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)
6 (2) 2026, Page: 46023-46030

Pemanfaatan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Gendis Jakarta Timur

Sutini[1], Arie Widiyastuti[2], Rizawati[3]
[1]Universitas Panca Sakti Bekasi, [2] Universitas Panca Sakti Bekasi, [3]Universitas Panca Sakti Bekasi
Corresponding Author: **stinii0123@gmail.com**

Published: August , 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan media *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Gendis Jakarta Timur. Permasalahan penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas anak yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih berorientasi pada guru dan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 10 anak kelompok B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan menggunakan instrumen penilaian kreativitas yang mencakup empat indikator, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil observasi pada tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak secara signifikan. Pada tahap pra-siklus sebagian besar anak berada pada kategori belum berkembang dan mulai berkembang. Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan kreativitas anak, namun belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Peningkatan yang lebih optimal terlihat pada siklus II, di mana sebagian besar anak telah mencapai kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan mengekspresikan ide secara bebas melalui kegiatan bermain yang bermakna. Dengan demikian, media *loose parts* efektif digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Keywords: Kreativitas Anak Usia Dini, *Loose Parts*, Pembelajaran Berbasis Bermain, Pendidikan Anak Usia Dini

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 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

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki individu pada abad ke-21 untuk menghadapi era Revolusi Industri 5.0 yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi. Keterampilan abad ke-21 dikenal dengan konsep 4C, yaitu kreativitas (*creativity*), berpikir kritis (*critical thinking*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*). Oleh karena itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini sebagai bekal bagi anak dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Masa anak usia dini, khususnya rentang usia 0–6 tahun yang dikenal sebagai *golden age*, merupakan periode penting dalam perkembangan anak karena pada tahap ini pertumbuhan dan perkembangan berlangsung sangat pesat. Kreativitas pada anak berkaitan erat dengan aspek kognitif yang melibatkan kemampuan berpikir, mengemukakan pendapat, menemukan cara baru, serta memecahkan masalah (Rahayu dkk., 2021). Kreativitas juga dipahami sebagai proses menghasilkan sesuatu yang orisinal (Dere, 2019). Oleh karena itu, lingkungan belajar yang mendukung, strategi pembelajaran yang tepat, serta sikap positif guru dalam menghargai ide dan gagasan anak sangat diperlukan untuk menumbuhkan kreativitas sejak dini.

Pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan melalui kegiatan eksplorasi yang memungkinkan anak mengamati, bertanya, berkomunikasi, dan mengekspresikan ide secara bebas. Pembelajaran yang dikaitkan dengan pengalaman nyata dan kehidupan sehari-hari akan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak (Kurniawati & Sumantri, 2021). Selain itu, anak

usia dini berada pada masa yang sangat peka terhadap rangsangan lingkungan sehingga pembelajaran perlu dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan dan eksploratif (Nawangsasi dkk., 2023). Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung proses tersebut adalah media *loose parts*, yaitu bahan-bahan yang bersifat terbuka dan tidak memiliki aturan penggunaan yang baku sehingga memberikan peluang eksplorasi yang luas bagi anak. Media *loose parts* mampu menarik minat anak untuk bereksplorasi dan menumbuhkan ide-ide kreatif melalui aktivitas bermain (Sumarseh & Eliza, 2022). Namun, berdasarkan hasil observasi awal di TK Gendis Jakarta Timur, pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan lembar kerja dan aktivitas menyalin sehingga kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir kreatif dan bereksplorasi. Kondisi ini menunjukkan pentingnya penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini.

Permasalahan rendahnya kreativitas anak usia dini juga ditemukan di berbagai lembaga pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh (Rapiatunnisa, 2022) menunjukkan bahwa kreativitas anak di PAUD Nurul Hilal masih tergolong rendah. Sebagian anak belum percaya diri untuk mengungkapkan ide tanpa bantuan guru, serta masih merasa malu ketika diminta tampil di depan kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya memberikan ruang bagi anak untuk berekspresi dan mengembangkan ide secara mandiri. Dalam penelitian tersebut, metode bermain peran digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menstimulasi kreativitas anak adalah melalui penggunaan media *loose parts*. Media ini memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, serta mengembangkan ide secara bebas melalui berbagai bentuk permainan yang fleksibel dan terbuka. Melalui pemanfaatan media *loose parts*, diharapkan proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga berorientasi pada anak sehingga kreativitas dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Gendis Jakarta Timur, dengan fokus pada dimensi kreativitas yang meliputi kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi.

