

## Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Loose Parts Pada Kelompok A RA Islamiyah Kasiman Kabupaten Bojonegoro

Lainy Isnaini Sholikhah<sup>1</sup>, Fitri Cahyaningsih<sup>2</sup>

<sup>1</sup>RA Islamiyah Batokan, <sup>2</sup>RA Syamsul Huda

Email : [sholikhahlainyisnaini@gmail.com](mailto:sholikhahlainyisnaini@gmail.com)<sup>1</sup>, [fitricahyaningsih866@gmail.com](mailto:fitricahyaningsih866@gmail.com)<sup>2</sup>

### ABSTRACT

This study aims to enhance the creativity of Group A children at RA Islamiyah Kasiman through the use of loose parts media. The background of the research is the low ability of children to create and express ideas independently, which was exacerbated by the impact of learning from home during the Covid-19 pandemic. The research method used was Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The research subjects were 36 children from Group A. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation, and the data were analyzed descriptively and qualitatively. The success indicator was set at the achievement of 80-100% of children developing very well (BSB) in creativity. The results showed a significant improvement. In the initial condition, only 22% of children had high creativity. After the implementation of Cycle I, this percentage increased to 61%. In Cycle II, the percentage of children with very well-developed creativity reached 83%. These results prove that loose parts media are effective in stimulating exploration, imagination, and ultimately enhancing the creativity of aak usia dini.

**Keywords:** Children's Creativity, Loose Parts Media, Early Childhood Education.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak Kelompok A di RA Islamiyah Kasiman melalui penggunaan media loose parts. Latar belakang penelitian adalah rendahnya kemampuan anak dalam berkreasi dan menuangkan ide secara mandiri, yang diperparah oleh dampak pembelajaran dari rumah selama pandemi Covid-19. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 36 anak dari Kelompok A. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan ditetapkan pada pencapaian 80-100% anak yang berkembang sangat baik (BSB) dalam kreativitas. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada kondisi awal, hanya 22% anak yang memiliki kreativitas tinggi. Setelah pelaksanaan Siklus I, persentase tersebut meningkat menjadi 61%. Pada Siklus II, persentase anak dengan kreativitas yang berkembang sangat baik mencapai 83%. Hasil ini membuktikan bahwa media loose parts efektif dalam merangsang eksplorasi, imajinasi, dan pada akhirnya meningkatkan kreativitas anak usia dini.

**Kata Kunci:** Kreativitas Anak, Media Loose Parts, Pendidikan Anak Usia Dini.

## **Pendahuluan**

Pengembangan kreativitas merupakan salah satu aspek fundamental dalam pendidikan anak usia dini (PAUD). Kreativitas, yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan bermanfaat, menjadi bekal penting bagi anak untuk menjadi pencipta, bukan sekadar pengguna di masa depan (NACCCE, dalam Debeturu & Wijayaningsih, 2019). Stimulasi yang tepat melalui program bermain yang sederhana dan menyenangkan adalah kunci untuk merangsang imajinasi dan kemampuan berpikir kreatif anak sejak dini.

Namun, pandemi Covid-19 telah membawa dampak besar bagi dunia pendidikan, tidak terkecuali pada tingkat Raudhatul Athfal (RA). Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka dengan interaksi sosial yang kaya, terpaksa beralih menjadi pembelajaran dari rumah. Kondisi ini juga terjadi di RA Islamiyah Kasiman Bojonegoro, di mana standar pencapaian perkembangan anak, khususnya dalam aspek kreativitas, mengalami penurunan. Pada anak Kelompok A (usia 4-5 tahun), ditemukan bahwa tingkat kreativitas mereka masih sangat kurang. Dari total 36 anak, hanya sekitar 8 anak (22%) yang menunjukkan kemampuan kreativitas tinggi, sementara 28 anak lainnya masih memerlukan bimbingan intensif (Isnaini Sholikhah, 2021). Anak-anak cenderung menunggu contoh dari guru dan hanya meniru, tanpa berani menuangkan ide atau imajinasinya sendiri.

Minimnya kreativitas ini disebabkan oleh beberapa faktor. Selama belajar dari rumah, anak-anak lebih banyak terpapar pada gawai (gadget) selama berjam-jam tanpa adanya aktivitas bermain yang sesungguhnya. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru terbatas pada Lembar Kerja (LK) dan buku panduan, yang cenderung bersifat instruksional dan kurang mengasah kemampuan berpikir divergen (Isnaini Sholikhah, 2021). Menyadari pentingnya mengembalikan dan meningkatkan kreativitas anak, diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran yang mampu memfasilitasi eksplorasi dan ekspresi diri. Lingkungan, sebagai media eksploratif, memegang peranan penting. Anak dengan karakteristik uniknya selalu berinteraksi dengan lingkungan sekitar untuk menggali pengalaman belajarnya.

