



MEDIA LOOSE PARTS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK 5-6 TAHUN DI RAUDHATUL ATHFAL NURUL DZIKRI

Perdana Pashela¹ Sibawaihi² Sigit Prasetyo³ Hafidh Aziz⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

e-mail korespondensi: perdanapashela20@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to examine the efforts of teachers in enhancing children's creativity through the use of loose parts media in learning. Loose parts refer to materials or objects that can be arranged and manipulated freely by children, thereby supporting exploration and the enhancement of creativity. This research employs a qualitative method with a field research approach. Data was obtained through direct observation, in-depth interviews with teachers, and documentation of classroom activities. The results indicate that the effective use of loose parts media encourages children to think creatively, solve problems, and use their imagination. Teachers play a crucial role in designing an environment that supports creativity by providing various loose parts media and facilitating activities that encourage children to create independently. Additionally, flexible and interactive teaching strategies are employed to optimise children's creative potential. This research recommends that teachers continue to enhance their skills in utilising loose parts media as an innovative learning tool to foster children's creativity from an early age

Keywords: Loose Parts Media, Creativity, Children.

PENDAHULUAN

Anak-anak yang bersekolah di Raudhatul Athfal (RA) merupakan siswa di jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam lingkungan pendidikan Islam di bawah naungan Kementerian Agama di Indonesia (Anggraini & Zulkardi, 2020)(Agustin et al., 2020) Raudhatul Athfal (RA) sebagai lembaga pendidikan anak usia dini yang setara dengan taman kanak-kanak namun memiliki karakteristik keislaman khusus dalam pendidikan formal bagi anak usia 4 (empat) hingga 6 (enam) tahun.

Anak usia pra sekolah merupakan usia emas dengan perkembangan anak yang distimulasi dengan belajar sambil bermain. Karakteristik anak usia dini bermain sambil belajar. Hal tersebut berkaitan dengan menggali pengetahuan yang ada di sekitarnya anak akan lebih bersemangat dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Pentingnya stimulasi yang diberikan pada anak usia dini sebagai penerus bangsa agar memiliki keterampilan dalam berkegiatan. Pendidikan kreativitas pada anak usia dini pada abad- 21 yakni Kreativitas, kritis, komunikasi, dan kerjasama (Maarang et al., 2023). Pembelajaran abad 21 menekankan pada berpikir kritis kreatif dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, sehingga anak mampu mengemukakan ide, gagasan dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Anditiasari et al., 2021).

Kreativitas sebagai kemampuan menghasilkan produk orisinal, imajinatif, dan inovatif yang melibatkan pemikiran terkait dengan norma-norma konvensional dalam menemukan cara baru untuk memahami suatu permasalahan yang sangat dibutuhkan anak usia dini sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari (Anditiasari et al., 2021). Berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang ada pada kompetensi kecakapan abad 21 aspek yang penting sebagai bekal menghadapi tantangan saat ini hal yang perlu diperhatikan (Anggraini & Zulkardi, 2020). Kreativitas penting yang merupakan Kemampuan untuk mengamati dan mengevaluasi masalah dari berbagai sudut pandang, merancang

solusi baru, dan mencapai kapasitas kognitif baru adalah contoh kreativitas dengan demikian, kreativitas sangat penting untuk kesuksesan jangka panjang bagi individu, perusahaan, dan negara. Para ahli pendidikan menyarankan bahwa mengukur kreativitas siswa sangat penting dalam pendidikan (Yulianti et al., 2025). Kreativitas menghadirkan permasalahan dunia nyata seperti halnya pencemaran lingkungan, masalah dunia nyata dengan masalah menemukan solusi hal tersebut masalah dunia nyata (Nazarullail & Maskulin, 2023).

