Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (1) 2025, Page: 327-336

Upaya mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui metode permainan dengan tutup botol di TK-B TK Harapan Kita Laburan Desa Padang panjang Kec. Tanta Kab. Tabalong Prov. Kalimantan Selatan

Andriani Nurchasanah[1], Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi[2]
[1] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka
[2]Fakultas Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya
Corresponding Author: Andriani Nurchasanah, e-mail: andrianinur354@gmail.com

Published: March, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui tingkat kreativitas anak usia dini di kelompok B TK Harapan Kita Laburan; (2) mengetahui pengaruh metode permainan dengan media tutup botol dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di kelompok B TK Harapan Kita Laburan; dan (3) mengetahui faktor pendukung dan penghambat penggunaan metode permainan dengan media tutup botol dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di kelompok B TK Harapan Kita Laburan. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B TK Harapan Kita yang berjumlah 21 anak dengan rincian 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan tes hasil karya anak, serta dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kreativitas anak setelah diterapkan metode permainan dengan tutup botol. Pada tahap pra siklus, hanya 14,3% anak yang tergolong sangat kreatif. Setelah siklus I, angka tersebut meningkat menjadi 42,9%, dan pada siklus II mencapai 81%. Selain itu, ditemukan beberapa faktor pendukung keberhasilan tindakan, antara lain ketersediaan media, antusiasme anak, dukungan guru, dan lingkungan belajar yang kondusif. Sementara itu, faktor penghambat meliputi perbedaan kemampuan anak, keterbatasan waktu, kekurangan alat perekat, dan kurangnya keterlibatan orang tua di rumah. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tutup botol dapat membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya dengan cara yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, Inovasi media, strategi pembelajaran yang tepat, serta peran guru sebagai fasilitator menjadi kunci keberhasilan dalam pengembangan kreativitas anak.

Kata Kunci: Kreativitas, Metode permainan tutup botol, Anak Usia Dini

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Masa emas dimana perkembangan otak berkembang sangat pesat atau lebih tepatnya disebut masa usia dini dan dikenal sebagai masa golden age, karena pada periode ini terjadi perkembangan pesat dalam berbagai aspek, khususnya kognitif dan motorik. Menurut Zulherma & Suryana (2019), otak anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan sinapsis yang sangat cepat pada usia 0-6 tahun, sehingga pembelajaran yang diberikan pada periode ini sangat menentukan arah perkembangan anak ke depan. Oleh karena itu, penting adanya pendekatan pendidikan yang dapat merangsang seluruh potensi anak secara optimal sejak dini.

Berdasarkan observasi awal, di TK-B TK Harapan Kita Laburan, tepatnya berada di Kab. Tabalong, Kabupaten Tabalong adalah salah satu kabupaten penghasil sumber daya alam batu bara sehingga TK Harapan Kita termasuk dalam ring 1 wilayah operasional perusahaan pertambangan PT Adaro Indonesia. TK Harapan Kita merupakan aset Desa Padang Panjang. Lingkungan sekitar lembaga dikelilingi oleh perkebunan karet dan berdekatan dengan wilayah pertambangan ± 5 km, ditemukan bahwasannya pembelajaran masih cenderung konvensional dan belum optimal dalam merangsang kreativitas anak. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis, kegiatan bermain yang seharusnya menjadi sarana eksplorasi anak, belum sepenuhnya melibatkan metode atau media yang inovatif. Akibatnya, ekspresi imajinatif dan daya cipta anak kurang terfasilitasi secara maksimal.

Kreativitas anak usia dini merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan orisinil melalui ide, imajinasi, atau produk. Menurut Treffinger dkk. (2002), kreativitas bukan hanya kemampuan seni semata, tetapi juga kemampuan berpikir divergen, pemecahan masalah, serta ekspresi bebas anak dalam kegiatan sehari-hari. Potensi ini bersifat alami, namun memerlukan stimulus lingkungan dan pendidik untuk berkembang. Dalam praktiknya, kreativitas anak usia dini belum sepenuhnya dikembangkan secara optimal. Masih banyak kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak yang cenderung bersifat monoton dan kurang melibatkan anak secara aktif, terutama dalam hal berekspresi, berimajinasi, dan berkreasi. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pemanfaatan media dan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi anak.

