ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
page 1346-1352
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Efektivitas Loose Parts Berbasis Bahan Alam dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun

Lu'lu Rahmadanti [a]✉, **Ahmad Syukri Sitorus** [b]
[a b] Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8264

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan kreativitas anak usia dini melalui media pembelajaran yang bersifat terbuka dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas pemanfaatan loose parts berbasis bahan alam dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi strategi eksplorasi bebas berbasis lingkungan mampu mengembangkan empat aspek kreativitas, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Seluruh anak menunjukkan perkembangan pada aspek kelancaran dan keluwesan, sebagian besar mencapai keaslian, dan elaborasi berkembang bervariasi. Hambatan utama meliputi keterbatasan durabilitas bahan, waktu persiapan, dan kondisi lingkungan. Temuan ini menunjukkan bahwa loose parts berbasis bahan alam efektif dalam mengembangkan kreativitas multidimensi anak usia dini serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang kontekstual dan inovatif.
.

Kata Kunci: *Bahan Alam; Kreativitas Anak Loose Parts; Media Belajar*

Abstract

This study is motivated by the importance of developing early childhood creativity through open-ended and contextual learning media. It aims to analyze the effectiveness of natural material-based loose parts in enhancing creativity among children aged 5–6 years. A descriptive qualitative approach was employed using participatory observation, interviews, and documentation. The findings indicate that a free exploration strategy effectively promotes four dimensions of creativity: fluency, flexibility, originality, and elaboration. All children showed improvement in fluency and flexibility; most achieved originality, while elaboration developed variably. Key challenges included material durability, preparation time, and environmental conditions. The study concludes that natural loose parts are effective in fostering multidimensional creativity and offer an innovative and contextual learning alternative in early childhood education.
.

Keywords: *creativity in early childhood; learning media; loose parts; natural materials; RA*

Copyright (c) 2026 Lu'lu Rahmadanti & Ahmad Syukri Sitorus
✉ Corresponding author :
E-mail address: lulu0308221007@uinsu.ac.id (Sumatera Utara, Indonesia)
Received tanggal bulan tahun, Accepted 21 April 2026, Published 22 April 2026

Pendahuluan

Kreativitas merupakan kemampuan esensial yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena berperan dalam membentuk fleksibilitas berpikir dan kemampuan pemecahan masalah anak. Masa anak usia dini dikenal sebagai *golden age*, yaitu periode perkembangan otak yang berlangsung sangat pesat dan menjadi fondasi bagi perkembangan kognitif maupun nonkognitif (Andriani, 2023). Dalam perspektif teori, Guilford mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan berpikir divergen yang mencakup aspek kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi, sedangkan Torrance memandang kreativitas sebagai proses dinamis

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8264

yang melibatkan identifikasi masalah, pengujian ide, dan penyampaian hasil secara sistematis (Masganti Sit et al., 2016). Dengan demikian, kreativitas tidak hanya berkaitan dengan hasil, tetapi juga proses berpikir yang kompleks dan perlu distimulasi sejak dini.

Pengembangan kreativitas anak memerlukan lingkungan belajar yang kondusif, media yang variatif, serta peran guru sebagai fasilitator yang mendorong eksplorasi bebas. Tanpa stimulasi yang tepat, anak cenderung bersifat imitasi dan kurang menunjukkan inisiatif mandiri (Andriani, 2023). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *loose parts*, yaitu bahan yang dapat dimanipulasi, disusun ulang, dan dieksplorasi secara bebas oleh anak. Nicholson menjelaskan bahwa semakin beragam bahan yang tersedia, semakin besar peluang anak untuk mengembangkan kreativitasnya (Putri et al., 2021). Bahan alam sebagai bagian dari *loose parts*, seperti daun, ranting, dan biji-bijian, memberikan pengalaman sensorik langsung yang dapat merangsang imajinasi dan eksplorasi anak (Hikmawati et al., 2021).