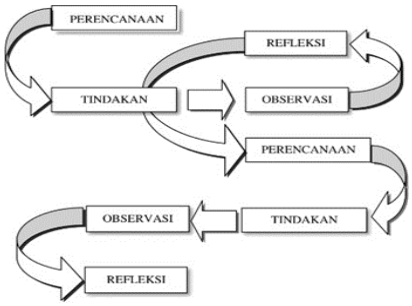
Kreativitas anak usia dini merupakan proses yang dilalui anak dalam melakukan, mempelajari, serta menemukan hal-hal baru yang bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain (Heldanita, 2018). Kreativitas dapat dipahami sebagai kemampuan anak menghasilkan gagasan atau karya baru yang berasal dari proses imajinatif dan penggabungan pengalaman yang dimiliki sebelumnya. Kreativitas tidak selalu berarti sesuatu yang benar-benar baru bagi orang lain, tetapi dapat berupa hal baru bagi diri anak itu sendiri. Salah satu cara yang efektif untuk menstimulasi kreativitas anak adalah melalui kegiatan bermain, karena bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan ide, berimajinasi, serta mengeksplorasi lingkungan secara bebas. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kreativitas berkaitan erat dengan kemampuan berpikir divergen yang memungkinkan anak menemukan berbagai kemungkinan pemanfaatan suatu benda atau situasi (Runco, 2014).

Kreativitas anak dapat dikenali melalui beberapa karakteristik, baik dari aspek kognitif maupun afektif. Kemampuan berpikir kreatif meliputi kelancaran menghasilkan ide (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), serta kemampuan mengelaborasi gagasan secara rinci (*elaboration*) (Morrison, 2022). Selain itu, kreativitas juga ditunjukkan melalui sikap rasa ingin tahu, imajinatif, keberanian mengambil risiko, serta ketertarikan untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman baru (Afnita & Putro, 2021). Individu yang kreatif cenderung berani mencoba hal baru, mengekspresikan gagasan secara bebas, serta mampu memanfaatkan berbagai sumber di sekitarnya dalam kegiatan bermain (Nuraini dkk., 2020). Oleh karena itu, potensi kreativitas anak akan berkembang secara optimal apabila anak memperoleh kesempatan untuk beraktivitas dan bereksplorasi secara bebas melalui kegiatan bermain yang dirancang secara stimulatif dan bermakna.

Loose parts merupakan material terbuka yang dapat digunakan anak secara bebas dalam kegiatan bermain dan belajar. Bahan *loose parts* dapat berasal dari berbagai kategori, seperti bahan alam (batu, daun, pasir, kayu), bahan daur ulang (tutup botol, kardus, kaleng), tekstil (kain perca, pita, tali), serta bahan logam, kayu olahan, atau plastik yang memiliki karakteristik beragam dan memberikan manfaat edukatif bagi anak (Morrison, 2022). Pemanfaatan *loose parts* mampu mendorong perkembangan kreativitas dan imajinasi anak melalui lingkungan bermain terbuka yang memungkinkan eksplorasi ide

tanpa tekanan hasil akhir (Nicholson, 1971). Aktivitas tersebut juga melatih kemampuan berpikir divergen serta membantu anak menemukan berbagai kemungkinan penggunaan benda sehingga memunculkan ide yang lebih orisinal (Runco, 2014; Kaufman & Sternberg, 2019; Munandar, 2014). Selain itu, kegiatan menyusun dan memanipulasi berbagai objek dapat meningkatkan koordinasi motorik kasar dan halus (Berk, 2021; Morrison, 2022; Rachmawati & Kurniati, 2011), sekaligus melatih kemampuan pemecahan masalah, kerja sama sosial, serta rasa percaya diri anak (Edwards, 2020; Runco & Jaeger, 2012; UNESCO, 2022). Dari sisi praktis, media *loose parts* juga bersifat ekonomis dan ramah lingkungan karena memanfaatkan bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar (Siantajani, 2021; UNESCO, 2022).