Metode permainan sebagai pendekatan pembelajaran memberikan ruang bagi anak untuk belajar sambil bermain secara aktif. Dalam pendekatan ini, anak mengalami proses eksplorasi yang menyenangkan. Menurut Dini (2023), permainan memiliki peran penting dalam membangun kepercayaan diri, kemampuan sosial, serta perkembangan kognitif dan emosional anak.

Salah satu bentuk permainan yang dapat dikembangkan adalah memanfaatkan barang bekas seperti tutup botol sebagai media edukatif. Media ini memungkinkan anak untuk berkreasi dengan menyusun bentuk, mengenal warna, dan membuat pola yang sesuai dengan imajinasi mereka. Kegiatan ini merangsang kreativitas visual-spasial dan motorik halus. Studi oleh Kartina & Harjani, menunjukkan bahwa penggunaan bahan bekas dalam kegiatan bermain dapat meningkatkan inovasi dan daya cipta anak secara signifikan. Permainan dengan tutup botol merupakan salah satu metode yang memanfaatkan barang bekas sebagai media belajar. Selain mendukung aspek pendidikan lingkungan melalui kegiatan daur ulang (recycle), permainan ini dapat melatih anak menciptakan bentuk, pola, dan gambar sesuai imajinasi mereka (Kartina & Harjani, 2023). Anak dapat menyusun tutup botol menjadi berbagai bentuk, mengenal warna dan ukuran, serta berkreasi dengan cara yang unik. Permainan dengan tutup botol melibatkan kegiatan mengelompokkan, menyusun, mencocokkan warna, hingga menciptakan pola atau bentuk-bentuk baru yang memungkinkan anak mengekspresikan imajinasi mereka secara bebas. Kegiatan ini merangsang daya cipta dan inovasi anak (Pratiwi, 2021).

Selain itu, kelebihan dari permainan ini tidak hanya terletak pada aspek kreativitas, tetapi juga aspek ekonomi dan ekologi karena memanfaatkan barang bekas yang murah dan mudah dijangkau. Permainan tutup botol juga dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok, sehingga mampu mengembangkan kemampuan sosial seperti kerja sama dan berbagi. Hal ini sejalan dengan pendapat Prameswari, T., & Lestariningrum (2020) yang menyatakan bahwa permainan berbasis material terbuka mendorong anak untuk membangun makna sendiri dan mengembangkan ide secara mandiri.

Permainan dengan media tutup botol mendorong anak untuk menciptakan berbagai bentuk secara bebas, yang dalam prosesnya merangsang imajinasi, kreativitas visual, dan kemampuan problem solving. Dengan pendekatan bermain ini, anak terdorong untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah saat menyusun pola atau bentuk tertentu. Oleh karena itu, pendekatan ini relevan untuk mendukung pengembangan kreativitas pada masa usia dini sebagaimana dikemukakan oleh Pratiwi (2021), bahwa pengalaman belajar yang aktif dan sensorik menjadi kunci dalam perkembangan otak dan daya cipta anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas Anak Usia Dini yang dikembangkan di TK-B TK Harapan Kita Laburan, Kabupaten Tabalong, Provinsi Kalimantan Selatan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai upaya yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kreativitas anak melalui metode permainan dengan media tutup botol di lembaga pendidikan tersebut. Lebih lanjut, penelitian ini menganalisis faktor-faktor pendukung maupun penghambat yang memengaruhi efektivitas upaya pengembangan kreativitas anak melalui metode permainan tutup botol di TK-B TK Harapan Kita Laburan. Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi nyata bagi pendidik di TK Harapan Kita Laburan, serta memperkaya alternatif metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan di PAUD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode permainan dengan tutup botol. Menurut Suharsimi (2002), PTK adalah gabungan dari tiga unsur penting, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian dimaknai sebagai suatu kegiatan sistematis untuk memperoleh data yang bermanfaat dalam menyelesaikan permasalahan, tindakan adalah upaya nyata yang dirancang untuk mencapai perubahan atau perbaikan, sedangkan kelas mengacu pada sekelompok siswa dalam suatu proses belajar mengajar. Paizaluddin dan Ermalinda (2016:8) menegaskan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi tindakan guna memperbaiki praktik pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, tindakan yang dilakukan berupa kegiatan permainan menggunakan media tutup botol, yang bertujuan