Menurut Jean Piaget perkembangan kreativitas anak memiliki 4 tahap yaitu tahap sensori motor pada anak umur 0 sampai 2 tahun, kemudian tahap pra oprasional pada usia 2 sampai 7 tahun, selanjutnya tahap oprasional konkret yakni anak usia 7 sampai 11 tahun dan tahap oprasional formal yakni 11 tahun ke atas (Marinda, 2020). Pada tahap pra oprasional anak mampu memahami simbol simbol pada lingkungan yang terlihat, anak memiliki sifat egosentris dan intuitif sehingga stimulasi perlu ditingkatkan sejak usia golden age karena kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide baru untuk memecahkan masalah dan mengetahui hubungan antar unsur unsur ('Aisyah, 2021).

Pentingnya kreativitas pada anak usia dini dengan tujuan anak mampu menyelesaikan masalah dengan gagasan yang ada dengan berbagai macam sudut pandang, Rotherberg berpendapat bahwa usaha dalam menciptakan ide atau gagasan ini diperlukan dalam kehidupan sehari hari (Puspito Riyanto et al., 2023). Upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini merupakan kemampuan menyusun permainan yang baik sebagai sarana belajar sebagai acuan model belajar. Pentingnya merangsang kreativitas pada anak usia dini agar mendukung perkembangan mereka dengan menggunakan bahan disekitar yang dapat digunakan secara optimal (Lismayani et al., 2023). Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran yang dapat menstimulasi perkembangan kreativitas dengan kegiatan bermain sambil belajar dengan media *loose parts* dengan basis STEAM untuk meningkatkan daya kapasitas anak (Maarang et al., 2023).

Guru membutuhkan media guna memudahkan dalam pembelajaran, media *loose parts* menjadi pendukung proses belajar dalam menyampaikan materi belajar. Media *loose parts* menjadi media yang tepat digunakan pada pembelajaran abad 21 dalam memberikan kebebasan dalam berkreaitivitas dengan pedoman kurikulum merdeka dengan meningkatkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) . Gull menjelaskan Media *loose parts* adalah bahan lepasan yang bisa ditemui dilingkungan sekitar. *Loose parts* didefinisikan sebagai bahan yang terbuka dan interaktif seperti kardus, kerang, ban, pasir, batu dan manik manik lainnya. Media *loose parts* memberikan kompleksitas mengexplore menciptakan dalam menggabungkan permainan serta sesuai dengan kurikulum yang ada (Cankaya et al., 2023).

Loose parts memiliki manfaat dalam meningkatkan pengetahuan yang melibatkan pengalaman bermain sehingga anak mampu beradaptasi. Media *loose parts* berdampak baik dalam perkembangan kognitif anak dengan konsep simbolik, perkembangan bahasa, anak mampu mengontrol diri, pemecahan masalah dengan berfikir tingkat tinggi dengan permainan konstruktif. Hal tersebut sesuai dengan konsep pembelajaran berbasis *project base learning*. Media *loose parts* menjadi media yang dapat mengkonstruksi pengetahuan anak dengan faktor faktor lingkungan budaya, selain itu pendidik hendaknya selalu memberikan pengawasan dalam bermain karena media *loose parts* menjadi media yang memiliki resiko karena bahan yang kecil, oleh karena itu perlunya kerjasama orang tua dan guru dalam proses pembelajaran agar media *loose parts* aman saat digunakan (Spencer et al., 2021).

Namun terdapat fenomena bahwa guru masih memberikan pelajaran yang monoton seperti menggunakan lembar kerja anak yang membatasi kreativitas anak saat mengeksplor pengetahuan disekitarnya. Selain itu terdapat intervensi dengan kegiatan yang sama yang di maksud adalah *teacher center* dimana pembelajaran berpusat pada guru. Seharusnya pembelajaran pada abad 21 ini guru memanfaatkan benda benda disekitar sebagai media belajar yang menyenangkan serta mampu menstimulasi kreativitas anak. Pada lembaga pendidikan Raudhatul Athfal Nurul Dziki menerapkan pembelajaran yang berpusat pada anak dengan menggunakan media bermain *loose parts* yang menggunakan kurikulum merdeka. Pembelajaran di laksanakan dengan menyenangkan guru memberikan stimulasi agar meningkatkan minat belajar anak.

