

## Pemanfaatan *Loose Parts* dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Mutiara Hati Desa Pangek

Widia Dwi Ipana<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Instiut Agama Islam Negeri Syeikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

---

### Info Artikel :

Diterima 1 Juni, 2024  
Direvisi 15 Juni, 2024  
Dipublikasikan 21 Juni 2024

---

### Kata Kunci:

*Loose Parts, Mengembangkan Kreativitas Anak.*

### Keywords:

*Loose Parts, Developing Children's Creativity.*

---

### ABSTRAK

Kreativitas merupakan hal yang penting dalam kehidupan khususnya pada anak usia dini karena dapat membuat manusia lebih produktif. Pengembangan kreativitas melalui media *Loose Parts*, media ini sangat tepat untuk menarik perhatian anak agar mereka selalu ingin berkreativitas dengan baik dan benar. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan *Loose Parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiara Hati Desa Pangek. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif, yaitu memberikan laporan hasil penelitian dengan mendeskripsikan dan memaparkan data data yang diperoleh mengenai pemanfaatan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak. Kemudian teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan 3 tahapan yaitu melakukan reduksi data atau memilih data yang di anggap penting dan membuang data yang tidak dibutuhkan, kemudian menyajikan data yang sudah dipilih sehingga dapat di tarik kesimpulannya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *loose parts* dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi atau penilaian. Adapun hasil peningkatan kreativitas anak yaitu, anak mampu membuat karya sesuai kemampuannya, sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak.

### Abstract

*Creativity is an important thing in life, especially in early childhood because it can make people more productive. Developing creativity through Loose Parts media, this media is very appropriate for attracting children's attention so that they always want to be creative well and correctly. This research also aims to determine the use of Loose Parts in developing the creativity of children aged 5-6 years at PAUD Mutiara Hati Pangek Village. This research is descriptive qualitative research, namely providing a report on research results by describing and explaining the data obtained regarding the use of loose parts media in developing children's creativity. Then data collection techniques use observation, interview and documentation techniques. Data analysis is carried out in 3 stages, namely carrying out data reduction or selecting data that is considered important and discarding data that is not needed, then presenting the selected data so that conclusions can be drawn. The results of this research show that the use of loose parts is carried out through several stages, namely the planning stage, implementation stage, and evaluation or assessment stage. The results of increasing children's creativity are that children are able to create works according to their abilities, so that they can develop children's creativity.*



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

---

### Koresponden:

Widia Dwi Ipana  
Email: [widiadwiipana@gmail.com](mailto:widiadwiipana@gmail.com)

---

### Pendahuluan

Anak usia dini atau prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak-anak, upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara, termasuk permainan-permainan, bermain sambil belajar, aktivitas pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek

perkembangan anak. Stimulasi akan pembelajaran kreativitas anak usia dini dapat dilakukan melalui variasi berbagai program bermain anak, pembelajaran bermain yang dibungkus secara sederhana dan menyenangkan namun dapat memberikan makna untuk kehidupan kelak.

Proses pembelajaran harus mampu untuk membekali anak dengan kemampuan life skill atau kemampuan kecakapan hidup sesuai dengan lingkungan si anak, dan kebutuhan zaman secara individu pada peserta didik, sehingga proses dalam pembelajaran memberikan manfaat bagai anak usia dini dan tujuan pendidikan tercapai secara efektif dan efisien, pencapaian kemampuan pada anak stimulasi yang diharapkan sejak dini sesuai dengan di mana anak hidup di zamanya (Prameswari dan Lestarinigrum, 2020: 25). Pendidikan anak usia dini ialah proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh dan mencakupi aspek motorik halus kasar, kognitif, bahasa, sosial-emosional anak dan moral agama, anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bisa dikatakan sebagai perkembangan, karna usia pada anak usia dini dikatakan sebagai *golden age*, yaitu usia yang sangat penting di bandingkan usia selanjutnya.

Proses belajar pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai macam interaksi dan pengalaman belajar, kreativitas anak dapat berkembang sesuai dengan karakteristik anak tersebut, kreativitas merupakan tindakan individu yang sadar mendapatkan sesuatu hal yang baru (Setyowati, 2021: 82). Kreativitas merupakan hal yang penting dalam kehidupan khususnya pada anak usia dini karena dapat membuat manusia lebih produktif (Mulyati, 2013: 124). Selain itu, kreativitas juga untuk meningkatkan kualitas hidup serta dapat mempermudah mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan. Pengembangan kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini karena kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Kreativitas memiliki fungsi untuk mengembangkan semua kemampuan potensi anak usia dini dalam menggambarkan perasaan juga serta mempelajarinya (Safitri, et al, 2021: 40-42). Dengan kreativitas juga anak mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam diri anak, sehingga anak terlatih untuk menyelesaikan sesuatu dan dapat melahirkan banyak ide dan gagasan.

