

Penggunaan Media Loose Part untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di KB 'Aisyiyah Ar Rozan Kabupaten Wonosobo

Fela Faridati Rizkiyani¹, Desti Pujiati²

¹Pendidikan Guru PAUD, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

²Pendidikan Guru PAUD, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:
10.30595/pssh.v30i.2252

Submitted:
June 18, 2026

Accepted:
June 28, 2026

Published:
July 24, 2026

Keywords:

loose parts, creativity, early
childhood education

ABSTRACT

This study aims to investigate whether the use of loose parts media can enhance creativity in early childhood at KB 'Aisyiyah Ar Rozan, Wonosobo regency. The background of the study steam from learning practices that remain heavily reliant on textbooks and printed teaching materials, which do not sufficiently encourage children's creativity. Instructional media should serve as a tool to support creative development activities and stimulate children's interest in the learning process. This study employed a collaborative Classroom Action Research (CAR) method using the spiral model by Kemmis and Mc Taggart, which includes systematic stages such as planning, action implementation, observation, reflection, and re-planning to address educational challenges effectively. The findings, based on observation of 15 children, revealed that 12 children (or 80%) showed improved creativity categorized as "very Well Developed" (VWD). The gradual and enjoyable use of loose parts media proved effective in stimulating early childhood creativity. Childrens creativity can flourish when they are provided with the right stimuli and are continuously encouraged through various creative exercises. Learning through loose parts media allows children to be more active, confident, joyful, expressive, and less prone to boredom. Loose parts refer to open-ended materials that can be arranged, separated, or combined with other objects to create a product or artwork. These materials may include metal, plastic, wood, or other components. The use of this media provides children with the freedom to explore, fosters curiosity, develops imagination, and cultivates an appreciation for beauty.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Desti Pujiati

Program Studi Pendidikan Guru PAUD,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Dukuhwaluh, Kec. Kembaran, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, Indonesia
Email: missdestyump@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan keterampilan yang sangat penting pada abad ke-21. Seiring dengan perkembangan zaman dan kompleksitas kehidupan modern, kreativitas perlu dikembangkan dan diasah secara konsisten sejak usia dini. Guilford (dalam Ngilimun dkk., 2013) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan individu yang kreatif. NACCCE (*National Advisory Committee on Creative and Cultural*

Education) mendefinisikan kreativitas sebagai kegiatan imajinatif yang menghasilkan sesuatu yang baru dan bernilai (Craft, 2005). Munandar (2009) menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.

Kreativitas anak usia dini merujuk pada kemampuan anak berusia 0 hingga 8 tahun untuk berpikir secara orisinal, imajinatif, dan inovatif. Masa usia dini yang berada dalam rentang 0-6 tahun (*golden age*) merupakan periode pertumbuhan yang sangat cepat, di mana otak anak masih sangat plastis dan mudah menyerap informasi. Rachmawati dan Kurniati (2010) menegaskan bahwa kreativitas merupakan proses individual dalam menciptakan gagasan atau produk baru yang kemudian melekat dalam diri anak sebagai kemampuan khas.

Hasil observasi awal di KB 'Aisyiyah Ar Rozan Kabupaten Wonosobo menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih terfokus pada penggunaan buku dan majalah sebagai sumber belajar utama. Dari 15 anak yang diamati, ditemukan bahwa 6 anak (40%) masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan 9 anak (60%) baru mulai berkembang (MB), sementara tidak ada anak yang telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pengembangan kreativitas anak dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media *loose part* dalam proses pembelajaran. *Loose part* merupakan bahan-bahan lepas yang dapat disusun, dipisah, atau dikombinasikan dengan objek lain untuk membentuk suatu karya (Alfirda, 2022). Konsep ini pertama kali dikenalkan oleh Simon Nicholson, yang menyatakan bahwa lingkungan yang terbuka dengan berbagai bahan eksploratif akan mendorong anak menjadi penemu melalui proses bermain dan bereksperimen. Media ini dapat berupa bahan alami (batu, daun, ranting) maupun buatan (stik es krim, sedotan, kancing baju) yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di KB 'Aisyiyah Ar Rozan, Kabupaten Wonosobo.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif atau *Classroom Action Research* (CAR). Model yang digunakan adalah model siklus spiral Kemmis dan McTaggart (dalam Arikunto, 2010), yang terdiri atas empat tahapan sistematis dan saling berkesinambungan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan.

