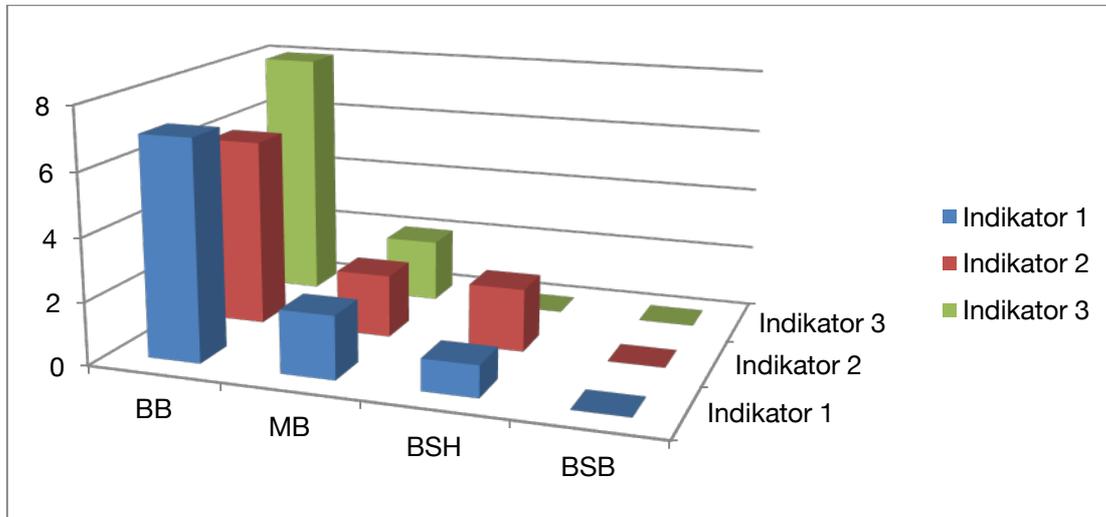
Variabel	Indikator
Kemampuan Kreativitas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi 2. Anak dapat menghasilkan suatu bentuk 3. Anak dapat menciptakan sendiri suatu karya tanpa bantuan

Perolehan data hasil observasi kemampuan kreativitas anak kelompok B melalui permainan *loose part* akan dievaluasi dengan menggunakan kategori penilaian anak, diantaranya : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Analisis dan pengolahan data pada penelitian ini menggunakan model alir (*Flow Model*) yang diadaptasi dan dikembangkan oleh Miles dan Huberman sesuai yang dinyatakan oleh Sugiyono (dalam Yumalasari & Aprianti, 2022) yaitu pengumpulan data reduksi data, verifikasi data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan kreativitas anak kelompok B di PAUD Al-Muhabbah belum berkembang. Hal tersebut dikemukakan oleh salah satu guru di PAUD Al-Muhabbah yang berinisial BR sebagai wali kelas kelompok B pada pertemuan ke-1 bahwa “kreativitas anak di PAUD Al-Muhabbah belum berkembang karena disebabkan beberapa faktor, salah satunya anak sering bermain HP saat di rumahnya”. Selain itu menurut pendapat guru yang berinisial BP sebagai guru pendamping kelompok B bahwa "kemampuan kreativitas anak belum berkembang karena kegiatannya monoton dan acuan pada buku tema". Oleh karena itu, beberapa anak menunjukkan keterlambatannya dalam kemampuan kreativitas. Maka guru PAUD Al-Muhabbah tersebut melakukan evaluasi dan memberikan kegiatan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya yaitu dengan memanfaatkan media permainan *loose parts*. Setelah melakukan kegiatan dengan memanfaatkan media permainan *loose part* pada pertemuan pertama maka didapatkan hasil dan hal tersebut didukung dengan hasil observasi yang dilakukan terlihat guru sudah memanfaatkan media permainan loose parts pada anak kelompok B untuk menstimulasi kemampuan kreativitas anak. Hasil tersebut tertera pada grafik capaian peningkatan kreativitas anak kelompok B pada pertemuan pertama sebagai berikut :



Grafik 1 Capaian Peningkatan Kreativitas Anak kelompok B

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Indikator 1 : Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