Guru menggunakan strategi dalam pelaksanaan belajar dengan cara menyajikan bahan ajar dengan media *loose parts* yang menarik, dengan invitasi yang membuat anak merasa tertantang saat melihat media yang unik, selain itu guru memberikan pemantik disetiap media pembelajaran yang ada dengan muatan STEAM (Science Technology Engineering, Art, Matematic,)(Maarang et al., 2023). Pembelajaran dengan mengeksplorasi STEAM menjadi konsep pembelajaran interdisipliner yang aktif, meningkatkan perkembangan anak untuk memahami konsep keterampilan, dengan mengimplementasikan pengetahuan memecahkan masalah pada kehidupan sehari-hari.(Maarang et al., 2023)

Tujuan Raudhatul Athfal Nurul Dzikri memilih media *loose parts* yakni anak terlibat penuh dalam pembelajaran: guru di RA Nurul Dzikri memberikan pengetahuan di awal sebagai pemantik untuk anak, yang kedua guru memberikan kebebasan dalam bereksplorasi, memberikan kesempatan anak dalam mengambil keputusan serta memilih apa yang dikerjakan, ketiga memberikan penjelasan serta kesempatan berdasarkan penemuan yang di dapatkan oleh anak, yang keempat memberikan kesempatan kepada anak untuk meninjau ulang menganalisis kegiatan belajar dan yang terakhir memberikan evaluasi hasil belajar dan memberikan penilaian. Penggunaan media *loose parts* di Raudhatul Athfal Nurul Dzikri diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang menyenangkan serta mengubah pembelajaran klasikal menjadi pembelajaran yang modern. Pembelajaran menggunakan media *loose parts* ini menjadi sebuah terobosan untuk meningkatkan kognitif (Retma Widyaning Ati et al., 2023).

Meninjau penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Martheda Maarang dkk menjelaskan bahwa media berbasis *loose parts* menjadi pembelajaran yang tepat dengan melalui pembelajaran STEAM dengan hasil bahwa mampu meningkatkan kreativitas anak serta kemampuan berfikir kritis. Selain itu anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan teman sebaya dan kerjasama yang baik. Pembelajaran STEAM menggunakan media *loose parts* menjadi media yang baik untuk dikembangkan karena anak mampu memanfaatkan barang barang yang tidak terpakai dan mendaur ulang. Artikel ini penting media *loose parts* menjadi menarik dan menyenangkan bila di kemas dengan pembelajaran yang interaktif yang mampu merubah pembelajaran yang klasikan yang berfokus pada mewarnai, menulis, menghitung saja.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak menggunakan media *loose parts*. Hal tersebut dilatar belakangi banyaknya guru dengan pembelajaran klasikal guru sebagai pusat belajar pada pembelajaran abad 21 seharusnya anak sebagai pusat pembelajaran. Dengan pembaharuan pembelajaran yang asik dan menyenangkan dengan bermain *loose parts*. Terdapat berbagai penelitian yang mengungkapkan perlu adanya pembaharuan dengan perubahan yang beriringan dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga kemampuan berpikir kritis inovatif pada anak usia dini terus dikembangkan. Oleh karena itu orang tua mampu dilibatkan dengan proses belajar sambil bermain agar terciptanya pembelajaran yang signifikan dirumah dan disekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui *field research* dalam pengambilan data. Subyek penelitian ini adalah peserta didik berusia 5-6 tahun berjumlah 17 peserta didik yang berada di Raudhatul Athfal Nurul Dzikri Ngemplak. Raudhatul Athfal merupakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) formal dibawah naungan Kementrian Agama. Raudhatul Athfal Nurul Dzikri menggunakan media *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas anak. Penggunaan media *loose parts* ini merupakan inovasi pada pendidikan abad 21 sehingga pembelajaran tidak monoton menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) dan Alat Permainan Edukatif (APE) sehingga anak dapat mengexplore media *loose parts* dengan kreativitas anak

Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan meliputi observasi jenis non partisipan dimana, pengamatan penelitian tidak ikut serta dalam kegiatan hanya berperan mengamati upaya guru dalam meningkatkan kreativitas dengan media *loose parts* dengan mencatat serta merumuskan dengan data yang ada di lapangan. Teknik jenis ini dipilih agar peneliti lebih fokus dalam mengamati kegiatan sehingga hasil yang diperoleh valid sesuai dengan kondisi yang diteliti (Harahap, 2020).

Penelitian ini menggunakan wawancara kepada kepala sekolah, guru kelas, dan wali murid untuk mengali data primer dan sekunder terkait informasi upaya guru dalam meningkatkan kreativitas wawancara dilakukan secara tidak terstruktur atau dengan spontan (Harahap, 2020). Untuk mendukung hasil penelitian ini menggunakan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Dengan menekankan pada uji validitas untuk memperoleh data yang signifikan dengan triangulasi teknik, triangulasi sumber dan triangulasi waktu.

Dalam penelitian ini menggunakan fenomenologi dengan pengumpulan data dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi dengan tujuan menggali pengalaman yang terjadi. Melalui analisis bagaimana upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak dan fenomena yang terjadi. Setelah itu memberikan refleksi mengevaluasi kembali pemahaman berdasarkan data lapangan. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana penggunaan media loose parts untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Dzikri.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan observasi, dokumentasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi mengenai upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak dengan media loose parts dokumentasi hasil pembelajaran dengan penerapan pijakan pijakan bermain .



Gambar 1 Gambar Penyiapan media belajar loose parts

Penyiapan alat dan bahan percobaan/experiment dan menyiapkan invitasi dengan prinsip agar anak menarik perhatian anak, sehingga anak penasaran memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan menarik perhatian anak untuk mencoba bermain dan berkreativitas Anak diberi motivasi oleh guru sebagaimana yang dijelaskan oleh kepala sekolah : *“Dengan adanya kurikulum merdeka guru memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreativitas sesuai dengan ide atau gagasan dari anak tanpa banyak intervensi. Media loose parts membuat anak lebih merdeka mengembangkan imajinasi serta ide gagasan bermain anak juga tidak bergantung pada Alat Permainan Edukatif pabrikan serta dapat mengembangkan kemampuan Higher Order Thinkings skills (HOTS)”* (W1-P1) hal ini di perkuat oleh wali kelas upaya peningkatan kreativitas dengan memberikan kebebasan yang berarti dengan arahan serta pendampingan.

Peningkatan kreativitas anak usia dini dengan media loose parts di Raudhatul Athfal Nurul pada anak kelompok B usia 5-6 tahun yang sudah di terapkan dengan melakukan pijakan atau langkah langkah dalam pembelajaran kurikulum merdeka dengan dengan basis sentra STEAM (*Science Technology Engennering Art Mhatic*) dengan media loose parts. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara oleh wali kelas *“Dengan adanya media loose parts, kreativitas anak akan terlihat, anak akan termotivasi dalam penataan media loose parts yang baik menyesuaikan tema belajar”*. (G1. P1)Penataan media loose parts pada Raudhatul Athfal Nurul Dzikri dengan invitasi peneataan media belajar yang merangsang anak dengan prinsip STEAM



Gambar 2 Pijakan Sebelum Bermain Anak Duduk Melingkar

Sebelum melakukan pembelajaran pendidik menyiapkan posisi duduk melingkar di bawah lalu pendidik duduk bersama anak dengan posisi melingkar. Dengan posisi yang strategis agar anak dapat melihat ke arah pendidik. Supaya tidak ada yang membelakangi. Lalu berdoa bersama sebelum belajar di mulai. Setelah itu gunakan kalimat pemantik.