Sejumlah penelitian telah mengkaji pemanfaatan *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini. Andriani (2023) menunjukkan bahwa bahan alam dapat mendukung kreativitas melalui kegiatan eksploratif, namun belum menekankan pengukuran aspek kreativitas secara komprehensif. Ariyanti (2025) menemukan bahwa penggunaan bahan alam berpengaruh terhadap perkembangan kognitif dan motorik, tetapi belum secara spesifik mengkaji dimensi kreativitas. Lestari dan Halim (2022) serta Rahayu et al. (2025) membuktikan bahwa *loose parts* efektif meningkatkan kreativitas melalui aktivitas berbasis proyek dan STEAM. Sementara itu, Elfrida et al. (2022) menekankan inovasi penggunaan *loose parts* melalui integrasi berbagai aktivitas pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada implementasi umum atau pengaruh terhadap aspek tertentu, sehingga belum banyak yang mengkaji secara mendalam keterkaitan antara strategi pembelajaran, peanfaatan sumberdaya alam di desa berupa penggunaan bahan alam, dan pengukuran kreativitas berdasarkan indikator teoritis secara bersamaan. Selain itu, penggunaan instrumen ceklis berbasis aspek kreativitas Guilford dan Torrance masih jarang digunakan sebagai alat analisis yang terintegrasi dalam konteks pembelajaran anak usia dini. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pengembangan kreativitas secara multidimensi dengan keterbatasan pendekatan penelitian yang ada.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan berupa konteks penelitian yang langsung terjadi di lokasi sumber didapatnya media loose part yaitu di pedasaan. Selain itu kebaruan lainnya dalam penelitian ini yaitu melalui penggunaan instrumen ceklis kreativitas yang mengacu pada indikator Guilford dan Torrance serta mengintegrasikannya dengan data observasi dan wawancara untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif. Penelitian ini juga menekankan analisis strategi implementasi pembelajaran berbasis bahan alam yang kontekstual dan aplikatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas implementasi *loose parts* berbasis bahan alam dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5–6 tahun serta mengidentifikasi hambatan yang dihadapi dalam pelaksanaannya.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif untuk memahami secara mendalam proses, strategi, dan hambatan implementasi *loose parts* berbasis bahan alam dalam konteks pembelajaran yang alami tanpa manipulasi variabel (Moleong, 2017). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti menggali fenomena secara holistik berdasarkan pengalaman langsung di lapangan. Penelitian dilaksanakan pada salah satu lembaga pendidikan anak usia dini di wilayah pedesaan selama Februari–Maret 2026 dengan durasi pengamatan selama 1 minggu.

Partisipan penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan relevansi informasi yang dibutuhkan. Partisipan utama adalah satu guru kelas yang berperan langsung dalam pelaksanaan pembelajaran *loose parts*, sedangkan partisipan pendukung adalah 16 anak usia 5–6 tahun yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Pemilihan partisipan didasarkan pada pertimbangan bahwa anak berada pada fase perkembangan kreativitas yang pesat serta dapat diamati melalui aktivitas eksploratif (Gastaldi et al., 2024). Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama dengan terlibat langsung sebagai *observer partisipatif* dalam kegiatan pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi partisipatif dilakukan dalam beberapa sesi kegiatan menggunakan lembar observasi terstruktur yang mengacu pada indikator kreativitas Torrance, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*, serta dilengkapi dengan catatan anekdot dan dokumentasi visual. Wawancara mendalam semi-terstruktur dilakukan kepada guru menggunakan pedoman pertanyaan yang telah divalidasi oleh ahli, direkam, dan ditranskripsikan secara verbatim. Dokumentasi meliputi rekaman kegiatan, karya anak, perangkat pembelajaran, serta instrumen ceklis

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8264

kreativitas yang digunakan untuk mengidentifikasi kecenderungan perkembangan kreativitas anak selama kegiatan berlangsung.

Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan metode dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta dilakukan *member check* kepada informan untuk memastikan kesesuaian data. Selain itu, *peer debriefing* dilakukan bersama rekan sejawat untuk meningkatkan kredibilitas temuan, serta perpanjangan pengamatan untuk memastikan konsistensi data (Sugiyono, 2016). Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana (2014) melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara simultan.