Indikator 2 : Anak dapat membuat suatu bentuk

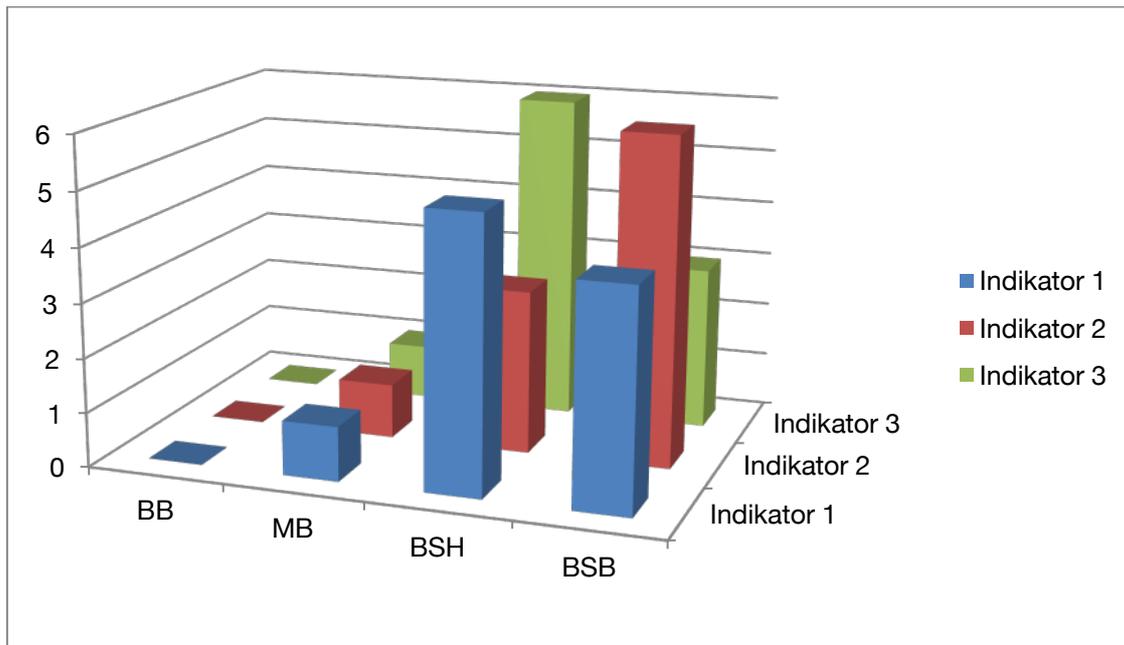
Indikator 3 : Anak dapat menciptakan suatu karya sendiri tanpa bantuan

Berdasarkan grafik capaian peningkatan kreativitas anak kelompok B diatas, hasil data menunjukkan bahwa secara keseluruhan kemampuan kreativitas anak jauh dari yang diharapkan. Lebih dari lima anak yang kemampuan kreativitasnya Belum Berkembang (BB), terdapat dua Anak yang Mulai Berkembang (BB) dan hanya kurang dari dua anak yang sudah Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal tersebut sejalan dengan pendapat BR dalam wawancaranya bahwa “Sepertinya perlu stimulasi lagi agar dapat meningkatkan kreativitas anaknya karena terlihat pada pertemuan satu ini masih banyak yang belum berkembang ya” ujarnya pada pertemuan ke-1. Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan guru pendamping kelompok B bahwa wali kelas terlalu sering memberikan kegiatan yang berpacu pada buku tema dan selalu monoton. Penyebab lainnya juga dikemukakan oleh wali kelas bahwa anak-anak terlalu sering bermain handphone. Selain itu terdapat faktor lainnya yang menyebabkan kemampuan kreativitas anak belum berkembang yakni kurangnya kesempatan anak melakukan kegiatan yang dapat membebaskan anak bermain dengan senang hal itu terjadi karena pola asuh orang tua yang terlalu memanjakan anaknya.

Jika dilihat berdasarkan indikator, hasil pada pertemuan pertama hari Senin tanggal pertemuan ke-1 maka terlihat pada indikator anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terdapat tujuh anak masih BB, dan dua anak saja yang MB namun terdapat hanya satu anak yang mulai BSH. Pada indikator Anak dapat membuat suatu bentuk juga terdapat enam anak menunjukkan BB, dua anak menunjukkan MB dan terdapat dua anak yang BSH. Terakhir pada indikator anak dapat menciptakan suatu karya sendiri tanpa bantuan juga terlihat masih terdapat delapan anak BB, dan hanya dua anak yang MB. Jika dilihat

kembali secara keseluruhan masih banyak anak yang BB terutama pada indikator anak dapat menghasilkan hasil karya sendiri tanpa bantuan. Berdasarkan penelitian, Kondisi yang menjelaskan rendahnya nilai indikator tersebut karena kurangnya stimulus yang diberikan dan kurangnya pemanfaatan permainan edukatif. Permasalahan tersebut muncul hingga menyebabkan anak belum berkembang secara optimal.