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) terdapat beberapa model yang dapat digunakan, di antaranya model Kurt Lewin, model John Elliott, model James McKernan, dan model Dave Ebbutt. Model PTK yang pertama diperkenalkan oleh Kurt Lewin yang menjadi dasar pengembangan berbagai model penelitian tindakan berikutnya dengan tahapan utama berupa perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) yang berlangsung secara siklus (Lamijan, 2018). Selanjutnya, John Elliott mengembangkan model PTK yang lebih rinci dengan tahapan yang fleksibel sehingga dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian, sejalan dengan gagasan tindakan reflektif berkelanjutan (Lamijan, 2018). Sementara itu, McKernan mengembangkan *time process model* yang menekankan bahwa proses penelitian tidak selalu dibatasi oleh waktu tertentu, melainkan berfokus pada pemecahan masalah secara rasional dan demokratis (Lamijan, 2018). Adapun model Ebbut merupakan pengembangan dari pemikiran Kemmis dan Elliott yang menegaskan bahwa penelitian tindakan tidak hanya bertujuan menemukan fakta, tetapi juga melibatkan proses diskusi, negosiasi, penyelidikan, serta analisis terhadap berbagai kendala yang muncul dalam praktik pembelajaran (Ningrum, 2014).



Gambar 2. PTK Model Kemmis and Mc Taggart (1982)

Berdasarkan berbagai model tersebut, komponen tindakan (acting) dan pengamatan (observing) dipadukan menjadi satu kesatuan. Penggabungan ini dilakukan karena kedua komponen tersebut merupakan aktivitas yang saling berkaitan, tidak dapat dipisahkan, dan berlangsung secara bersamaan. Dalam perencanaannya, Kemmis menerapkan pola spiral refleksi diri yang dimulai dari tahap perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), refleksi (reflecting), kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang yang menjadi dasar dalam merumuskan solusi terhadap permasalahan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran secara langsung di kelas. PTK dilaksanakan melalui tindakan yang dirancang secara sistematis oleh guru berdasarkan permasalahan pembelajaran yang terjadi. Pendekatan ini dipilih karena bersifat praktis dan kontekstual sehingga memungkinkan guru melakukan refleksi terhadap praktik pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penelitian dilaksanakan dengan model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang meliputi empat tahap utama yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang berlangsung secara siklus berkelanjutan. Model ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran secara bertahap guna meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui pemanfaatan media *loose parts*.

Tindakan penelitian dirancang berdasarkan permasalahan rendahnya kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Gendis Jakarta Timur. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus dengan memanfaatkan media *loose parts* melalui aktivitas bermain terbuka yang mendorong eksplorasi, imajinasi, dan pengembangan ide anak. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi menggunakan lembar penilaian kreativitas yang meliputi empat dimensi, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Keberhasilan tindakan ditentukan apabila sebagian besar anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase minimal **80%**, mengacu pada pedoman penilaian Kurikulum 2013 serta literatur PTK (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2015).

Tabel 1. Skala Penilaian Observasi Kreativitas (Rubrik)

Keterangan Skala Penilaian	Nilai Kuantitatif	Definisi Operasional (Rubrik)
Belum Berkembang (BB)	1	Perilaku belum terlihat atau hanya muncul sesekali dan membutuhkan bantuan penuh dari guru.
Mulai Berkembang (MB)	2	Perilaku mulai muncul, namun anak masih memerlukan stimulasi, bimbingan, atau arahan yang intensif untuk melakukannya.
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Perilaku muncul secara konsisten dan menunjukkan kemampuan mandiri dalam melaksanakan tugas dengan bimbingan minimal.
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Perilaku muncul secara spontan, berkelanjutan, independen, dan menjadi kebiasaan tanpa memerlukan bimbingan dari guru.