Instrumen ceklis kreativitas digunakan sebagai alat bantu untuk mengidentifikasi kecenderungan capaian aspek kreativitas anak secara deskriptif, bukan sebagai analisis kuantitatif. Data dari ceklis diinterpretasikan secara kualitatif dengan mengintegrasikannya bersama hasil observasi dan wawancara sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap perkembangan kreativitas anak. Penelitian ini telah memenuhi aspek etika penelitian dengan memperoleh persetujuan dari pihak sekolah dan orang tua peserta didik sebelum pengumpulan data dilakukan. Seluruh data dikumpulkan dengan menjaga kerahasiaan identitas subjek serta digunakan hanya untuk kepentingan akademik.

Hasil dan Pembahasan

Strategi Guru dalam Implementasi Loose Parts Bahan Alam

Berdasarkan analisis wawancara mendalam dan observasi partisipatif, ditemukan bahwa guru mengimplementasikan *loose parts* bahan alam melalui satu strategi utama, yaitu strategi eksplorasi bebas berbasis lingkungan (*free exploration outdoor-based strategy*), yang dijabarkan melalui langkah-langkah sistematis dan terintegrasi. Secara analitis, strategi ini tidak hanya merepresentasikan praktik pedagogis, tetapi juga mencerminkan pendekatan konstruktivistik yang menempatkan anak sebagai pusat pembelajaran. Anak diberikan ruang untuk membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan material yang tersedia. Dengan demikian, pembelajaran berlangsung secara aktif, kontekstual, dan bermakna.

Strategi eksplorasi bebas berbasis lingkungan menempatkan anak sebagai agen aktif yang menentukan cara mengeksplorasi dan memanfaatkan bahan alam di sekitarnya. Houser dkk. (2021) menegaskan bahwa strategi ini perlu diawali dengan penyediaan lingkungan yang kaya stimulasi melalui keberagaman bahan yang mudah diakses anak. Secara konseptual, kondisi tersebut selaras dengan pendekatan lingkungan terbuka (*open-ended environment*) yang terbukti meningkatkan keterlibatan dan kreativitas anak (Gibson et al., 2017). Lingkungan belajar yang fleksibel memungkinkan anak bereksperimen tanpa batasan yang kaku, sehingga memperluas peluang munculnya ide kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa desain lingkungan memiliki peran strategis dalam memfasilitasi proses berpikir divergen.

Yildiz dan Guler Yildiz (2021) menyatakan bahwa strategi eksplorasi bebas akan lebih efektif apabila dikombinasikan dengan pendekatan berbasis inkuiri. Dalam konteks ini, anak didorong untuk mengajukan pertanyaan, mencoba ide, dan menemukan solusi melalui interaksi langsung dengan bahan. Secara analitis, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya bersifat eksploratif, tetapi juga melibatkan proses kognitif tingkat tinggi seperti pemecahan masalah dan pengujian hipotesis. Implementasi di kelas terlihat melalui kegiatan menghias bingkai foto dan membuat kartu ucapan berbahan alam yang diambil langsung dari lingkungan. Aktivitas tersebut memperlihatkan integrasi antara pembelajaran kontekstual dan pengalaman autentik anak.

Strategi pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis, dimulai dari perencanaan berbasis RPPH yang mencakup pemilihan bahan, metode, dan pengaturan lingkungan belajar. Pemilihan bahan tidak hanya mempertimbangkan aspek teknis, tetapi juga kualitas pengalaman belajar yang dihasilkan. Kiewra dan Veselack (2016) menekankan bahwa keberagaman tekstur, warna, dan bentuk bahan berkontribusi pada penguatan pengalaman sensorik anak. Secara analitis, hal ini menunjukkan bahwa guru berperan sebagai perancang pengalaman belajar, bukan sekadar penyedia media. Dengan demikian, kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang matang.

Kegiatan dilanjutkan dengan pembentukan kelompok melalui permainan tradisional yang mencerminkan prinsip *child-centered learning*. Pendekatan ini terbukti meningkatkan motivasi intrinsik anak karena mereka terlibat secara emosional sejak awal kegiatan (Safitri & Lestariningrum, 2021). Hal ini sejalan dengan teori *self-determination* yang menekankan pentingnya otonomi dalam meningkatkan keterlibatan belajar (Ryan & Deci, 2000). Secara analitis, keterlibatan emosional dan otonomi menjadi faktor kunci dalam memunculkan kreativitas anak. Oleh karena itu, strategi pembelajaran tidak hanya berfokus pada aktivitas, tetapi juga pada pengalaman psikologis anak.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8264