Subjek penelitian adalah 15 anak kelompok bermain (KB) di KB 'Aisyiyah Ar Rozan, Kelurahan Kejiwan, Kecamatan Wonosobo, Kabupaten Wonosobo, yang berusia 3-4 tahun, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan selama enam bulan, dari bulan Desember 2024 hingga Mei 2025. Pelaksanaan tindakan Siklus I berlangsung pada 26, 28, dan 30 Mei 2025, sedangkan Siklus II dilaksanakan pada 2, 3, dan 4 Juni 2025.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi langsung menggunakan lembar checklist yang memuat tiga indikator kreativitas, wawancara terstruktur dengan guru, serta dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran. Instrumen penilaian menggunakan skala empat kategori, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB), sesuai pedoman penilaian PAUD Kemendikbud (2010).

Adapun indikator kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagaimana tersaji pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Indikator kreativitas penggunaan media *loose part*

No	Indikator	Deskripsi
1	Menyusun bentuk	Anak menyusun bentuk dari media <i>loose part</i>
2	Menggunakan sesuai fungsi	Anak menggunakan media <i>loose part</i> sesuai dengan fungsinya
3	Mengkombinasikan	Anak mengkombinasikan berbagai media <i>loose part</i> menjadi karya

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif yang diperkuat dengan perhitungan persentase ketuntasan. Persentase ketuntasan dihitung dengan rumus: jumlah anak yang tuntas dibagi jumlah seluruh anak (N), dikalikan 100%. Kriteria keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 75% anak telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian, diperoleh temuan sebagai berikut:

3.1 Kondisi Awal (Pra Tindakan)

Sebelum pelaksanaan tindakan kelas, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi kreativitas anak. Pengamatan dilakukan pada hari Jumat, 16 Mei 2025 melalui kegiatan tanya jawab dan pengenalan bahan atau media *loose part* satu per satu. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih kesulitan memahami cara menyusun dan menggunakan media *loose part* secara tepat. Anak-anak terlihat mudah kehilangan fokus, sering tidak menyelesaikan tugas, dan kurang memperhatikan instruksi dari guru. Rekapitulasi hasil penilaian kreativitas anak pada tahap pratindakan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Perkembangan Kreativitas Anak pada Pra Tindakan

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	6	40%
2	Mulai Berkembang (MB)	9	60%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa pada tahap pratindakan tingkat kreativitas anak masih sangat rendah. Sebanyak 40% anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan 60% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Tidak ada satu pun anak yang mencapai kategori BSH maupun BSB. Rata-rata persentase capaian pada tahap ini hanya 40%, sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan media *loose part*.

3.2 Hasil Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, yaitu pada tanggal 26, 28, dan 30 Mei 2025. Pertemuan pertama berisi kegiatan membuat bentuk huruf vokal (A, I, U, E, O) dari bahan *loose part*, pertemuan kedua menonton video macam-macam kendaraan darat kemudian membuat bentuk kereta api dari pelepah pisang dan tusuk gigi, dan pertemuan ketiga membuat bentuk perahu dari sedotan dan stik es krim. Selama Siklus I, peneliti mengamati bahwa anak-anak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap media *loose part*. Namun, masih terdapat beberapa anak yang belum mampu menyusun dan mengkombinasikan bahan secara mandiri. Hasil rekapitulasi penilaian kreativitas pada Siklus I disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Perkembangan Kreativitas Anak pada Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	2	13,33%
2	Mulai Berkembang (MB)	1	6,67%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	9	60%

Berdasarkan Tabel 3, hasil Siklus I menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan pratindakan. Anak yang berada pada kategori BB berkurang dari 6 anak (40%) menjadi 2 anak (13,33%). Kategori MB menurun dari 9 anak (60%) menjadi 1 anak (6,67%). Sementara itu, anak yang mencapai BSH meningkat menjadi 3 anak (20%) dan BSB menjadi 9 anak (60%). Rata-rata persentase capaian pada Siklus I mencapai 78,33%. Meskipun telah terjadi peningkatan, hasil ini belum dianggap optimal karena masih terdapat anak yang belum berkembang, sehingga penelitian dilanjutkan ke Siklus II.