Berdasarkan tabel diatas, instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi untuk menilai kreativitas anak berbasis aktivitas bermain *loose parts*. Lembar observasi disusun dalam bentuk rating scale (skala penilaian) untuk mencatat perilaku kreatif anak selama proses pembelajaran berlangsung dan memuat indikator kreativitas yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun serta dimensi kreativitas dalam pendidikan anak usia dini. Data utama dikumpulkan melalui teknik observasi langsung selama kegiatan pembelajaran. Instrumen yang digunakan terlebih dahulu melalui proses validasi isi oleh ahli PAUD atau dosen pembimbing guna memastikan kesesuaian indikator dengan konsep kreativitas anak usia dini serta karakteristik media *loose parts*. Evaluasi instrumen dilakukan berdasarkan kejelasan indikator, keterpakaian di kelas, dan relevansi dengan tujuan penelitian, kemudian direvisi sesuai dengan saran validator. Keabsahan data dijamin melalui teknik triangulasi dengan membandingkan data hasil observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan untuk memastikan konsistensi temuan. Selain itu, keabsahan data diperkuat melalui ketekunan pengamatan, pengamatan berulang pada setiap siklus, serta proses refleksi yang sistematis untuk meminimalkan subjektivitas peneliti. Diskusi dengan guru sejawat juga dilakukan untuk memperoleh masukan terhadap hasil observasi. Seluruh proses pengumpulan dan analisis data dilakukan secara konsisten, transparan, dan sistematis sehingga data penelitian dapat dinyatakan valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Pra Siklus

Tahap pra-siklus merupakan tahap awal penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal kreativitas anak usia 5–6 tahun sebelum diberikan tindakan melalui pemanfaatan media *loose parts*. Pada tahap ini pembelajaran masih berlangsung secara konvensional, menggunakan media yang bersifat tertutup dan berorientasi pada satu hasil akhir sehingga ruang eksplorasi anak relatif terbatas dan anak cenderung menunggu arahan guru. Observasi dilakukan terhadap sepuluh anak Kelompok B TK Gendis Jakarta Timur dengan menggunakan lembar observasi yang memuat empat indikator kreativitas, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*),

orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*), dengan kategori penilaian Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil observasi menunjukkan bahwa pada indikator kelancaran sebanyak 40% anak berada pada kategori BB, 40% MB, dan 20% BSH; pada indikator keluwesan sebanyak 40% anak berada pada kategori BB, 30% MB, dan 30% BSH; sedangkan pada indikator orisinalitas dan elaborasi masing-masing menunjukkan 50% anak berada pada kategori BB, 30% MB, dan 20% BSH. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar kreativitas anak masih berada pada kategori Belum Berkembang dan Mulai Berkembang, terutama pada indikator orisinalitas dan elaborasi. Anak belum terbiasa menghasilkan ide yang unik, mengembangkan gagasan secara rinci, serta mencoba berbagai alternatif solusi dalam kegiatan bermain. Kondisi ini dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih bersifat instruksional dan penggunaan media pembelajaran yang belum memberikan kesempatan eksplorasi secara bebas. Oleh karena itu, hasil pra-siklus ini menjadi dasar perlunya tindakan pembelajaran melalui pemanfaatan media *loose parts* pada siklus berikutnya untuk meningkatkan kreativitas anak.

Tabel 2. Rekapitulasi Penilaian Anak Prasiklus

No	Nama Anak	Kelancaran	Keluwesan	Orisinalitas	Elaborasi	Jumlah
1	Anak 1	MB	MB	MB	BSH	9
2	Anak 2	MB	MB	MB	BSH	9
3	Anak 3	MB	MB	MB	BSH	9
4	Anak 4	MB	MB	BB	MB	7
5	Anak 5	BB	BB	BB	MB	5
6	Anak 6	MB	MB	BB	MB	7
7	Anak 7	BB	BB	BB	BB	4
8	Anak 8	MB	BB	BB	MB	6
9	Anak 9	MB	MB	MB	BSH	9
10	Anak 10	MB	BB	BB	MB	6
	Jumlah	**18**	**16**	**14**	**23**	**71**