Salah satu media yang berbasis lingkungan dan sangat potensial adalah media loose parts. Konsep loose parts, yang pertama kali dikembangkan oleh Nicholson (1971), merujuk pada bahan-bahan lepasan yang dapat dimanipulasi, dipindahkan, dan diciptakan kembali. Media ini bersifat terbuka (open-ended), memberikan kebebasan tanpa batas bagi anak untuk bereksperimen dan berkreasi (Nurjanah, 2019).

Media loose parts dapat berupa bahan alam seperti batu-batuan, ranting, biji-bijian, dan daun kering, atau bahan sintetik seperti tutup botol dan kancing. Keunggulan utamanya adalah media ini mudah ditemukan di lingkungan sekitar dengan biaya yang sangat minim, bahkan gratis. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Heldanita (2018) yang menguatkan peran lingkungan sebagai media eksploratif penting (Isnaini Sholikhah, 2021).

Pemanfaatan loose parts diharapkan dapat menciptakan kreasi tanpa batas dengan mengoptimalkan seluruh panca indra anak. Anak tidak hanya belajar, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung yang berharga. Bermain dengan loose parts juga terbukti dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial, rasa percaya diri, dan kemandirian (Spencer, dkk., dalam Mastuinda, et.al., 2020).

Media ini juga sejalan dengan pandangan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Melalui bermain, anak dapat menstimulasi indra, menentukan jati diri, dan melatih otot tubuhnya (Sujiono, 2013). Dengan menyediakan berbagai bahan loose parts, guru memberikan panggung bagi imajinasi anak untuk berkembang liar tanpa dibatasi oleh hasil akhir yang telah ditentukan. Pendekatan ini akan mengubah peran guru dari pemberi contoh menjadi pendorong atau motivator. Guru tidak lagi menuntut hasil yang seragam, melainkan menghargai setiap proses yang dilalui anak dalam upaya mengembangkan kreativitasnya. Dengan melihat manfaat besar dari media loose parts, terutama dalam hal aksesibilitas dan kemampuannya untuk merangsang kreativitas, maka penerapan media ini dianggap sebagai solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada di RA Islamiyah Kasiman.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Loose Parts Pada Kelompok A RA Islamiyah Kasiman Tahun 2021/2022" untuk membuktikan efektivitas media ini dalam meningkatkan kreativitas anak.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain PTK dipilih karena fokusnya adalah untuk menggambarkan secara spesifik dan alamiah fakta-fakta yang terjadi selama proses pembelajaran serta untuk memecahkan masalah rendahnya kreativitas anak secara langsung di kelas. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti (guru kelas) dan rekan sejawat sebagai observer. Prosedur penelitian dirancang dalam model siklus, yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2021/2022 di RA Islamiyah Kasiman, Kabupaten Bojonegoro. Tempat ini dipilih karena peneliti bekerja di lembaga tersebut, sehingga memudahkan dalam proses pengumpulan data dan pelaksanaan tindakan. Subjek penelitian adalah seluruh anak Kelompok A yang berjumlah 36 anak, terdiri dari 15 anak perempuan dan 21 anak laki-laki. Objek penelitian adalah proses kegiatan bermain dan strategi pengembangan kreativitas anak melalui media loose parts.

Prosedur penelitian pada setiap siklusnya dirancang secara sistematis. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang mengintegrasikan media loose parts. Peneliti juga menentukan kompetensi dasar dan indikator, serta menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru, aktivitas

anak, dan kemampuan kreativitas anak. Selain itu, disiapkan pula alat dokumentasi berupa kamera.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti mengimplementasikan skenario pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah disusun. Pembelajaran bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan sesuai kondisi di lapangan. Guru memfasilitasi anak untuk bereksplorasi dengan berbagai bahan loose parts yang telah disediakan untuk menciptakan karya sesuai imajinasi mereka. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan tahap observasi. Observer mengamati secara langsung bagaimana peningkatan kemampuan kreativitas anak, keterlibatan mereka dalam proses, serta aktivitas guru dalam memfasilitasi pembelajaran. Pengamatan ini dicatat dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

Tahap terakhir, refleksi, dilakukan pada akhir setiap siklus. Peneliti menganalisis data yang terkumpul dari lembar observasi untuk menilai keberhasilan tindakan dan mengidentifikasi kelemahan yang ada. Hasil refleksi ini menjadi dasar untuk menyusun rencana perbaikan pada siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif. Keberhasilan tindakan diukur menggunakan kriteria penilaian perkembangan: Belum Berkembang (0-30%), Mulai Berkembang (30-50%), Berkembang Sesuai Harapan (51-79%), dan Berkembang Sangat Baik (80-100%). Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila persentase anak yang mencapai kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB) mencapai 80-100%.