untuk menstimulasi dan mengembangkan kreativitas anak-anak TK-B di TK Harapan Kita Laburan, Kecamatan Tanta, Kabupaten Tabalong.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas observasi, penilaian, dan dokumentasi. Instrumen utama berupa lembar observasi, yang digunakan untuk mencatat secara sistematis aktivitas, respons, dan perkembangan kreativitas anak selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar ini disusun untuk merekam data empiris yang diperoleh dari pengamatan langsung oleh peneliti selama kegiatan berlangsung. Selain itu, digunakan pula lembar penilaian untuk mengukur kemampuan anak sesuai indikator yang telah ditentukan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi juga menjadi bagian penting dalam pengumpulan data, yang mencakup foto-foto selama kegiatan berlangsung, kurikulum sekolah, dan catatan administratif lainnya yang relevan dengan pelaksanaan tindakan di lapangan. Ketiga teknik ini saling melengkapi untuk memperoleh gambaran utuh mengenai perkembangan kreativitas anak usia dini.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tiga kali pertemuan. Setiap siklus mencakup empat tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, sebagaimana yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (dalam Kunandar, 2018). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun RPP, instrumen observasi, dan alat evaluasi. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan metode permainan menggunakan tutup botol untuk merangsang kreativitas anak. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Terakhir, tahap refleksi digunakan untuk menganalisis hasil yang telah dicapai dan menentukan perbaikan atau modifikasi yang diperlukan sebelum melanjutkan ke siklus berikutnya. Model bersiklus ini memberikan fleksibilitas untuk menyempurnakan strategi pembelajaran berdasarkan evaluasi pada setiap tahap

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Kreativitas Anak Usia Dini

Pada siklus I, media tutup botol mulai diperkenalkan sebagai alat bantu dalam kegiatan seni. Anak-anak diajak untuk menyusun bentuk-bentuk sederhana seperti bunga, daun, dan matahari menggunakan tutup botol berbagai warna dan ukuran di atas kertas HVS. Guru memberikan contoh dan membimbing anak selama kegiatan berlangsung, serta memberi kesempatan bagi anak untuk menjelaskan hasil karyanya. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan antusiasme dan fokus anak-anak selama kegiatan. Mereka mulai mengeksplorasi pola dan warna, walaupun sebagian besar masih meniru contoh yang diberikan. Namun demikian, mulai muncul inisiatif anak untuk mengkombinasikan bentuk dan warna sesuai dengan kreativitas mereka sendiri. Dari sisi kuantitatif, terdapat peningkatan yang cukup signifikan: anak yang tergolong sangat kreatif meningkat menjadi

9 anak (42,9%), cukup kreatif 7 anak (33,3%), dan hanya 5 anak (23,8%) yang masih dalam kategori kurang kreatif.

Kategori	Jumlah anak	Presentase
Sangat kreatif	9	42,9 %
Cukup kreatif	7	33,3 %
Kurang kreatif	5	23,8 %

Tabel 1. Hasil Siklus I Kreativitas anak usia dini

Hasil ini menunjukkan bahwa media tutup botol mulai efektif dalam menstimulasi kreativitas anak, meskipun diperlukan peningkatan pendekatan pembelajaran agar kreativitas orisinal lebih berkembang. Berdasarkan teori *loose parts* oleh Ramadhaniati & Maulia (2025), tutup botol termasuk material terbuka yang mampu merangsang kreativitas karena dapat dimanipulasi bebas oleh anak. Menurut Munandar (2009) Kreativitas anak dapat ditumbuhkan melalui kegiatan yang memungkinkan anak mengekspresikan diri secara bebas, seperti melalui permainan atau membuat karya dari bahan sederhana dan bekas. Dukungan pendekatan bermain yang aktif dan menyenangkan diperlukan agar kreativitas orisinal anak berkembang lebih optimal.