Kreativitas memiliki fungsi untuk mengembangkan semua kemampuan potensi anak usia dini dalam menggambarkan perasaan juga serta mempelajarinya (Safitri, et al, 2021: 40-42). Dengan kreativitas juga anak mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam diri anak, sehingga anak terlatih untuk menyelesaikan sesuatu dan dapat melahirkan banyak ide dan gagasan. Kreativitas memungkinkan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan menimbulkan ide yang sudah ada dengan ide-ide yang baru. Kreativitas berkembang ketika anak-anak setiap hari ikut serta dalam kegiatan melibatkan gerakan, permainan, dan visual. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurjanah dan Wahyu Septiani yang menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu dalam berfikir untuk mencocokkan ide-ide lama dengan ide-ide yang baru (Nurjanah, 2020: 20-21). Kreativitas anak tidak akan tumbuh jika anak tidak mendapatkan dukungan dari orang-orang yang ada di lingkungan atau orang-orang terdekatnya (Fauziah, 2013: 1). Kreativitas anak tidak akan muncul ketika kegiatan atau stimulasi yang diberikan guru tidak kreatif dan tidak beragam.

Kreativitas anak tidak akan tumbuh jika anak tidak mendapatkan dukungan dari orang-orang yang ada dislingkungannya atau orang-orang terdekatnya, proses sangat dibutuhkan dalam meningkatkan kreativitas anak, kreativitas anak tidak akan muncul ketika ada kegiatan atau stimulasi yang diberikan guru tidak kreatif dan beragam. Kreativitas mampu membuat seseorang menciptakan atau mengasilkan karya yang baru, kreativitas juga menghasilkan ide-ide yang baru bagi anak (Fauziah, 2013: 1).

Untuk mendukung karakteristik anak usia dini diperlukan kegiatan bermain yang baik dan tepat, kegiatan bermain dapat menggunakan bahan dan alat bermain edukatif, alat tersebut berfungsi untuk merangsang perkembangan anak salah satunya adalah dengan *loose parts play*, *loose parts play* merupakan suatu bahan yang dapat dipindahkan, digabungkan, disatukan atau dipisahkan kembali, bahan tersebut dapat di gunakan dengan sendiri, bahan ini diperkenalkan sejak usia dini dengan bahan yang sederhana yang dapat dijumpai di sekitarnya.

Anak usia dini perlu banyak stimulasi dalam berbagai aspek perkembangan agar semua aspek yang penting dan yang perlu dikembangkan dapat berkembang secara optimal. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan yaitu aspek kognitif, contoh kemampuan aspek kognitif ialah kemampuan yang dimiliki oleh anak kemampuan pembangunan, permainan yang sekarang masih ada dikalangan pendidikan anak usia

dini yang fungsinya untuk anak mudah merangsang kemampuannya untuk bermain pembangunan anak ialah *loose parts play*.

Pentingnya simulasi pembelajaran bagi anak usia dini untuk menumbuh kembangkan kreativitas melalui media atau alat peraga (Setyowati, 2021: 82). Mengembangkan kreativitas bisa dilakukan dengan banyak cara, salah satunya melalui media *loose parts*. Media *loose parts* adalah media yang mudah dipindahkan disatukan atau dipisahkan kembali. Pemanfaatan media *loose parts* menggunakan benda-benda alam, benda-benda yang dapat di daur ulang, dan benda-benda buatan pabrik (Sabrina, 2021: 1-3). Media *loose parts* sangat tergantung pada kesempatan yang diberikan kepada anak untuk membuat banyak sekali koneksi atau hubungan, sehingga dapat menciptakan karya yang indah dan nyata.