## **Hasil dan Diskusi**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas anak yang rendah, sebuah kondisi yang diidentifikasi sebelum penelitian dilakukan. Dengan menerapkan media loose parts, penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk melihat peningkatan yang terjadi.

### **Deskripsi Kondisi Awal**

Sebelum pelaksanaan PTK, kondisi kreativitas anak Kelompok A RA Islamiyah Kasiman sangat memprihatinkan. Dari 36 anak, hanya 8 anak (22%) yang menunjukkan kreativitas dan imajinasi yang tinggi. Sebagian besar anak (78%) masih kurang percaya diri, sering berkata "aku tidak bisa", dan cenderung hanya meniru contoh yang diberikan oleh guru tanpa berusaha berkreasi. Kondisi ini merupakan dampak dari pembelajaran jarak jauh yang monoton dan kurangnya stimulasi bermain yang sesungguhnya. Berdasarkan analisis awal ini, disepakati untuk mencoba menggunakan media loose parts sebagai solusi.

### **Deskripsi Hasil Siklus I**

Siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan pada 27 Oktober 2021. Tema yang diangkat adalah "Tanaman" dengan kegiatan inti menanam bunga dan berkreasi membuat bunga dari berbagai media loose parts seperti ranting, daun, tutup botol, kancing, dan plastisin. Guru berperan sebagai fasilitator, sementara rekan sejawat bertindak sebagai observer.

Pada tahap pelaksanaan, anak-anak diajak untuk menanam bunga, kemudian diberi kebebasan untuk membuat karya bunga menggunakan bahan-bahan loose parts yang telah disediakan. Observasi selama proses menunjukkan adanya peningkatan. Hasil karya yang dihasilkan sudah mulai beragam, dan hanya beberapa anak yang masih meniru contoh dari guru. Anak-anak terlihat antusias menjawab pertanyaan tentang tahapan menanam bunga dan menyebutkan bahan loose parts yang mereka gunakan.

Hasil refleksi Siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang positif. Jumlah anak yang mencapai kategori kreativitas "Berkembang Sangat Baik" (BSB) meningkat dari 8 anak (22%) menjadi 22 anak (61%). Meskipun terjadi peningkatan yang signifikan, pencapaian 61% ini masih di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan (80-100%). Oleh karena itu, penelitian perlu dilanjutkan ke Siklus II untuk memantapkan hasil dan mencapai target.

### **Deskripsi Hasil Siklus II**

Berbekal hasil refleksi Siklus I, tindakan perbaikan dilaksanakan pada Siklus II dalam satu pertemuan pada 4 November 2021. Tema yang diangkat adalah "Tanaman Biji-bijian" dengan subtema "Jagung". Kegiatan inti dirancang lebih kaya, yaitu membuat "Jasuke" (Jagung Susu Keju) dan berkreasi membuat bunga dari kulit jagung yang dikombinasikan dengan media loose parts lainnya.

Proses pembelajaran di Siklus II menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi. Anak-anak bekerja sama mengupas jagung, memipil biji jagung, hingga menuang susu dan memarut keju. Kegiatan ini memberikan pengalaman sensorik dan motorik yang kaya. Pada saat berkreasi membuat bunga dari kulit jagung, anak-anak terlihat lebih berani menuangkan ide. Ada yang menggulung kulit jagung, mengguntingnya membentuk kelopak, atau menyobek-nyobek lalu menyatukannya. Mereka menggunakan ranting, bunga rumput, tusuk sate, dan sedotan sebagai tangkai. Guru hanya membantu mengikat agar bentuk bunga lebih kuat.

Hasil refleksi Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Jumlah anak yang mencapai kategori kreativitas "Berkembang Sangat Baik" (BSB) melonjak menjadi 30 dari 36 anak, atau mencapai 83%. Angka ini telah melampaui indikator keberhasilan penelitian (80%). Anak-anak tidak hanya mampu berkreasi dengan media yang disediakan, tetapi juga menunjukkan orisinalitas dalam proses, seperti cara mereka menuang susu



(berputar, zig-zag) atau cara memarut keju (kasar, lembut). Karena target telah tercapai, penelitian dihentikan pada siklus ini.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Peningkatan persentase anak dengan kreativitas BSB dari 22% (pra-siklus), ke 61% (Siklus I), hingga mencapai 83% (Siklus II) secara meyakinkan membuktikan bahwa media loose parts sangat efektif dalam merangsang dan meningkatkan kreativitas anak usia dini. Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui beberapa aspek kunci.