Pada Siklus kedua dirancang untuk memberikan ruang eksplorasi yang lebih luas kepada anak-anak, dengan penekanan pada pengembangan inisiatif, imajinasi, dan orisinalitas. Anak diminta membuat karya bertema bebas menggunakan tutup botol dan bahan pendukung lainnya seperti lem, kertas warna, pensil warna, dan crayon. Guru tidak lagi memberikan contoh langsung, melainkan memancing ide dari anak-anak dan memberikan pujian atas karya mereka. Hasil pengamatan menunjukkan perubahan yang signifikan. Anak-anak mulai menghasilkan bentuk yang unik dan penuh imajinasi seperti "mobil", "pasukan ikan", "kapal dan ikan", hingga "aquarium". Mereka tampak lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide serta lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan. Tidak ada anak yang pasif atau kehilangan fokus. Secara data, kreativitas anak meningkat pesat: 17 anak (81%) tergolong sangat kreatif, 4 anak (19%) cukup kreatif, dan tidak ada lagi anak yang tergolong kurang kreatif.

Kategori	Jumlah anak	Presentase
Sangat kreatif	17	81%
Cukup kreatif	4	19%
Kurang kreatif		

Tabel 1. Hasil Siklus II Kreativitas Anak Usia Dini

Hal ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran yang bertahap dan inovatif dengan media sederhana seperti tutup botol sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini secara menyeluruh. Hasil ini sejalan dengan pendapat Santrock (2007) dan Nurjanah & Wahyuseptiana (2018) yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir untuk menghasilkan ide baru dan unik serta mengekspresikan diri secara bebas. Di usia emas anak (0–6 tahun) kreativitas harus dikembangkan secara optimal karena berkaitan langsung dengan pertumbuhan kognitif, sosial, dan emosional. Sujiono (2005) mengungkapan Penggunaan bahan bekas dalam pembelajaran AUD dapat menumbuhkan nilai-nilai kreativitas, keterampilan motorik, dan kesadaran lingkungan pada anak. Ini menunjukkan bahwa media permainan yang bersifat terbuka seperti tutup botol mampu meningkatkan dimensi kreativitas secara menyeluruh, mulai dari ide, ekspresi, warna, hingga narasi.

2. Metode Permainan dengan Tutup Botol

Pada siklus I, fokus kegiatan adalah pengenalan media. Anak-anak diajak menyusun tutup botol berdasarkan warna dan ukuran membentuk bentuk bunga yang direkatkan diatas kertas HVS. Meskipun sebagian anak masih membutuhkan bimbingan langsung, mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi. Kegiatan ini membantu anak memahami konsep dasar seperti pola, simetri, dan kombinasi warna.

Aspek penilaian	Jumlah anak	Presentase
Antusiasme anak	16	76,2%
Keterlibatan anak	10	47,7%
Menyusun pola dasar bunga	12	57,1%

Tabel 3. Hasil Siklus 1 Permainan Dengan Tutup Botol

Hal ini menunjukkan dengan penggunaan tutup botol, anak-anak mulai tertarik dan dapat fokus mengikuti kegiatan, muncul eksplorasi warna dan ukuran, dan mulai munculnya keberanian dalam menyusun karya dengan tutup botol. Sardiman (2011) menyatakan Penggunaan alat peraga konkret dan menarik, seperti benda-benda bekas, dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Menurut Aisyah & Nuraeni (2024), bahwa metode permainan memungkinkan anak belajar secara aktif, kreatif, dan menyenangkan. Penggunaan tutup botol sebagai media bermain dapat meningkatkan minat, fokus, dan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran.

Memasuki siklus II, pembelajaran dikembangkan ke arah proyek kreatif yang lebih bebas. Anak-anak membuat bentuk-bentuk seperti hewan, pohon, alat transportasi dengan susunan tutup botol yang direkatkan di atas kertas HVS. Dalam tahap ini, partisipasi anak meningkat secara

signifikan. Mereka mulai menunjukkan orisinalitas dalam ide dan keberanian dalam mengeksplorasi warna dan bentuk. Selain itu, metode ini juga sangat membantu dalam pengembangan motorik halus, karena anak-anak harus menempel, memilih, dan menyusun tutup botol dengan presisi. Interaksi sosial juga meningkat, karena dalam beberapa kesempatan, anak-anak berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menyusun karya. Dengan demikian, metode permainan ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan kreativitas, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan sosial dan motorik anak.