Tabel diatas menunjukkan bahwa kreativitas anak usia 5–6 tahun di Kelompok B TK Gendis Jakarta Timur masih berada pada kategori rendah. Penilaian dilakukan terhadap 10 anak dengan 4 indikator kreativitas sehingga nilai maksimal yang diperoleh adalah 160 (10 × 4 × 4). Berdasarkan perhitungan persentase keberhasilan menggunakan rumus $P = \frac{F}{N} \times 100\%$, diperoleh skor 71 dari total nilai maksimal 160 atau sebesar 44,37%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori Belum Berkembang dan Mulai Berkembang, khususnya pada indikator orisinalitas dan elaborasi. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi oleh arahan guru serta penggunaan media pembelajaran yang bersifat tertutup sehingga anak cenderung menunggu instruksi dan memiliki keterbatasan dalam mengeksplorasi ide secara mandiri. Situasi ini menunjukkan perlunya perubahan strategi pembelajaran yang lebih berpusat pada anak. Oleh karena itu, penerapan media *Loose Parts* direncanakan sebagai alternatif solusi karena memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, memodifikasi material secara bebas, dan mengekspresikan ide kreatif melalui kegiatan bermain.

Siklus I

Pelaksanaan Siklus I merupakan tahap awal tindakan dalam penelitian tindakan kelas yang bertujuan meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di Kelompok B TK Gendis Jakarta Timur melalui pemanfaatan media *loose parts*. Tindakan dilaksanakan berdasarkan refleksi pada tahap prasiklus yang menunjukkan bahwa kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Pada tahap perencanaan, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang mengintegrasikan penggunaan media *loose parts* dengan berbagai bahan alam dan bahan daur ulang yang aman bagi anak. Kegiatan pembelajaran dirancang melalui aktivitas eksplorasi bahan, penyusunan *loose parts*, serta pembuatan kolase sederhana untuk memberikan kesempatan kepada anak bereksperimen, mengekspresikan ide, dan mengembangkan imajinasi secara bebas. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus dan pertanyaan pemantik tanpa mengarahkan hasil akhir

karya anak. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama tiga hari dengan tahapan kegiatan pembuka, inti, dan penutup sesuai dengan perencanaan pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak dibandingkan tahap prasiklus. Anak mulai menunjukkan ketertarikan dalam mengeksplorasi bahan, mencoba berbagai cara penggunaan material, serta mengungkapkan ide sederhana melalui karya yang dibuat. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap 10 anak, indikator kelancaran menunjukkan 2 anak (20%) berada pada kategori Belum Berkembang, 4 anak (40%) Mulai Berkembang, dan 4 anak (40%) Berkembang Sesuai Harapan. Pada indikator keluwesan, sebanyak 5 anak (50%) berada pada kategori Mulai Berkembang dan 5 anak (50%) Berkembang Sesuai Harapan. Indikator orisinalitas menunjukkan 8 anak (80%) berada pada kategori Mulai Berkembang dan 2 anak (20%) Berkembang Sesuai Harapan. Sementara itu, indikator elaborasi menunjukkan perkembangan yang cukup baik dengan 4 anak (40%) pada kategori Mulai Berkembang dan 6 anak (60%) Berkembang Sesuai Harapan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* mulai memberikan dampak positif terhadap pengembangan kreativitas anak, terutama pada aspek keluwesan dan elaborasi, meskipun aspek kelancaran dan orisinalitas masih memerlukan penguatan pada siklus berikutnya.

Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Anak Siklus I

No	Nama Anak	Kelancaran	Keluwesan	Orisinalitas	Elaborasi	Jumlah
1	Anak 1	BSH	BSH	BSH	BSH	12
2	Anak 2	BSH	BSH	MB	BSH	11
3	Anak 3	MB	BSH	MB	BSH	10
4	Anak 4	BSH	BSH	BSH	MB	11
5	Anak 5	MB	MB	MB	MB	8
6	Anak 6	BSH	MB	MB	BSH	10
7	Anak 7	MB	MB	MB	MB	8
8	Anak 8	BSH	MB	MB	BSH	10
9	Anak 9	BSH	BSH	MB	BSH	11
10	Anak 10	MB	MB	MB	MB	8
	Jumlah	**26**	**25**	**22**	**26**	**99**