Sebuah filosofi lahir sejak 1970 yang dipopulerkan oleh Simon Nicholson tentang media *loose parts* sama dengan kebutuhan anak untuk memiliki keterampilan abad 21 yaitu berfikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi, *loose parts* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktivitas anak (Matuinda, et al, 2020: 91-92). Dengan menggunakan metode *loose parts* ini maka anak-anak dapat mengeksplorasi aspek-aspek pada dirinya tidak hanya untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi di PAUD salah satunya PAUD Mutiara Hati Desa Pangek, dalam pembelajarannya pemanfaatan media *loose parts* di antaranya yaitu tumbuhan dan batu-batuan yang dibuat untuk membuat jalan kendaraan dan suasana dijalanan. Peneliti menganalisis bahwa anak-anak PAUD Mutiara Hati sudah kreatif, walaupun sebagian anak masih perlu bantuan dari gurunya. Atas dasar penggunaan media *loose part* di PAUD Mutiara Hati inilah yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul "Pemanfaatan *Loose Parts* dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Mutiara Hati Desa Pangek".

#### Metode

Berdasarkan sumber data, jenis penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Jadi prosedur penelitian ini, akan menghasilkan data deskriptif, berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Sugiyono, 2017: 12). Sumber data dalam penelitian ini berasal dari data primer yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru TK Pembinaan Pasir Putih yang disimpulkan langsung oleh peneliti dari sumber pertama/orang pertama yang dilakukan melalui wawancara dan data sekunder yang diperoleh dari sumber-sumber yang mendukung seperti buku-buku, jurnal, skripsi, artikel dan sumber-sumber yang ada relevannya dengan penelitian. Pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi dan analisis data bersifat induktif/kualitatif yang dilakukan dengan menggunakan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

#### Hasil dan Pembahasan

Media *loose parts* dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di PAUD Mutiara Hati desa Pangek. Terlihat anak sangat antusias saat mengeksplorasi berbagai komponen-komponen yang ada disekitar mereka ketika mereka melakukan pembelajaran tentang media *loose parts*, contohnya, mereka melakukan kegiatan bermain untuk menghasilkan karya dengan media *loose parts*. Adapun yang termasuk media *loose parts* yaitu, lego, balok, batu-batuan, sedotan plastik dan stik es krim.

*Loose Parts* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini, *loose parts* juga merupakan barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, tanpa didasari anak bisa menemukan sesuatu dari hasil proses bermainnya, semuanya terjadi dalam konteks bermain, yang tentunya dilakukan anak dalam suasana riang dan gembira. Teori *loose Parts* ditemukan oleh Simon Nicolson menyatakan bahwa lingkungan adalah tempat yang interaktif bagi anak usia dini, dimana individu terlahir sebagai pribadi yang kreatif, dengan lingkungan terbuka maka interaksi anak dengan lingkungan bisa memberikan kemungkinan yang membuat anak akan menjadi seseorang penemu. Nicolson menggambarkan dengan media *Loose Parts* anak akan senang dalam bermain, bereksperimen, anak akan melakukannya dengan merasa sangat senang (Siantajani, 2021: 12).

*Loose parts* berasal dari bahasa Inggris yang artinya bagian yang longgar dan lepasan, *loose parts* ini disebut karena media atau material yang digunakan bahan atau kepingan yang bisa atau mudah untuk dilepas, dan

di satukan, dapat digunakan secara sendiri atau di gabungkan dengan benda-benda lainya untuk menjadi satu kesatuan dan setelah tidak digunakan benda tersebut dapat dikembalikan pada bentuk awal dan kondisi semula. *Loose parts* memberikan kebebasan kepada anak untuk dapat mengembangkan pengalaman anak bermain berdasarkan ide mereka sendiri (Flanningan dan Dietze, 2017: 54).

Dalam proses kegiatan bermain menggunakan media *loose parts* memiliki karakteristik diantaranya (1) Menarik, *loose parts* bahan seperti magnet bagi anak usia dini yang memiliki rasa ingin tahu. Objek seperti batu, potongan kayu, bahan bekas (sedotan selang, stik es), daun-daunan kering, akan membuat anak semakin tertantang dalam berkreasi dan berimajinasi. (2) Terbuka, *loose parts* adalah kegiatan bermain tanpa batas. *Loose part* juga tidak hanya satu jenis mainan. Penggunaan media *loose parts* tidak hanya satu tetapi beragam. Seperti, potongan kayu dapat di buat menjadi jalanya kendaraan, mobil-mobilan dan sebagainya. Hasil dari penggunaan *loose parts*, tetapi sangat bervariasi, tergantung pada kreativitasnya dan imajinasi anak. (3) Dapat digerakan atau dipindahkan, *loose parts* dapat dengan mudah dipindahkan oleh anak-anak dari satu tempat ketempat yang lain. Misalnya, batu-batuan dapat dipindahkan ketempat yang satu kesisi yang lainnya. Misalnya potongan kayu dapat dipindahkan ketempat lain untuk membuat tangga.