Pada tahap pijakan awal, guru menggunakan pendekatan *creative provocation* untuk memicu ide tanpa membatasi hasil akhir. Tahap ini berfungsi sebagai pemicu kognitif yang mendorong munculnya gagasan awal. Selanjutnya, pada tahap eksplorasi, anak diberikan kebebasan penuh untuk berkreasi, sementara guru berperan sebagai fasilitator melalui pertanyaan terbuka. Pendekatan ini efektif dalam mendorong berpikir divergen, sebagaimana dijelaskan oleh Russ (2014) bahwa lingkungan bermain terbuka mendukung ekspresi ide kreatif. Secara analitis, strategi ini menunjukkan bahwa interaksi guru yang tidak direktif lebih efektif dalam menumbuhkan kreativitas dibandingkan pendekatan instruksional yang kaku.

Guru secara eksplisit menargetkan empat aspek kreativitas, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Fluency dan flexibility dikembangkan melalui variasi bahan, sedangkan originality muncul dari kebebasan eksplorasi. Sementara itu, elaboration didorong melalui stimulasi penambahan detail pada karya anak. Secara analitis, strategi ini menunjukkan bahwa pembelajaran dirancang untuk mengaktifkan seluruh dimensi kreativitas secara simultan. Hal ini memperkuat bahwa pembelajaran berbasis *loose parts* memiliki potensi sebagai pendekatan komprehensif dalam pengembangan kreativitas anak usia dini.

Tahap penutup berupa refleksi, penilaian proses, dan dokumentasi menunjukkan penerapan asesmen autentik dalam pembelajaran. Guru menilai proses eksplorasi anak, bukan hanya hasil akhir karya. Dokumentasi dalam bentuk portofolio memungkinkan pemantauan perkembangan kreativitas secara berkelanjutan. Houser dkk. (2021) menekankan bahwa dokumentasi merupakan bagian penting dalam evaluasi pembelajaran berbasis eksplorasi. Hal ini juga sejalan dengan konsep *pedagogical documentation* dalam pendekatan Reggio Emilia yang menekankan refleksi sebagai bagian dari proses belajar (Rinaldi, 2006).

Gambar 1. Tahapan kegiatan pembelajaran berbasis *loose parts* bahan alam pada anak usia dini, meliputi pembuatan kolase bingkai foto dan kartu ucapan mulai dari persiapan, eksplorasi, hingga hasil karya.

Profil Kreativitas Anak Berdasarkan Data Ceklis Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa aspek *fluency* dan *flexibility* berkembang secara optimal pada seluruh anak. Anak mampu menggunakan berbagai bahan secara spontan dan menghasilkan beragam ide dalam satu kegiatan. Secara analitis, hal ini menunjukkan adanya hubungan kuat antara karakteristik bahan yang bersifat terbuka dengan kemampuan berpikir divergen. Lingkungan yang tidak membatasi eksplorasi memungkinkan anak mengembangkan ide secara lebih luas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Holmes (2012) yang menyatakan bahwa bahan terbuka meningkatkan eksplorasi ide secara signifikan.

Pada aspek *originality*, hampir seluruh anak mampu menghasilkan karya yang unik dan berbeda dari teman sekelompoknya. Hal ini menunjukkan bahwa kebebasan eksplorasi berkontribusi terhadap munculnya kreativitas yang autentik. Secara analitis, kondisi ini mengindikasikan bahwa tidak adanya tekanan terhadap hasil akhir mendorong anak untuk mengekspresikan ide secara mandiri. Variasi yang muncul antar anak juga menunjukkan bahwa kreativitas bersifat individual dan dipengaruhi oleh pengalaman serta imajinasi masing-masing. Dengan demikian, pembelajaran berbasis *loose parts* mampu mengakomodasi keberagaman potensi anak.