Setelah peneliti melakukan penelitian sebanyak lima kali yakni pada didapatkan hasil data terbaru mengenai capaian perkembangan kemampuan kreativitas anak kelompok B di PAUD Al-Muhabbah, hal tersebut dapat dilihat pada grafik pertemuan ke-6 tentang capaian peningkatan kemampuan kreativitas anak Kelompok B, sebagai berikut :



Grafik 2 Capaian Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Kelompok B

Berdasarkan hasil data dari grafik capaian peningkatan kemampuan kreativitas anak kelompok B, maka dapat dikatakan bahwa melalui pemanfaatan permainan loose part ini dipandang cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelompok B di PAUD Al-Muhabbah. Hal tersebut terjadi karena semangat dan antusias anak yang meningkatkan dalam berkegiatan permainan *loose part* dan hal tersebut cukup dapat membuat anak teralihkan dari bermain gadget karena bahan *loose part* yang digunakan dapat ditemukan dimana saja, baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan tempat tinggalnya. Dapat dikatakan seperti itu karena terlihat dari grafik 2 telah terjadi peningkatan yang diharapkan sehingga terjadi pengurangan pada kategori BB dan MB sehingga tidak ada anak yang terdapat pada kategori tersebut karena telah terjadi peningkatan yang signifikan pada kategori BSH sebanyak lebih dari lima anak dan kategori BSB lebih dari lima anak.

Jika dilihat berdasarkan indikator, hasil pada pertemuan ke-6 maka terlihat pada indikator anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terdapat satu anak yang MB, terdapat lima anak yang BSH, dan empat anak yang sudah BSB. Pada indikator Anak dapat membuat suatu bentuk juga terdapat satu anak menunjukkan MB, terdapat tiga anak yang BSH, dan enam Anak yang sudah BSB. Terakhir pada indikator anak dapat menciptakan suatu karya sendiri tanpa bantuan juga terlihat hanya satu anak yang MB, terdapat enam anak yang BSH, dan tiga Anak yang sudah BSB.



Gambar 1 Indikator Anak Dapat Membuat Suatu Bentuk

Pada gambar 1 indikator anak dapat membuat suatu bentuk dapat kita lihat bahwa anak pada gambar tersebut sudah dapat membuat bentuk sederhana dari bahan *loose part*, hal tersebut dapat menstimulasi kemampuan kreativitas anak kelompok B agar terus meningkat dan terampil.



Gambar 2 Indikator Anak Dapat Menciptakan Suatu Karya Sendiri Tanpa Bantuan

Berdasarkan gambar 3 indikator anak dapat menciptakan karya sendiri tanpa bantuan dapat dikatakan bahwa kemampuan kreativitas anak sudah meningkat pada indikator tersebut, karena terlihat anak-anak sudah dapat membuat suatu karya dari bahan *loose part* sendiri tanpa bantuan dari guru.

Pembahasan

Berdasarkan hasil di lapangan dengan menggunakan metode observasi dan wawancara dapat terlihat bahwa kemampuan kreativitas anak kelompok B pada pertemuan pertama observasi belum berkembang maksimal. Dengan adanya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan *loose part* kemampuan kreativitas anak kelompok B

dapat meningkat. Karena guru membuat kegiatan pembelajaran yang unik sehingga anak dapat berkegiatan dengan semangat dan antusias. Pada usia 5-6 tahun itu merupakan masa bermain, Oleh karena itu anak harus difasilitasi sesuai dengan minat dan bakatnya oleh orang dewasa baik di sekolah maupun di rumah. Menurut Tiara, *et al.*, (2021) Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan dalam diri anak yang perlu diperhatikan sejak masih berada di usia dini. Kreativitas juga merupakan suatu kegiatan yang dapat menciptakan ide baru dan menghasilkan suatu karya.