Seorang anak dalam melakukan permainan akan cepat merasa bosan jika tujuan bermainnya itu telah tercapai, dengan kata lain setelah menguasai fungsi utama objek, misalnya seorang anak naik tangga sampai teratas, setelah itu mereka merasa tantangannya hilang. Hal ini yang dapat dijadikan pilihan permainan sangat menentukan berbagai manfaat yang akan di dapat oleh anak. Permainan dengan menggunakan *loose parts* dapat memberikan berbagai manfaat diantaranya (1) Mempromosikan *active learning*, *loose parts* mendorong anak-anak untuk memanipulasi lingkungan mereka. *Loose parts* juga dapat digunakan dengan cara apapun yang dipilih anak-anak sehingga secara aktif memanipulasi lingkungan mereka, bereksperimen, dan berinteraksi dengan materi untuk belajar. (2) Memperdalam *critica thinking*, berfikir kritis adalah kegiatan yang meliputi, menyelidiki, menganalisis, mempertanyakan kelayakan, fakta, tindakan, dan segala jenis informasi. Kemampuan berfikir kritis dimiliki anak akan membantu dirinya untuk menemukan solusi dalam permasalahan, sebagai contoh ketika anak diintruksikan guru membuat permainan sendiri untuk bermain menggunakan *loose parts* seperti, kayu, kelereng dan bola pingpong yang telah disediakan oleh guru. (3) Memromosikan *divergent and crelative hinking*, perkembangan teknologi yang sangat cepat mengharuskan seseorang mempunyai kemampuan memecahkan masalah, pemikiran kritis, kreatif dan komunikator yang baik, dimana keadaan teknologi yang akan datang tidak bisa di gambarkan secara jelas dengan percepatan yang tidak bisa diprediksi. (4) Mendukung *devellopmental domains*, *loose parts* dapat membangun berbagai kemampuan dan keterampilan melalui kegiatan main yang dilakukan anak (Irmade, 2022: 49-51).

Anak senang bermain dengan benda-benda yang konkret. Tentunya perlu dengan benda-benda yang tersedia sesuai dengan peruntukan usia anak, jumlah anak, dan juga penempatannya agar mudah di jangkau oleh anak. Mulailah dari hal-hal yang paling sederhana, *loose parts* yang mudah diperoleh dilingkungan sekitar misalnya, anak pantai tidak tertarik dengan karang dan pasir, anak gunung tidak tertarik dengan bunga-bunga warna-warni pesepsi tersebutdapat berubah ketika ia menemukan benda-benda yang menarik disekitarnya.

*Loose parts* dimainkan anak tanpa perlu intruksi. Secara alami anak dapat memainkannya menurut idenya. Apabila anak belum terbiasa bermain dengan *loose parts*, dapat dicoba untuk meletakan satu keranjang berisi beberapa *loose parts*. Di alam, anak berada dilingkungan yang otentik. Anak dapat menemukan benda-benda apa saja dan dengan cepat menggunakannya untuk mewakili sesuatu yang ada dipikiranya.

Setelah anak selesai bermain, anak perlu dilatih untuk membereskan barang-barang yang dipakainya ketempat semula. Beres-beres mengajarkan pada anak untuk peduli pada pada lingkungan belajar, beres-beres dapat dilakukan sambil bernyanyi dan bermain *game* sehingga anak menganggap bahwa kegiatan beres-beres adalah bagian dari bermain. *Loose parts* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak yang tidak ada batasnya, media *loose part* juga dapat digunakan sebagai peningkatan berbagai aspek pada anak salah satunya meningkatkan kreativitas anak.

Kreativitas merupakan kombinasi dari inovasi, fleksibilitas, dan sensitivitas yang membuat seseorang berfikir untuk produktif berdasarkan kepuasan seseorang itu sendiri (Fakhriyani, 2016: 193). Kreativitas juga modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, dengan arti lain terdapat dua konsep lama dikombinasikan menjadi suatu konsep yang baru. Kreativitas juga merupakan hasil interaksi antara seseorang dan lingkungan sekitarnya, kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru, berdasarkan data,

unsur atau informasi-informasi yang sudah dikenal sebelumnya (Fakhriyani, 2016: 193). Hal tersebut dimaksud sesuatu yang dibuat dari pengalaman yang telah ada sebelumnya. Perkembangan kreativitas sangatlah erat kaitannya dengan perkembangan kognitif karena kreativitas sesungguhnya merupakan perpaduan antara fungsi kedua belahan otak tersebut, kreativitas proses yang menantang ide-ide dan cara-cara, hal-hal yang sudah diterima untuk menemukan konsep baru (Boulden, 2006: 10).