Berbeda dengan aspek lainnya, *elaboration* menunjukkan variasi perkembangan yang lebih beragam. Sebagian anak mampu menambahkan detail secara mandiri, sementara sebagian lainnya masih berfokus pada bentuk dasar. Secara analitis, hal ini menunjukkan bahwa elaborasi memerlukan kemampuan kognitif yang

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8264

lebih kompleks dibandingkan dengan aspek lainnya. Runco (2014) menjelaskan bahwa kemampuan elaborasi berkembang melalui pengalaman eksplorasi yang berulang dan stimulasi yang berkelanjutan. Oleh karena itu, perbedaan capaian ini merupakan hal yang wajar dalam perkembangan anak usia dini.

Kasus-kasus kreatif yang muncul secara spontan, seperti penambahan elemen baru di luar instruksi, menunjukkan adanya *creative agency* pada anak. Anak tidak hanya mengikuti arahan, tetapi mampu mengembangkan ide secara mandiri. Fono dan Ita (2021) menyatakan bahwa variasi bahan berbanding lurus dengan variasi ide kreatif yang dihasilkan. Secara analitis, temuan ini menegaskan bahwa kualitas lingkungan belajar menjadi determinan utama dalam pengembangan kreativitas. Dengan demikian, penyediaan bahan yang beragam menjadi faktor penting dalam pembelajaran.

Hambatan Pemanfaatan *Loose Parts* Bahan Alam

Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa hambatan dalam implementasi *loose parts* bahan alam yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 ***Klasifikasi Hambatan dan Upaya Penanganan Implementasi Loose Parts***

Dimensi	Hambatan	Upaya Penanganan
Bahan & Lingkungan	Bahan cepat rusak, ketersediaan musiman, cuaca tidak mendukung	Menyediakan bahan cadangan dan penjadwalan fleksibel
Waktu & Persiapan	Waktu persiapan terbatas	Perencanaan mingguan dan pembagian tugas
Teknis	Kesulitan penggunaan bahan dan variasi motorik anak	Pendampingan dan demonstrasi ulang
SDM	Pemahaman guru belum merata	Pelatihan dan kolaborasi antar guru

Sumber: Hasil analisis penelitian (2026)

Hambatan durabilitas bahan alam merupakan tantangan struktural paling dominan. Bunga bugenvil dan jarum hanya bertahan sekitar satu minggu sebelum mengering, memaksa guru memanen bahan baru secara rutin. Houser (2021) mengidentifikasi bahwa *loose parts* bahan alam memang memerlukan pemeliharaan dan pengecekan berkala untuk memastikan ketersediaan dan keamanan bahan, yang menjadi salah satu kelemahan inheren dibandingkan dengan bahan sintetis. Kondisi cuaca, khususnya hari mendung, juga menjadi pertimbangan utama dalam menentukan jadwal eksplorasi outdoor.

Hambatan teknis berupa beras yang menempel di tangan saat pengeleman dan kesulitan memasukkan bunga jarum ke lubang pola mencerminkan variasi perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun. Guru mengatasi hambatan ini melalui peran trifungsional (fasilitator, motivator, inovator) dengan mengajukan pertanyaan terbuka daripada langsung menunjukkan jawaban, sesuai rekomendasi Sukardjo (2023). Hambatan SDM, khususnya beban administrasi yang mengurangi antusiasme sebagian guru, dapat dikompensasi oleh dukungan penuh kepala RA dan keterlibatan aktif orang tua yang secara proaktif menanyakan cara berkontribusi. Ekosistem sekolah yang suportif ini selaras dengan pendapat Sternberg (2023) bahwa lingkungan yang memberikan kebebasan dan apresiasi merupakan prasyarat perkembangan kreativitas yang optimal.

Dampak Pemanfaatan Loose Parts terhadap Perkembangan Multidimensi Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *loose parts* tidak hanya berdampak pada kreativitas, tetapi juga pada perkembangan multidimensi anak. Aspek motorik, sosial, kognitif, dan bahasa berkembang secara bersamaan selama proses pembelajaran. Secara analitis, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis eksplorasi bersifat integratif dan tidak terpisah antar aspek perkembangan. Anak belajar melalui pengalaman langsung yang melibatkan berbagai kemampuan secara simultan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih holistik.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Arramdhani (2025) dan Cankaya dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa *loose parts* berkontribusi terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak. Selain itu, Sukardjo dkk. (2023) mengaitkan penggunaan *loose parts* dengan pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Secara analitis, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis bahan alam memiliki relevansi yang tinggi dengan kebutuhan pendidikan modern. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya kontekstual, tetapi juga futuristik.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8264