Pertama, media loose parts bersifat open-ended. Berbeda dengan mainan terstruktur yang memiliki satu cara main, loose parts tidak memiliki aturan baku. Sebuah ranting bisa menjadi tangkai bunga, pedang, atau menara. Fleksibilitas ini membebaskan imajinasi anak dan mendorong mereka untuk berpikir divergen—menghasilkan banyak ide dari satu stimulus. Ini sejalan dengan ciri kreativitas menurut Guilford, yaitu kelancaran (fluency) dan keluwesan (flexibility) (Isnaini Sholikhah, 2021).

Kedua, penggunaan bahan dari lingkungan sekitar membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Anak belajar bahwa benda-benda di sekitar mereka bisa diubah menjadi sesuatu yang baru dan bernilai. Hal ini menanamkan kepedulian terhadap lingkungan dan mengajarkan prinsip daur ulang secara implisit. Anak tidak hanya mengembangkan kreativitas, tetapi juga kecerdasan naturalis.

Ketiga, proses pembelajaran dengan loose parts mengubah peran guru. Guru tidak lagi menjadi "pusat pengetahuan" yang memberikan contoh, melainkan menjadi fasilitator dan pendorong (prompter). Dengan pendekatan 4P (Pribadi, Pendorong, Proses, Produk), guru fokus pada memotivasi, menghargai proses yang dilalui anak, dan melihat keunikan setiap produk yang dihasilkan (Sit, dkk., 2016). Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang aman secara psikologis, di mana anak tidak takut salah dan berani mencoba.

Keempat, kegiatan yang dirancang (menanam bunga, membuat Jasuke) bersifat multi-sensori dan melibatkan pengalaman langsung. Anak mengoptimalkan seluruh panca inderanya—menyentuh tanah, mencium aroma jagung, merasakan tekstur keju. Pengalaman sensorik yang kaya ini, menurut para ahli pendidikan anak usia dini, merupakan fondasi penting bagi perkembangan kognitif, termasuk kreativitas.

Terakhir, keberhasilan ini juga menunjukkan kekuatan dari desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Proses refleksi yang sistematis di setiap akhir siklus memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi masalah (misalnya, anak masih meniru di Siklus I) dan merancang perbaikan yang lebih efektif di siklus berikutnya (misalnya, dengan kegiatan yang lebih kaya dan menantang di Siklus II).

Dengan demikian, terbukti bahwa untuk keluar dari jebakan pembelajaran yang kaku dan instruksional, memberikan anak kebebasan untuk bereksplorasi dengan media yang kaya dan terbuka seperti loose parts adalah strategi yang sangat ampuh untuk menumbuhkan generasi yang kreatif dan inovatif.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan paparan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media loose parts dapat secara signifikan meningkatkan kreativitas anak Kelompok A di RA Islamiyah Kasiman. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan persentase anak yang mencapai kategori perkembangan "Berkembang Sangat Baik" (BSB) dalam kreativitas, dari hanya 22% pada kondisi awal, meningkat menjadi 61% pada Siklus I, dan mencapai 83% pada Siklus II. Proses pembelajaran dengan media loose parts berhasil mendorong anak untuk bereksplorasi, memperkaya ide kreatif, dan menumbuhkan rasa ingin tahu melalui optimalisasi panca indera, sehingga tujuan penelitian untuk meningkatkan kreativitas anak dapat tercapai.

## **Daftar Pustaka**

- Aisyah, S., dkk. (2007). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Casey, T., & Robertson, J. (2016). *Loose Parts Play: A Toolkit*. Scotland: Inspiring Scotland.
- Chaplin, J. P. (1989). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, L. (2019). Peran Orang Tua dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal CARE*, 7(1).
- Fadillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fauziah, N. (2018). Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Ilmiah Visi*, 8(1), 23-30.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Terj. Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Erlangga.
- Ismail. (2006). *Model dan Ragam Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Isnaini Sholikhah, L. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Loose Parts*. Bojonegoro: RA Islamiyah Kasiman.
- Kusumawardani, R., dkk. (2018). Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan DIKMAS*, 13(1).
- Latif, M. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2020). Penerapan Bermain Loose Parts untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pedagogika*, 11(2), 104-115.

- Mastuinda, E., dkk. (2020). Peningkatan Kreativitas Anak melalui Pemanfaatan Media Loose Parts. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, S., & Sukmawijaya, A. A. (2013). Meningkatkan Kreativitas pada Anak. *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan*.
- Munandar, U. (1995). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nicholson, S. (1971). The Theory of Loose Parts. *Landscape Architecture*, 62, 30-34.
- Nurjanah, N. E. (2019). Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*, Edisi 11. Jakarta: Erlangga.
- Semiawan, C. (1997). *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. Jakarta: Grasindo.
- Sit, M., dkk. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Medan: Perdana Publishing.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Supriadi, D. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Wardani, I. G. A. K., & Wihardit, K. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yamin, M. (2013). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.