Menurut Munandar (2013: 96), kreativitas adalah proses untuk merasakan dan melihat, mengamati adanya masalah, menilai dan menguji atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya kembali, dan pada akhirnya menyampaikan hasilnya. Kreativitas adalah kemampuan individu untuk melahirkan hal yang baru, baik gagasan atau pikiran maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada pada sebelumnya, kreativitas juga pengalaman yang mengapresiasi dan mengaktualisasikan identitas seseorang dalam bentuk terpadu antara diri sendiri dan orang lain (Rachmawati, 2017: 13).

Kreativitas memiliki fungsi untuk mengembangkan semua kemampuan potensi anak usia dini dalam menggambarkan perasaan juga serta mempelajarinya, jika potensi yang dimilikinya di kembangkan dengan sangat baik melalui pembelajaran bermain kreatif (Safitri, 2021: 40-42). Utami munandar (1992: 45), menyebutkan ciri-ciri kreativitas antara lain senang mencari pengalaman baru, memiliki keasikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit, memiliki inisiatif, memiliki ketekunan yang tinggi, berani menyatakan pendapat dan keyakinan. Menurut Supriadi, tentang ciri kreativitas yang dikelompokkan kedalam dua kategori yang pertama, ciri kreativitas kognitif merupakan keterampilan berfikir lancar, keterampilan berfikir luwes atau fleksibel, keterampilan berfikir orisional, keterampilan merinci atau mengelaborasi serta keterampilan menilai. Yang kedua, ciri kreativitas non kognitif motivasi sikap seperti merasa ketergantungan kemajemukan, sikap berani mengambil resiko, sikap menghargai, dan juga kepribadian kreatif seperti rasa ingin tahu.

Ciri atau karakteristik baru seseorang yang kreatif disebutkan juga diantaranya yaitu kesadaran dan sensitivitas terhadap problem, ingatan, kelancaran, fleksibilitas, keaslian, disiplin dan keteguhan diri, kemampuan adaptasi, humor, toleran, kepercayaan diri dan intellegensi. Sifat-sifat di atas dapat diajarkan dan ditumbuh kembangkan apabila individu telah menemukan kreativitasnya. Mereka condong menjadi mandiri, percaya diri, berani mengambil resiko, antusias, spontan, cermat, selalu ingin tahu, dan polos seperti anak-anak (Wyloff, 2002: 51).

Kreativitas tidak dikembangkan tanpa tujuan. Secara garis besar pengembangan kreativitas bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir untuk mengekspresikan imajinasi serta mengembangkan kemampuan berfikir untuk mengekspresikan imajinasi serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini. Lima tujuan pengembangan kreativitas anak yaitu (1) Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan berbagai teknik yang dikuasainya. (2) Mengenalkan cara dalam menemukan berbagai alternatif untuk memecahkan masalah. (3) Menanamkan sikap keterbukaan dan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian. (4) Membuat anak memiliki kepuasan terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai karya orang lain. (5) Membuat anak menjadi kreatif (Montolalu, 2009: 35).

Kreativitas tidak hanya memiliki berbagai tujuan dalam pengembangannya, melainkan juga memiliki berbagai tujuan dalam pengembangannya, melainkan juga memiliki fungsi tersendiri. Fungsi upaya mengembangkan kreativitas terhadap kognitif anak dibuktikan dengan diperolehnya kesempatan penuh untuk memenuhi keinginan berekspresi anak dengan caranya sendiri. Kreativitas dikatakan memiliki fungsi terhadap kesehatan jiwa atau memiliki nilai terapis karna anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya (Montolalu, 2009: 37).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi bahwa seorang guru dalam mendidik anak usia dini tentunya memiliki cara atau metode yang berbeda setiap proses pembelajaran, karna mengajar dan mendidik anak usia dini dan anak dewasa memiliki cara yang sangat berbeda, karna pada hakikatnya anak usia dini lebih suka bermain, dan sebagai guru akan melakukan permainan yang mana akan bermanfaat untuk anak yaitu bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.