Selanjutnya, menurut Lestari & Halim (2022) Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak-anak pada usia ini adalah dengan memanfaatkan media permainan *loose parts*. Permainan *loose part* ini dilaksanakan di PAUD Al-Muhabbah Kota Bandung yang merupakan tempat peneliti melakukan penelitian ini. Permainan *loose part* ini dianggap menyenangkan bagi anak usia dini, karena melalui permainan ini anak diberikan kesempatan untuk bebas berkreasi dan berpikir dengan suasana bermain yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Farikhah, *et al.*, (2022) Permainan *loose parts* memungkinkan anak-anak untuk memilih, menggabungkan, dan mengubah bahan sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Melalui penggunaan *loose part*, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, dan sosial-emosional mereka. Anak-anak dapat menggunakan *loose part* sesuai dengan imajinasi dan kreativitas mereka, menggabungkan, memisahkan, atau mengubahnya sesuai keinginan mereka. Sedangkan menurut Yuliasri & Faruq (2022) Penggunaan *loose part* dalam permainan memberikan kesempatan bagi anak untuk berkreasi dan berpikir "*out of the box*".

Berdasarkan hasil pengamatan terlihat pada indikator pertama yaitu indikator anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada pertemuan pertama belum meningkat namun terjadi peningkatan yang signifikan pada pertemuan keenam yang menjadi pertemuan terakhir. Banyak orang berpendapat memiliki rasa ingin tahu yang tinggi bagi anak usia dini itu sangat penting dan sebaiknya distimulasi pada usia dini, karena aspek perkembangan pada anak dapat berkembang secara optimal pada masa usia dini yang juga dapat dikatakan sebagai masa *golden age*, karena pada usia dini adalah masa emas bagi anak dimana perkembangan otak anak dapat berkembang pesat sebagai investasi masa depan, pada masa usia dini ini diharapkan perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal sebagaimana mestinya hal tersebut dikemukakan oleh Uce (2017).

Selanjutnya pada indikator anak dapat membuat suatu bentuk, hal tersebut juga dapat terlihat pada hasil penelitian bahwa pada pertemuan ke 8 telah terjadi peningkatan yang signifikan pada indikator tersebut. Anak dapat membuat suatu bentuk itu merupakan salah satu indikator yang dapat menstimulasi kemampuan kreativitas anak usia dini hal ini dikemukakan oleh Suhartini (2017). Selain itu pada indikator ketiga yakni anak dapat menciptakan suatu karya sendiri tanpa bantuan juga mengalami peningkatan pada pertemuan keenam. Hal tersebut dianggap penting agar kreativitas anak dapat terstimulasi sehingga dapat menghasilkan suatu karya yang berkualitas di masa depan nantinya. Selain itu juga kreativitas sangat erat kaitannya dengan seni. Karena seseorang yang memiliki kreativitas akan dapat menciptakan suatu karya yang berkualitas hal tersebut dikemukakan oleh Salihin (2012).

Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas maka dapat dikatakan bahwa kemampuan kreativitas bagi anak usia dini itu sangat penting. Karena secara garis besar, permainan *loose parts* dapat memberikan kesempatan lebih besar kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi. Menurut Damayanti, *et al.*, (2020) dengan bermain anak bisa mengeksplorasi semua yang ada, baik sosial emosional, mengembangkan imajinasinya,

keaktivitas dan kognitif. Hal ini sejalan dengan pernyataan Holis (2017) yang memaparkan bahwa dengan bermain anak mengeksplorasi segalanya yang ada dalam bermain, baik sosial emosional, mengembangkan imajinasinya, kreativitas dan kognitif.

Selain itu, permainan *loose parts* juga memiliki manfaat bagi anak usia dini. Hal ini dikemukakan oleh Smith & Gilman (2018) salah satu manfaat dari permainan *loose parts* adalah membantu eksplorasi anak, *loose parts* juga dapat memberikan anak rasa memiliki dan mendorong kemauan mereka sendiri. Kegiatan dan sumber dayanya yang beragam dan fleksibel, menyebabkan anak memiliki kesempatan untuk membuat pilihan dan memutuskan bagaimana akan menggunakan bahan-bahan tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama enam kali pertemuan dapat disimpulkan bahwa melalui pemanfaatan media permainan loose part dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelompok B di PAUD Al-Muhabbah tahun pelajaran 2023-2024. Hal ini dapat dilihat dari hasil peningkatan capaian pada setiap indikator yang menunjukkan anak mengalami peningkatan yang signifikan dari mulai pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keenam. Oleh karena itu, pemanfaatan permainan loose part dapat dikatakan sangat membantu meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelompok B dengan indikator anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, anak dapat membuat suatu bentuk, dan anak dapat menciptakan suatu karya sendiri tanpa bantuan. Penerapan permainan loose parts dilaksanakan dengan baik sesuai dengan rencana yang diajukan peneliti, sehingga anak usia dini terutama anak kelompok B terlihat lebih semangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hal tersebut juga dapat menstimulasi kemampuan kreativitas. Belajar dan bermain menjadi lebih menyenangkan bagi anak.