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Parapat et al. (2025) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis *STEAM* yang dikombinasikan dengan *loose parts* mampu mendorong anak untuk berpikir kreatif, eksploratif, dan problem solving. Anak diberikan kebebasan untuk menggabungkan berbagai material sehingga dapat menghasilkan karya yang beragam dan inovatif. Pendekatan ini juga terbukti meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan itu, Novitasari (2025) menemukan bahwa penggunaan media *loose parts* merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan imajinasi, fleksibilitas berpikir, serta keberanian dalam mengekspresikan ide. Media *loose parts* memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksperimen secara bebas tanpa batasan bentuk atau hasil tertentu, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Selanjutnya, penelitian Sumarmi dan Afendi (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas belajar anak yang ditandai dengan meningkatnya energi belajar, konsentrasi, dan kemampuan mencipta. Anak menjadi lebih fokus dalam kegiatan, aktif dalam eksplorasi, serta mampu menghasilkan karya yang unik. Hal ini menunjukkan bahwa *loose parts* tidak hanya mendukung aspek kreativitas, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan kualitas proses belajar anak.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa *loose parts* berbasis bahan alam merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif, holistik, dan berkelanjutan. Pendekatan ini mampu mengintegrasikan aspek kreativitas dengan perkembangan multidimensi anak secara simultan. Oleh karena itu, implementasi *loose parts* dapat menjadi alternatif strategis dalam pengembangan pembelajaran anak usia dini yang inovatif dan kontekstual.

.

Simpulan

Implementasi *loose parts* berbasis bahan alam melalui strategi eksplorasi bebas berbasis lingkungan efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini secara multidimensi. Temuan utama mengindikasikan bahwa pendekatan ini mampu mengoptimalkan aspek *fluency*, *flexibility*, dan *originality*, sementara *elaboration* berkembang secara bertahap sesuai tingkat kematangan kognitif anak. Kontribusi penelitian ini terletak pada penguatan model pembelajaran berbasis eksplorasi yang terstruktur namun tetap memberikan otonomi kepada anak, serta penggunaan instrumen ceklis kreativitas yang terintegrasi dengan indikator teoritis. Secara praktis, hasil penelitian menegaskan bahwa pemanfaatan bahan alam sebagai *loose parts* merupakan alternatif pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan ekonomis dalam mendukung perkembangan anak secara holistik. Implikasi lebih lanjut menunjukkan pentingnya peran guru sebagai fasilitator adaptif serta dukungan lingkungan belajar yang kaya akan stimulasi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji implementasi *loose parts* dalam jangka waktu yang lebih panjang, melibatkan variasi konteks pendidikan yang berbeda, serta mengintegrasikan pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas secara lebih komprehensif.

.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan akademis yang sangat berarti selama proses penelitian hingga penulisan artikel ini selesai. Guru kelas Kelompok B RA An-Nur Babalan yang telah bersedia menjadi narasumber utama dan membuka ruang kelasnya. Peserta didik Kelompok B RA An-Nur Babalan Tahun Ajaran 2025/2026 yang telah menjadi subjek penelitian dan menunjukkan kreativitas yang menginspirasi melalui kegiatan eksplorasi bahan alam.

Daftar Pustaka

Andriani, D. (2023). Pengembangan kreativitas anak usia dini menggunakan media berbasis alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 1910–1922. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4243

Arramdhani, I. H. (2025). Media loose parts dalam menstimulasi keaksaraan awal anak kelompok A di TK Baik Krapyak. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, *7*(1), 173–181. https://doi.org/10.35473/ijec.v7i1.3182

Azizah, F. H. L., & Wardhani, J. D. (2022). Pengaruh pemberian stimulasi terhadap kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6245–6257. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3325

Cankaya, O., Martin, M., & Haugen, D. (2025). The relationship between children's indoor loose parts play and cognitive development: A systematic review. *Journal of Intelligence*, *13*(5), Article 52. https://doi.org/10.3390/jintelligence13050052

Dewi, E. R. V., Hibana, & Ali, M. (2022). Loose parts: Finding innovation in learning early childhood