Persiapan media belajar dengan Menyusun modul belajar setiap minggu menggunakan tema yang disesuaikan dengan modul belajar kurikulum merdeka di RA Nurul Dzikri



Gambar 3 Pijakan bermain dan hasil karya kreativitas anak

Invitasi sesuai dengan tema guru memberikan kebebasan dalam bermain, Guru memotivasi mengajak anak memilih mainan, Anak mengenali permainan mengeksplor sesuai dengan ide selanjutnya Guru menjadi fasilitator dalam mendampingi anak, Guru memberikan pemantik arahan dengan muatan STEAM, Saat bereksperimen guru memberikan arahan, Guru melakukan dokumentasi kegiatan Guru melakukan evaluasi dengan teknik observasi lalu di tulis melalui catatan anekdot, checklist dll



Gambar 4 Pijakan setelah bermain anak membereskan mainan dan penguatan materi

Anak di arahkan untuk membereskan alat dan bahan . Guru mengajak anak bercakap cakap menceritakan kegiatan hari ini. Guru memberikan penguatan materi

Tabel 1. Asesmen

No	Nama	Indikator Sekala Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1	AM					✓
2	KA					✓
3	ZK					✓
4	AQN					✓
5	AKD					✓

No	Nama	Indikator Sekala Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
6	AAS		✓			
7	HR			✓		
8	KSA			✓		
9	LA			✓		
10	NK				✓	
11	PA			✓		
12	RBY			✓		
13	NDR			✓		
14	AZ		✓			
15	MH				✓	
16	DK				✓	

Keterangan:

BB = Anak belum mampu membuat kreasi dengan media *loose parts*

MB = Anak mulai berkembang membuat kreasi dengan loose parts namun masih dibantu guru

BSH = Anak Berkembang Sesuai Harapan anak mampu membuat kreasi loose parts tanpa dibantu guru namun belum sempurna

SM = Anak mampu membuat kreasi lebih dari satu karya loose parts dengan sempurna dan tanpa meniru

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di kelompok B1 RA Nurul Dziki terkait upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak dengan media loose parts hasilnya menunjukkan perkembangan kreativitas siswa telah berkembang dengan baik. Hal tersebut berdasarkan hasil observasi di kelompok B RA Nurul Dziki yakni :

- 1) Terdapat 2 anak yang mencapai Mulai Berkembang (MB) kreativitasnya, anak mulai membuat kreativitasnya dengan media loose parts namun masih di bantu di arahkan namun hal tersebut membuat anak lebih termotivasi.
- 2) Terdapat 7 anak yang mencapai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) anak mampu membuat kreasi loose parts tanpa dibantu guru namun belum sempurna.
- 3) Terdapat 7 anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) Anak mampu membuat kreasi lebih dari satu karya loose parts sengan sempurna dan tanpa meniru

Pada analisis hasil asesmen anak usia 5-6 tahun di RA Nurul Dziki sudah berkembang kreativitasnya, hal ini sesuai dengan teori Piaget yaitu fase Pra oprasional anak usia 5-6 tahun dimana anak anak belajar menggunakan simbol dan lambang yang ada di sekitarnya. Pada permainan loose parts yang disajikan anak mampu mengeksplorasi, anak mampu menalar, meniru, dan berimajinasi. Meningkatnya kreativitas dengan lambang bilangan dan membentuk angka-huruf berbagai media yang dipilih oleh anak misalnya, batu, daun, kerang, manik manik, plastisin, lego dan lain lain.