Aspek penilaian	Jumlah anak	Presentase
Antusiasme anak	20	95%
Keterlibatan anak	20	95%
Menyusun pola berbagai bentuk	20	95%

Tabel 3. Hasil Siklus 1 Permainan Dengan Tutup Botol

. Dengan adanya kebebasan yang diberikan kepada anak dan dengan difasilitasi bahan pendukung lainnya (kertas origami, pensil warna/crayon), membuat anak berusaha untuk menciptakan bentuk sesuai dengan imajinasi mereka. Sujiono (2013) mengungkapkan permainan dengan bahan bekas seperti tutup botol memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Anak dapat mengembangkan kreativitas, berpikir divergen, serta belajar memecahkan masalah. Menurut Robinson (2011), Kreativitas tumbuh saat anak diberi kebebasan untuk mencoba, gagal, dan mencoba lagi. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan melalui media tutup botol merupakan strategi yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak

3. Faktor Pendukung dan Penghambat

Dari segi internal, faktor pendukung yang paling terasa adalah media tutup botol itu sendiri yang mudah didapat, menarik bagi anak-anak, dan bisa digunakan berulang kali. Anak-anak juga sangat antusias saat bermain karena bentuk dan warna tutup botol yang beragam, membuat mereka lebih semangat mengikuti kegiatan. Merasa cukup terbantu karena anak-anak cukup antusias, aktif dan mudah diarahkan selama proses pembelajaran. Namun, dari sisi penghambat internal, masih ada anak yang butuh waktu lebih lama untuk beradaptasi dan membutuhkan pendampingan lebih dekat. Waktu yang terbatas setiap pertemuan juga menjadi tantangan karena beberapa anak belum sempat menyelesaikan karyanya. Dari eksternal, guru aktif dan media tersedia mendukung pembelajaran, dukungan dari guru kelas lain dan pihak sekolah sangat membantu kelancaran kegiatan. Tetapi, masih terdapat kendala masih minimnya dukungan dari orang tua di rumah,

karena sebagian besar orang tua sibuk bekerja sehingga kurang terlibat dalam proses pembelajaran anak di luar sekolah.

Faktor pendukung utama keterlibatan guru, kesiapan media, dukungan aktif dari guru serta sekolah. Sementara, faktor penghambat keterbatasan waktu dan kurangnya keterlibatan orang tua di rumah. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurjanah (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media yang sederhana namun menarik dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kreativitas dan minat anak selama kegiatan berlangsung. Yusuf dan Suryana (2023) yang menekankan bahwa strategi pembelajaran kreatif di PAUD harus melibatkan pendampingan guru secara aktif dan lingkungan yang memungkinkan anak berekspresi bebas tanpa tekanan. Lingkungan belajar yang mendukung sangat diperlukan agar anak tidak takut salah dan berani mengekspresikan idenya sendiri.

KESIMPULAN

Kreativitas anak usia dini di TK-B TK Harapan Kita Laburan menunjukkan peningkatan melalui kegiatan bermain yang melibatkan eksplorasi bentuk, warna, dan pola, khususnya setelah penerapan metode permainan dengan media tutup botol dihitung dari siklus pertama dan kedua. Awalnya hanya sekitar 42,9 % yang sangat kreatif membentuk pola. Tetapi, setelah diterapkannya menggunakan metode permainan dengan tutup botol, semua anak 100% sangat antusias, mampu mengeksplorasi warna, bentuk dan ukuran, dan mampu menyusun pola bentuk sesuai imajinasinya dengan mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa media sederhana seperti tutup botol dapat merangsang kreativitas melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan bermakna.

Upaya pengembangan kreativitas dilakukan melalui pemberian kebebasan berkreasi, penggunaan media yang menarik, serta pendekatan guru yang mendukung dan memotivasi anak. Media tutup botol yang bersifat terbuka (loose parts) memberi kebebasan bagi anak untuk mencipta tanpa batasan, sehingga mendorong munculnya ide-ide orisinal. Kegiatan ini juga didukung oleh peran guru yang memberikan stimulus melalui pertanyaan terbuka dan ruang untuk berekspresi. Dengan pendekatan bermain yang menyenangkan dan fleksibel, kreativitas anak berkembang secara optimal, baik dari segi kognitif, motorik halus, maupun keberanian dalam menyampaikan ide.