3.3 Hasil Siklus II

Pelaksanaan Siklus II dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan pada tanggal 2, 3, dan 4 Juni 2025. Kegiatan pada Siklus II dirancang lebih bervariasi berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Pertemuan pertama berisi kegiatan mewarnai gambar sayur brokoli menggunakan pewarna makanan dan cotton bud, pertemuan kedua bernyanyi dan bermain menggunakan kartu angka 1–10, serta pertemuan ketiga mengenal macam-macam tanaman dan praktik menanam bersama guru. Pada Siklus II, anak-anak tampak sangat antusias, bersemangat, dan tetap fokus mengikuti kegiatan tanpa mudah merasa bosan. Peneliti juga melibatkan orang tua agar turut mengenalkan media *loose part* di rumah. Hasil rekapitulasi penilaian kreativitas pada Siklus II disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Perkembangan Kreativitas Anak pada Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0	0%
2	Mulai Berkembang (MB)	2	13,33%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	6,67%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	12	80%

Berdasarkan Tabel 4, hasil Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Tidak ada lagi anak yang berada pada kategori BB (0%). Anak pada kategori MB sebanyak 2 anak (13,33%), BSH sebanyak 1 anak (6,67%), dan yang mencapai BSB sebanyak 12 anak (80%). Rata-rata persentase capaian pada Siklus II mencapai 91,67%, jauh melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan.

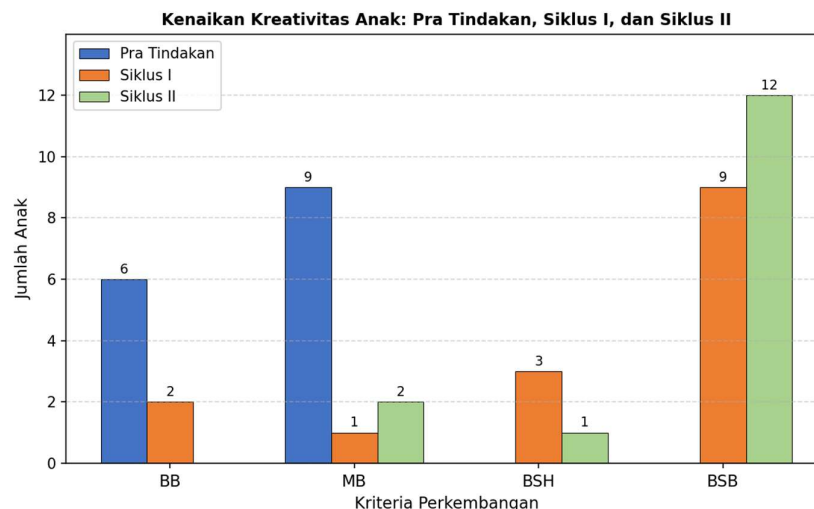
3.4 Analisis Peningkatan Antarsiklus

Rekapitulasi perbandingan perkembangan kreativitas anak dari pratindakan, Siklus I, hingga Siklus II disajikan secara komprehensif pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Perkembangan Kreativitas Anak Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Kriteria	Pra Tindakan	%	Siklus I	%	Siklus II	%
BB	6	40%	2	13,33%	0	0%
MB	9	60%	1	6,67%	2	13,33%
BSH	0	0%	3	20%	1	6,67%
BSB	0	0%	9	60%	12	80%
Rata-rata		40%		78,33%		91,67%

Data pada Tabel 5 menunjukkan pola peningkatan yang konsisten dan signifikan pada setiap tahapan penelitian. Rata-rata persentase capaian meningkat secara berturut-turut dari 40% (pratindakan) menjadi 78,33% (Siklus I), dan mencapai 91,67% pada Siklus II. Peningkatan tersebut dapat divisualisasikan pada diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Kenaikan Kreativitas Anak Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

3.5 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *loose part* secara bertahap dan menyenangkan terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di KB 'Aisyiyah Ar Rozan. Temuan ini sejalan dengan pandangan Simon Nicholson yang menyatakan bahwa lingkungan interaktif dengan berbagai bahan eksploratif akan mendorong anak menjadi penemu melalui bermain dan bereksperimen. Anak terlahir sebagai pribadi yang kreatif, dan kreativitas itu dapat berkembang optimal apabila lingkungan sekitar memberikan kesempatan dan stimulus yang memadai.