Pada tabel Siklus I diatas, penilaian kreativitas dilakukan terhadap 10 anak dengan 4 indikator sehingga nilai maksimal yang dapat dicapai adalah 160 (10 × 4 × 4). Hasil perhitungan menunjukkan skor yang diperoleh sebesar 99 dengan persentase keberhasilan 61,9%, meningkat sebesar 17,5% dari tahap pra-siklus yang sebelumnya mencapai 44,4%. Hasil observasi menunjukkan peningkatan terutama pada indikator kelancaran (*fluency*) dan keluwesan (*flexibility*), di mana anak mulai mampu menghasilkan lebih dari satu ide dan memanfaatkan bahan *Loose Parts* secara lebih beragam. Proses pembelajaran juga menjadi lebih aktif dan partisipatif, ditandai dengan meningkatnya antusiasme serta keberanian anak dalam mengekspresikan ide. Namun, indikator orisinalitas (*originality*) dan elaborasi (*elaboration*) belum berkembang secara optimal karena sebagian anak masih meniru karya teman dan memerlukan contoh dari guru. Selain itu, kerja sama antar anak juga belum berjalan maksimal. Hasil refleksi menunjukkan bahwa penggunaan media *Loose Parts* mampu meningkatkan kreativitas anak, namun masih diperlukan perbaikan pada Siklus II melalui pemberian stimulus yang lebih terbuka dan kegiatan yang mendorong kolaborasi anak.

Siklus II

Pelaksanaan Siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi pada Siklus I dengan tujuan menyempurnakan proses pembelajaran serta mengatasi kendala yang masih muncul sebelumnya. Tindakan difokuskan pada penguatan kreativitas anak melalui kegiatan konstruksi kompleks, bermain simbolik, dan aktivitas kolaboratif menggunakan media *loose parts*. Perencanaan dilakukan dengan merevisi RPPH berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya serta menyiapkan variasi *loose parts* yang lebih beragam dari segi bentuk, ukuran, dan tekstur yang berasal dari bahan alam maupun bahan daur ulang. Kegiatan pembelajaran dirancang lebih menantang dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bekerja dalam kelompok kecil agar terjadi interaksi, diskusi, dan pertukaran ide. Dalam

pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulus, pertanyaan pemantik, serta penguatan positif tanpa membatasi kreativitas anak. Aktivitas pembelajaran meliputi konstruksi bebas berbasis imajinasi, bermain simbolik melalui permainan peran, serta pembuatan karya kolaboratif yang mendorong anak mengembangkan ide secara lebih mendalam dan kreatif.

Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator kreativitas anak, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Pada indikator kelancaran, sebanyak 5 anak (50%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan dan 3 anak (30%) Berkembang Sangat Baik, sementara 2 anak (20%) berada pada kategori Mulai Berkembang dan tidak terdapat anak pada kategori Belum Berkembang. Pada indikator keluwesan, 6 anak (60%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan, 3 anak (30%) Berkembang Sangat Baik, dan 1 anak (10%) Mulai Berkembang. Indikator orisinalitas menunjukkan 5 anak (50%) Berkembang Sesuai Harapan, 3 anak (30%) Berkembang Sangat Baik, dan 2 anak (20%) Mulai Berkembang. Sementara itu, pada indikator elaborasi, sebanyak 6 anak (60%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan, 3 anak (30%) Berkembang Sangat Baik, dan 1 anak (10%) Mulai Berkembang. Secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran pada Siklus II menunjukkan bahwa pemanfaatan media *loose parts* melalui aktivitas konstruksi, simbolik, dan kolaboratif mampu meningkatkan kreativitas anak secara optimal, yang ditandai dengan tidak ditemukannya lagi anak pada kategori Belum Berkembang.

Tabel 4. Rekapitulasi Penilaian Anak Siklus II

No	Nama Anak	Kelancaran	Keluwesan	Orisinalitas	Elaborasi	Jumlah
1	Anak 1	MB	MB	BSH	BSH	11
2	Anak 2	MB	BSH	MB	BSH	11
3	Anak 3	BSB	BSH	MB	BSH	12
4	Anak 4	BSH	BSH	BSH	BSH	12
5	Anak 5	BSH	BSH	BSH	MB	12
6	Anak 6	BSH	BSH	BSH	BSH	12
7	Anak 7	BSB	BSH	BSB	BSB	15
8	Anak 8	BSH	BSB	BSH	BSB	15
9	Anak 9	BSH	BSB	BSB	BSB	15
10	Anak 10	BSB	BSB	BSB	BSH	15
	Jumlah	31	32	31	32	130