DOI: 10.31004/obsesi.v10i2.8264

education. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, *7*(2), 53–66. https://doi.org/10.14421/jga.2022.72-01

Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran loose parts untuk menstimulus kreativitas anak kelompok B di Kober Peupado Malanuza. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3), 9291–9299. https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2465

Gastaldi, F. G. M., Longobardi, C., Fabris, M. A., & Mastrokoukou, S. (2024). Development of the checklist for imitation, exploration and imagination behaviour for play observation in preschool age. *Education Sciences*, *14*(8), 896. https://doi.org/10.3390/educsci14080896

Hikmawati, H., Takasun, T., & Purwati, S. (2021). Penggunaan bahan alam untuk melatih kreativitas peserta didik dalam kegiatan mewarnai di TK PKK 27 Jambean. *KREASI: Jurnal Inovasi dan Pengabdian kepada Masyarakat*, *1*(1), 71–79. https://doi.org/10.58218/kreasi.v1i1.59

Houser, N. E., Roach, L., Stone, M. R., Turner, J., & Kirk, S. F. L. (2016). Let the children play: Scoping review on the implementation and use of loose parts for promoting physical activity participation. *AIMS Public Health*, *3*(4), 781–799. https://doi.org/10.3934/publichealth.2016.4.781

Kiewra, C., & Veselack, E. (2016). Playing with nature: Supporting preschoolers' creativity in natural outdoor classrooms. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, *4*(1), 70–85.

Lestari, M. O., & Halim, A. K. (2022). Penggunaan media loose parts dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jendela PLS*, *7*(2), 145–153. https://doi.org/10.37058/jpls.v7i2.5352

Luh, N., & Ariyanti, A. (2025). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan berbasis menggunakan bahan alam. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 740–754. https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1302

Masganti Sit, Sitorus, A. S., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Armayanti, R., & Lubis, H. Z. (2016). *Pengembangan kreativitas anak usia dini: Teori dan praktik*. Perdana Publishing.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.

Moleong, L. J. (2017). *Metode penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Novitasari, N. (2025). The use of loose parts media as a strategy for developing early childhood creativity. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, *8*(2), 406–417. https://doi.org/10.35896/ijecie.v8i2.863

Parapat, A., Munisa, M., Nofianti, R., & Wulandari, S. (2025). STEAM-based loose parts learning for enhancing early childhood creativity. *International Journal of Society and Law*, *3*(3), 432–437. https://doi.org/10.61306/ijsl.v3i3.661

Putri, M. A., Wulandari, C., & Febriastuti, A. R. (2021). Implementasi pendekatan pembelajaran STEAM berbahan loose parts dalam mengembangkan keterampilan abad 21 pada anak usia dini. *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education*, *2*(2), 118–130. https://doi.org/10.22515/abna.v2i2.4484

Rahayu, S., Herlinda, S., & Artamevia, F. (2025). Pengaruh pembelajaran STEAM berbasis media loose parts terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5–6 tahun. *Jambura Early Childhood Education Journal*, *7*(2), 53–65.

Ramadhani, A. V., & Sitorus, A. S. (2024). Peningkatan kemampuan seni anak usia 5–6 tahun melalui kerajinan mengayam di PAUD Khairin Kids. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(1), 69–80.

Safitri, D., & Lestariningrum, A. (2021). Penerapan media loose parts untuk kreativitas anak usia 5–6 tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *2*(1), 40–52. https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645

Siantajani, Y. (2020). *Loose parts: Material lepasan otentik stimulasi PAUD*. PT Seratus Aksara.

Sternberg, R. J. (2023). *The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives*. Cambridge University Press.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sukardjo, M., Nirmala, B., Ruiyat, S. A., Annuar, H., & Khasanah, U. (2023). Loose parts: Stimulation of 21st century learning skills (4C elements). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 1073–1086. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4088

Sumarmi, S., & Afendi, A. R. (2022). Improving learning creativity in early childhood through learning media loose part: Energetic, concentrated and creative. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, *2*(3). https://doi.org/10.35877/454RI.eduline1262

Yildiz, C., & Guler Yildiz, T. (2021). Exploring the relationship between creative thinking and scientific process skills of preschool children. *Thinking Skills and Creativity*, *39*, 100795. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100795