Peningkatan kreativitas yang terjadi juga mendukung teori Munandar (2009) bahwa kreativitas merupakan kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan data dan unsur yang ada. Ketika anak diberi kebebasan untuk menyusun, mengkombinasikan, dan menggunakan bahan *loose part* sesuai imajinasinya, secara tidak langsung kemampuan berpikir orisinal dan fleksibel mereka terlatih. Hal ini diperkuat oleh Rachmawati dan Kurniati (2010) yang menyatakan bahwa proses kreativitas dilakukan secara individual berupa gagasan atau produk baru yang mengkombinasikan berbagai unsur sehingga melekat sebagai kemampuan khas pada diri anak.

Peningkatan dari Siklus I ke Siklus II mengonfirmasi temuan Mulyani (2018) bahwa kreativitas adalah proses mental yang bersifat fleksibel dan dapat ditingkatkan melalui latihan yang konsisten dan berkelanjutan. Pembelajaran dengan media *loose part* membuat anak lebih aktif, percaya diri, antusias, bebas berekspresi, dan tidak mudah merasa bosan, yang merupakan karakteristik anak kreatif sebagaimana dikemukakan oleh Santrock (2002). Nilai rata-rata 91,67% pada Siklus II sekaligus membuktikan bahwa pendekatan PTK kolaboratif model Kemmis dan McTaggart sangat efektif digunakan dalam penelitian pembelajaran anak usia dini.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di KB 'Aisyiyah Ar Rozan, Wonosobo, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose part* secara signifikan mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini. Hal ini terbukti dari peningkatan rata-rata persentase capaian kreativitas secara berturut-turut dari 40% pada tahap pratindakan, meningkat menjadi 78,33% pada Siklus I, dan mencapai 91,67% pada Siklus II. Pada Siklus II, sebanyak 12 anak (80%) berhasil mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Penggunaan media *loose part* terbukti mampu meningkatkan kreativitas anak dalam berbagai aspek, termasuk kemampuan menyusun bentuk, menggunakan sesuai fungsi, dan mengkombinasikan bahan menjadi karya, sekaligus mendukung proses pengembangan kreativitas dengan memberikan ruang bagi anak untuk berekspresi secara bebas dan mandiri, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak menjadi lebih aktif, percaya diri, dan tidak mudah bosan.

Berdasarkan temuan ini, disarankan kepada guru PAUD untuk secara aktif mengintegrasikan media *loose part* dalam kegiatan pembelajaran harian. Keterlibatan orang tua dalam menyediakan dan mengenalkan bahan *loose part* di rumah juga perlu didorong agar stimulasi kreativitas anak dapat berlangsung secara berkelanjutan.

REFERENCES

- Alfirda. (2022). *Loose part merujuk pada bahan atau objek terpisah yang memiliki fleksibilitas untuk dipindahkan, diubah, dan digabungkan kembali*.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Craft, A. (2005). *Creativity in Schools: Tensions and Dilemmas*. London: Routledge.
- Kemendikbud. (2010). *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyani, N. (2018). *Kreativitas adalah suatu proses mental individu untuk melahirkan gagasan, metode, atau produk baru yang bersifat kreatif, fleksibel, integrasi dan terdiferensiasi*. *Jurnal Universitas Pahlawan*. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id>
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ngalimun, dkk. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nicholson, S. *Teori loose part: lingkungan adalah tempat interaktif bagi anak, di mana anak terlahir sebagai pribadi yang kreatif*.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Santrock, J. W. (2002). *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup* (Edisi 5). Jakarta: Erlangga.