Piaget menjelaskan bahwa anak mampu menyesuaikan diri serta menginterpretasikan dengan objek dan peristiwa disekitarnya. Anak mampu memahami ciri ciri dan fungsi dari apa yang dia lihat seperti mainan mainan di sekitarnya serta keadaan di sekitar seperti halnya orang tua dan teman padah tahap ini merupakan tahap adaptasi, berkeseimbangan, asimilasi san akomodasi (Marinda, 2020). Anak akan memahami bagaimana cara mengelompokan berdasarkan persamaan persamaan serta perbedaan. Anak mampu mengenal beberapa konsep yang perlu dipahami terlebih dahulu. Pada pemikiran piaget terdapat mekanisme dalam perkembangan kognitif manusia dari bayi, anak anak, hingga menjadi manusia dewasa yang menalar dan berfikir (Marinda, 2020). Adaptasi terjadi ketika terdapat interaksi pada lingkunganya oleh karena itu perkembangan genetik akan aktif. Konsep perkembangan kognitif menurut piaget yakni Skema yaitu saat anak membangun pemahaman terkait dunia pada anak seperti halnya anak mengenggam, menghisap, dan melihat (Marinda, 2020). Asimilasi dimana pengetahuan yang ada (skema) dengan proses kognitif dengan pendapat, konsep atau pengalaman baru. Proses selanjutnya yakni akomodasi yakni proses terbentuknya skema baru dengan merubah proses lama dengan melihat pengallaman baru. Tahap organisasi yakni proses pengelompokan misalnya bayi menggabungkan kemampuan melihat serta meraba (Agung, 2019)

Penelitian ini di tegaskan oleh piaget yang menyatakan bahwa saat anak bereksperimen, memanipulasi sesuatu, menanyakan sesuatu, serta mencari jawabanya, anak akan membandingkan hasil temuannya dengan temuan lain. Pada persepektif konstruktivis kognitif dengan basis masalah sehingga anak amapu terlibat aktif dalam memperoleh informasi dan membangun pengetahuan sendiri. Walaupun pengetahuan yang di dapat bersifat dinamis yang artinya ketika seorang belajar pada pengalaman baru mereka dipaksa untuk memodifikasi dari pengetahuan sebelumnya.

Pada penelitian ini sesuai dengan penelitian yang di lakukan oleh Tabiin Media loose parts dapat menstimulasi anak anak dalam belajar, media loose parts dapat membebaskan dalam berkreaitivitas, anak dapat mencapai kompetensi yang dengan communication, colaborasi, dan pemikiran kritis. Anak dapat melihat secara detail sehingga anak mampu menganalisis tentang permasalahan dari kegiatan yang dilakukan. Dengan pelaksanaan merdeka belajar dengan media loose parts ini sesuai dengan pembelajaran abad 21 yang memberikan ruang kemerdekaan pada anak pada capaian perkembangannya(A. Tabi'in et al., 2024)

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh La Ode Anhusadar pada hasil belajar anak mampu berpikir kritis serta dapat menganalisa sebab akibat dari permasalahan yang ada. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Piaget bahwa perkembangan diri anak menjadi proses mendasar anak mampu memahami dunia pada penyesuaian dan pengorganisasian berdasarkan pengalaman anak. Menurut piaget penyesuaian diri diterapkan dua cara yakni asimilasi dan akomodasi, sehingga perkembangan kognitif anak dipengaruhi ide ide pokok kecerdasan intelektual(Maarang et al., 2023). Penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh tuti aisyah Media loose parts dalam meningkatkan kreativitas anak dengan upaya melalui kognitif, psikomotorik kasar dan halus sehingga anak berpikir kreatif dalam menggunakan media loose parts dalam pembelajaran basis problem based learning (Aisyah et al., 2022)

Kreativitas anak dengan media loose parts ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan Reni Ardiana yang mengungkapkan bahwa hasil upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak guru atau pendidik berupaya mengoptimalkan potensi diri anak, selain itu guru memberikan motivasi dalam bermain sambil belajar, didukung dengan fasilitasi tempat belajar yang nyaman, serta pendampingan dalam belajar.

SIMPULAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak meningkat dengan penggunaan media loose parts sebagai media yang memberikan kebebasan dalam bereksplorasi di Raudhatul Athafal. Media loose parts dapat mendorong anak untuk berpikir kreatif, dengan memecahkan masalah, dan berimajinasi. Guru berperan penting dalam memberikan pijakan serta pemantik dalam menyajikan lingkungan belajar yang menarik dan tidak monoton dan klasikal. Guru memberikan fasilitas dengan muatan STEAM (Science, Technology, Engineering Arts, Mathematics). Penelitian ini penting disarankan guru menggunakan pendekatan pembelajaran interaktif dan inovatif pada pembelajaran abad 21. Penggunaan media loose parts ini sangat direkomendasikan sebagai muatan kurikulum dengan diperkuat pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan media loose parts secara optimal, guru perlu menyusun pembelajaran yang berbasis eksplorasi yang mendorong kreativitas, disarankan pada penelitian selanjutnya disamping kreativitas anak perlu guru memperhatikan dampak penggunaan media looseparts dan aspek perkembangan lain seperti sosial emosional anak.

REFERENSI

- ‘Aisyah, H. N. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.38741>
- A. Tabi'in, Syifa Fauziah, Leli Fertiliana Dea, & Arditya Prayogi. (2024). Reformasi Pembelajaran Abad 21, Merdeka Belajar pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Loose part. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.35473/ijec.v6i1.3001>

- Agung, R. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.
- Agustin, M., Mamat, N. Bin, & Syaodih, E. (2020). Exploring “Kaulinan Barudak” To Develop Children’S Character Values in Islamic Early Childhood Education. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 13–26. <https://doi.org/10.15575/jpi.v6i1.8226>
- Aisyah, T., Zannah, R., Ael, E., Trisilaningsih, Y., & Yuminar Priyanti, N. (2022). Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Berpraktik Menggunakan Media Loose Part Pada Anak Usia Dini Kelompok B. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 27–36. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia>
- Anditiasari, N., Pujiastu, E., & Susilo, B. E. (2021). Systematic literature review: pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 12(2), 236–248.
- Anggraini, E., & Zulkardi, Z. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Mem-posing Masalah menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia. *Jurnal Elemen*, 6(2), 167–182. <https://doi.org/10.29408/jel.v6i2.1857>
- Cankaya, O., Rohatyn-martin, N., Leach, J., & Taylor, K. (2023). *Preschool Children ’s Loose Parts Play and the Relationship to Cognitive Development : A Review of the Literature*.
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Wal Ashri Publishing.
- Lismayani, A., Pratama, M. I., Amriani, S. R., & Dzulfadhilah, F. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), 154–163. <https://doi.org/10.30605/cjpe.622023.3024>
- Maarang, M., Khotimah, N., & Maria Lily, N. (2023). Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 309–320. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.215>
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa’ : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Nazarullail, F., & Maskulin, D. (2023). Identification of the Formation of Character Education Values for Preschool Children in the Disruption Era. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 7(4), 169–176. <https://doi.org/10.14421/jga.2022.74-02>
- Puspito Riyanto, L., Ayi Sobarna, & Arif Hakim. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Loose Parts Usia 5 - 6 Tahun di PAUD Melati Kelurahan Kebon Pisang Kecamatan Sumur Bandung Kota Bandung. *Bandung Conference Series: Early Childhood Teacher Education*, 3(1), 73–78. <https://doi.org/10.29313/bcsecte.v3i1.8563>
- Retma Widyaning Ati, Ijah Ajjah, Endong Nurkiyah, Siti Soliha, & Nina Yuminar Priyanti. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Menggunakan Media Loose Part Di Paud Al-Barokah Pada Kelompok B. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol5.no1.a6623>
- Spencer, R. A., Joshi, N., Branje, K., Murray, N., & Kirk, S. F. L. (2021). *Early childhood educator perceptions of risky play in an outdoor loose parts intervention*. 8(March), 213–228. <https://doi.org/10.3934/publichealth.2021017>
- Yulianti, E., Rahman, N. F. A., Rahmadani, A., Phang, F. A., & Suwono, H. (2025). Exploring Students’ Creativity Using STEAM-Based Reading Texts. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 44(1), 181–187. <https://doi.org/10.37934/araset.44.1.181187>