Faktor pendukung utama meliputi media tutup botol yang fleksibel dan dapat dimanipulasi secara bebas oleh anak, peran guru yang aktif memfasilitasi proses eksplorasi, serta antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan bermain. Media yang bersifat terbuka memungkinkan anak mengekspresikan imajinasi dan ide secara mandiri. Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan mencakup keterbatasan eksplorasi awal oleh anak, ketergantungan pada contoh dari guru atau teman, serta lingkungan belajar yang kurang optimal dalam mendukung kebebasan berkreasi. Meskipun terdapat hambatan, faktor pendukung memiliki peran yang lebih dominan sehingga metode permainan dengan

tutup botol tetap efektif dalam mendorong perkembangan kreativitas anak secara menyenangkan dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, A., & Nuraeni, L. (2024). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Pengembangan Permainan Modifikasi Congklak. CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), 7(5), 522-534.

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsana, I. W., Anggreni, M. A., & Patriani, S. R. (2019). Pemanfaatan Benda-Benda Bekas Sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Anak Usia Dini. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(1), 17-29.

Bateâ, A. K., Laoli, J. D., Dohona, S., & Lase, I. W. (2023). Penerapan metode permainan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. PROCEEDING UMSURABAYA.

Dini, J. P. A. U. (2023). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(4), 4565-4574.

Kartina, T., & Harjani, H. J. (2022). Kesadaran Penggunaan Barang Bekas Sebagai Alat Permainan Edukasi Anak Usia 4 Tahun Sampai 5 Tahun (Penelitian Kualitatif di Desa Cibuntu Cibitung Bekasi). Jurnal Tunas Aswaja, 1(1), 48-58.

Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Mahmud. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia

Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran stem berbasis loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Jurnal audi: jurnal ilmiah kajian ilmu anak dan media informasi paud, 5(1), 19-31.

Pratiwi, L. (2021). Penggunaan Pendekatan Steam Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).

Prameswari, T., & Lestariningrum, A. (2020). Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Bermain Loose Parts Untuk Pencapaian Keterampilan 4c Pada Anak Usia 4-5 Tahun. Efektor, 7(1), 24-34.

Ramadhaniati, R. U., & Maulia, P. R. (2025). Peningkatan Kemampuan Literasi Pra Membaca Dengan Media Loose Part: Improving Pre-Reading Literacy Skills Through Loose Parts Media. Jurnal Didactique Bahasa Indonesia, 6(1), 71-80.

Sari, H. L., & Elfianty, L. (2024). Pengenalan Warna Untuk Media Pembelajaran Anak Usia Dini Di Paud Baitul Hikmah Kota Bengkulu. In Seminar Nasional Ilmu Komputer (SNASIKOM) (pp. 73-84).

Sumantri, M. S., & Permana, J. (2020). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Treffinger, D. J., Young, G. C., Selby, E. C., & Shepardson, C. (2002). Assessing Creativity: A Guide for Educators. National Research Center on the Gifted and Talented.

Trimuliana, I. (2025). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Banjarmasin: Sobat PAUD Publishing.

Usia, D. P. G. P. A., & Suryana, D. D. D. Peran Teori Kreativitas Dalam Pengembangan Anak Usia Dini.

Vriyanti, Astry Junia (2023) Pengembangan Media Barang Bekas (Tutup Botol) Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Al Hikam Kota Bengkulu. Undergraduate(S1) thesis, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Yusuf, R. A. Y., & Suryana, D. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Untuk Anak Usia Dini.

Zulherma, Z., & Suryana, D. (2019). Peran Executive Function Brain Dalam Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Kurikulum 2013. Jurnal Pendidikan Tambusai, 3(2), 648-656.

Sujiono, Y. N. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Munandar, U. (2009). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.

Sardiman, A. M. (2011). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.

Sujiono, Y. N. (2013). *Metode Pengembangan Kreativitas*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Robinson, K. (2011). *Out of Our Minds: Learning to be Creative* (2nd ed.). Oxford: Capstone Publishing.

Nurjanah. (2020). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Daur Ulang. Jakarta: Prenadamedia Group.

Yusuf, M., & Suryana, D. (2023). Strategi Pembelajaran Kreatif di PAUD. Bandung: Alfabeta.