Pemanfaatan *loose parts* akan meningkatkan kemampuan kreativitas anak dalam pembuatan karya-karya yang mereka inginkan, guru sebagai pelaksana dalam melaksanakan pembelajaran ini menggunakan bermacam-macam media *Loose Parts*, guru mengelompokkan anak menjadi 3 kelompok dan masing-masing

kelompok ada 5 orang dari cara dan metode ini guru akan dapat melihat hasil perkembangan kemampuan kreativitas anak di kelas B usia 5-6 tahun dengan menggunakan media *Loose Parts* mengalami peningkatan yang sangat baik. Melalui kegiatan *Loose Parts*, kreativitas anak dapat ditingkatkan seperti anak mampu menunjukkan aktivitas bersifat eksploratif, anak juga menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan karya diluar kebiasaan, anak mampu membuat karya lebih dari satu, anak sudah mulai kreatif, anak mampu membuat karya yang berbeda dengan temanya

### Kesimpulan

Media *loose parts* sangat efektif sekali dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di PAUD Mutiara Hati Desa Pangek, karna anak bisa membuat karya sesuka hatinya misalnya, dari stik es krim menjadi bingkai foto, dari sedotan plastik membuat beberapa karya misalya, tiang bendera, bentuk kotak, segitiga dan lain-lain. Sehingga anak mampu menunjukkan aktivitas bersifat eksploratif, anak juga menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan karya diluar kebiasaan, anak mampu membuat karya lebih dari satu, anak sudah mulai kreatif, anak mampu membuat karya yang berbeda dengan temanya.

Dari hasil dan pembahasan diatas, disarankan kepada guru PAUD dalam meningkatkan kreativitas anak dapat menggunakan media *loose parts* dengan bahan dari lingkungan sekitar anak. Bahan lepasan yang disekitar lingkungan anak memiliki keanekaragaman yang dapat memperkaya kegiatan bermain anak dalam menuangkan ide kreatifnya. Selain itu guru dapat mencoba strategi lain ataupun sama dengan peneliti tetapi lebih dikembangkan sesuai dengan kondisi masing-masing peserta didik dan kemampuan yang dimiliki guru dalam penerapan saintifik di lembaga PAUD tempatnya mengajar.

### Referensi

- Fakhriyani, Diana Vidya. 2012. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Penelitian Pendidikan dan Sains*. Vol. 01.
- Fauziah, Nadia. 2013. Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI*- Vol. 8. No. 1.
- Flanningan, Caileight. Beverlie Dietze. 2017. "Children, Outdoor Play, and Loose Parts", *Journal of Childhood Studies*, Vol. 4(2).
- George P Boulde. 2006. *Mengembangkan Kreativitas Anda*. Jogjakarta: Dholpin Books.
- Irmade, Oka. 2022. *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Sukoharjo.
- Matuinda. dkk. 2020. "Persepsi Guru Tentang Penggunaan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran Di Paud SE- Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru". *Jurnal JRPP*. Vol. 3 No. 1.
- Montolalu, B.E.F. dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyati, Sri. 2013. Meningkatkan Kreativitas Pada Anak. *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan*. Vol. 2. No. 2.
- Munandar, Utami. 1992. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka cipta.
- Nurjanah, Novita Eka. 2020. Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI: JAI V*(1).
- Rachmawati, Yeni. 2017. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Rahardjo, Maria Melita. 2019. *How To Use Loose Parts in STEAM*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 13.
- Sabrina, Maestri. 2021. *Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak*. Program studi: pendidikan guru pendidikan an ak usia dini. Palu: 2021, hlm. 1-3.
- Safitri, Dewi. dan Anik Lestarinigrum. 2021. "Penerapan Media *Loose Parts* untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun", *Kiddo: Jurnal pendiodikan islam anak usia dini*. vol. 2 No. 1. 2021 DOI: 10.19105/kiddo.v2i1.3612.
- Setyowati, Cicik. 2021. "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalauai Bahan Bekas", *Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 1 No. 1.

- Siantajani, Yulianti. 2021. *Loose Parts: Material Lepas Otenteik Stimulasi PAUD*. Semarang: Sarang Seratus Ksara.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R and D)*. Bandung:Alfabeta.
- Wyloff, Joyce. 2002. *Menjadi Super Kreatif Melalui Media Penelitian Pikiran*. Bandung: Kaifa.