REFERENSI

- Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020). Peningkatan kreativitas berkarya anak usia 5-6 tahun melalui pembelajaran jarak jauh berbasis steam dengan media loose parts. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74-90. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>
- Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2022). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran loose part. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61-73. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v3i1.3493>
- Holis, A. (2016). Belajar melalui bermain untuk pengembangan kreativitas dan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 10(1), 23-37. <https://doi.org/10.52434/jp.v10i1.84>
- Lestari, M. O., & Halim, A. K. (2022). Penggunaan media loose part dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di PAUD Tunas Harapan. *Jurnal Family Education*, 2(3), 271-279. <https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>
- Lestari, R. H., & Kurniati, E. (2019). Perpaduan totally physical response method (TPR Method) dengan lagu dalam mengembangkan kemampuan bahasa inggris anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 5(1), 16-22. <https://doi.org/10.22460/ts.v5i1p23-28.1270>
- Lestari, R. H., Sumitra, A., Nurunnisa, R., & Fitriawati, M. (2020). Perancangan perencanaan pembelajaran anak usia dini melalui sistem informasi berbasis website. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1396-1408. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.770>
- Lestari, R. H., Westhisi, S. M., & Wulansuci, G. (2023). Media Berbasis TIK Sebagai Media Pengganti Realitas Pada Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi

- Covid-19. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 26-34.
<https://doi.org/10.33369/jip.8.1.26-34>
- Rahayu, N., Putri, S., Nunlehu, M., Madi, M. S., & Khalid, N. (2023). Keatifitas dan inovasi pembelajaran dalam pengembangan kreatifitas melalui imajinasi, musik, dan bahasa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 79-88.
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.96>
- Salihin, A. (2013). Kreativitas seniman berlandaskan budaya, [2013, September 9]. *isi-padangpanjang.ac.id*. Retrieved Agustus 22, 2023, from <https://www.isi-padangpanjang.ac.id/kreativitas-seniman-berlandaskan-budaya/#:~:text=Seni%20sangat%20erat%20hubungannya%20dengan,dan%20dapat%20diterima%20oleh%20masyarakat>.
- Sintianjani, Y. (2020). *Loose parts: material lepasan otentik stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Aksara.
- Sumarseh, S., & Eliza, D. (2022). Penerapan pembelajaran berbahan loose part in door untuk membangun merdeka belajar anak usia dini. *Generasi Emas*, 5(1), 65-74.
[https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5\(1\).9229](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2022.vol5(1).9229)
- Sunarti, S., Widayati, M., & Nurnaningsih, N. (2023). Penerapan Media Loose Part dalam Pembelajaran Keaksaraan Awal pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal on Education*, 6(1), 6666-6674. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3880>
- Suhartini, P. (2017). *Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain dengan permainan balok di Taman Kanak-Kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, IAIN Raden Intan Lampung). <https://repository.rad-enintan.ac.id/247/>
- Smith-Gilman, S. (2018). The arts, loose parts and conversations. *Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies*, 16(1), 90-103.
<https://doi.org/10.25071/1916-4467.40356>
- Tiara, F., Ali, M., & Lukmanulhakim, L. (2021). Kegiatan pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Primanda Untan (Studi kasus pembelajaran pada saat pandemi covid-19). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(9), 1-9. <https://doi.org/10.26418/jppk.v10i9.49243>
- Uce, L. (2017). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 77-92. <http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v1i2.1322>
- Windarsih, C. A. (2016). Aplikasi teori umpan balik (Feedback) dalam pembelajaran motorik pada anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 2(1), 20-29. <https://doi.org/10.22460/ts.v2i1p20-29.306>
- Yuliasri, A., & Faruq, A. (2022). Implementasi metode STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) dengan menggunakan bahan loose parts. *Al-Athfal*, 3(1), 1-20. <https://doi.org/10.58410/al-athfal.v3i1.512>