Tabel rekapitulasi siklus II menunjukkan bahwa kreativitas anak usia 5–6 tahun mengalami peningkatan melalui penerapan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi terhadap 10 anak dengan 4 indikator kreativitas, diperoleh skor pada Siklus II sebesar 130 dari nilai maksimal 160, sehingga persentase keberhasilan mencapai **81,3%**. Hasil ini menunjukkan peningkatan sebesar **19,4%** dibandingkan Siklus I yang memperoleh rata-rata **61,9%**. Secara keseluruhan, terjadi pergeseran kategori perkembangan anak dari Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) pada tahap pra-siklus menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) pada Siklus II. Peningkatan terlihat pada seluruh indikator kreativitas, yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi. Anak mulai mampu menghasilkan lebih banyak ide, menggunakan berbagai strategi dalam memanfaatkan bahan *loose parts*, menghasilkan karya yang lebih unik, serta mengembangkan ide menjadi karya yang lebih rinci dan kompleks.

Hasil refleksi menunjukkan bahwa kegiatan konstruksi kompleks, bermain simbolik, dan aktivitas kolaboratif dengan media *loose parts* mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Anak terlihat lebih percaya diri dalam mengekspresikan gagasan, berani mencoba berbagai alternatif penggunaan bahan, serta mampu bekerja sama dengan teman untuk mengembangkan ide secara lebih kreatif. Temuan ini sejalan dengan teori kreativitas yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang terbuka, fleksibel, dan kaya stimulus untuk mendorong berkembangnya kemampuan berpikir divergen pada anak. Dengan demikian, pemanfaatan media *loose parts* secara terencana dan berkelanjutan terbukti efektif dalam meningkatkan

kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Gendis Jakarta Timur, sehingga penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan dihentikan pada Siklus II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di TK Gendis Jakarta Timur, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Loose Parts* efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Penerapan kegiatan pembelajaran menggunakan *Loose Parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, serta mengekspresikan ide-ide mereka secara bebas melalui kegiatan bermain. Peningkatan kreativitas anak terlihat pada perkembangan empat indikator kreativitas, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*), yang menunjukkan peningkatan yang signifikan dari tahap pra-siklus hingga siklus I dan siklus II.

Selain itu, temuan penelitian menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran yang memanfaatkan bahan terbuka seperti *Loose Parts* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Melalui eksplorasi berbagai bahan yang berasal dari lingkungan sekitar, anak menjadi lebih aktif, percaya diri, dan termotivasi dalam mengungkapkan ide serta menciptakan berbagai bentuk karya. Oleh karena itu, penggunaan media *Loose Parts* dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk menstimulasi kreativitas anak sekaligus mendukung perkembangan anak secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

Afnita, R., & Putro, K. Z. (2021). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 123–131.

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Berk, L. E. (2021). *Development through the lifespan* (7th ed.). Boston, MA: Pearson.

Edwards, C. P. (2020). *The hundred languages of children: The Reggio Emilia experience in transformation*. Santa Barbara, CA: Praeger.

Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (2019). *The Cambridge handbook of creativity* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Lamijan. (2018). *Penelitian tindakan kelas bagi guru*. Yogyakarta: Deepublish.

Morrison, G. S. (2022). *Early childhood education today* (14th ed.). Boston, MA: Pearson.

Munandar, U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nicholson, S. (1971). How not to cheat children: The theory of loose parts. *Landscape Architecture*, 62, 30–34.

Ningrum, E. (2014). *Penelitian tindakan kelas: Panduan praktis dan contoh*. Yogyakarta: Ombak.

Nuraini, N., dkk. (2020). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain konstruktif. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 45–52.

Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2011). *Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.

Runco, M. A. (2014). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice* (2nd ed.). San Diego, CA: Academic Press.

Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96.

Siantajani, Y. (2021). *Loose parts: Material lepas untuk pembelajaran anak usia dini*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

UNESCO. (2022). *Learning through play: Strengthening learning through play in early childhood education programmes*. Paris: UNESCO.