

**PENGARUH *LOOSE PARTS* TERHADAP KREATIVITAS
ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK
TUNAS HARAPAN BATU BALABUAH I
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI



Oleh

AMALIA ROSIDHA RAMADANI

NIM. 19022146

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2026

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di Depan Tim Penguji

Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Loose Parts terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di
Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Batu Balabuah I
Kabupaten Lima Puluh Kota

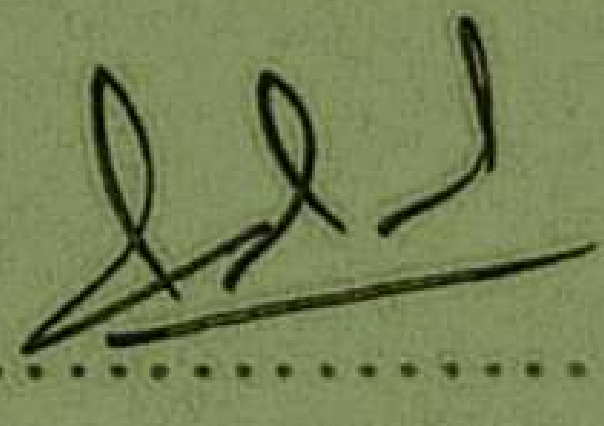
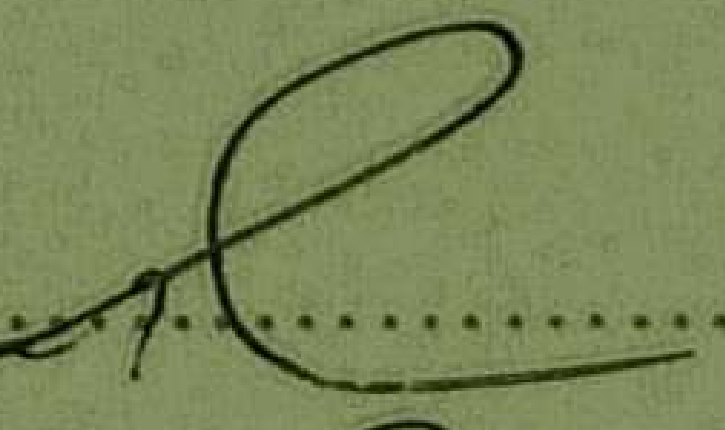
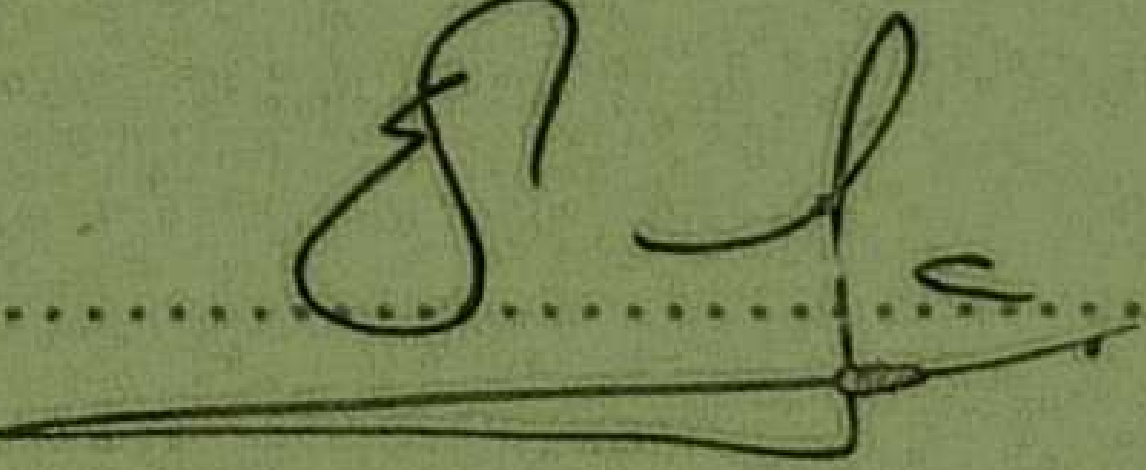
Nama : Amalia Rosidha Ramadani

NIM : 19022146

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 11 Agustus 2025

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua: Dr. Yaswinda, S.Pd., M.Pd.	1 
2. Anggota: Prof. Dr. Rakimahwati, M. Pd	2 
3. Anggota: Dr. Elise Muryanti, M.Pd	3 

PERSETUJUAN SKRIPSI

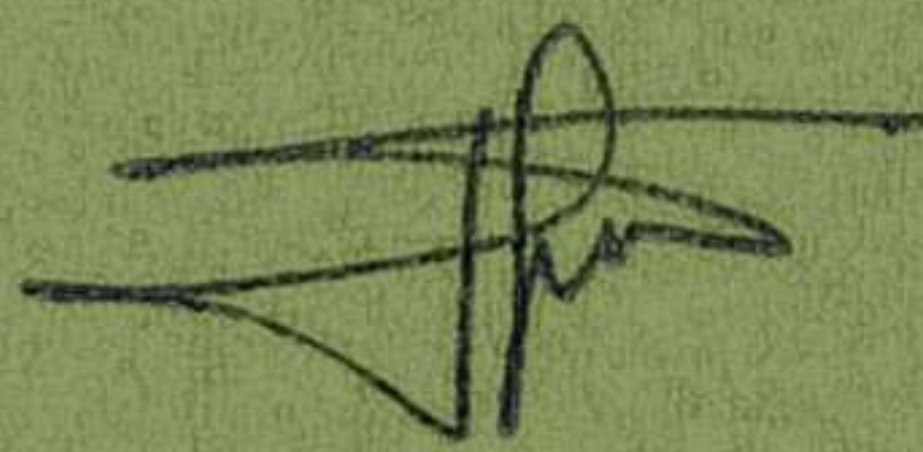
PENGARUH *LOOSE PARTS* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK TUNAS HARAPAN BATU BALABUAH I KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

Nama : Amalia Rosidha Ramadani
NIM : 19022146
Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 11 Agustus 2025

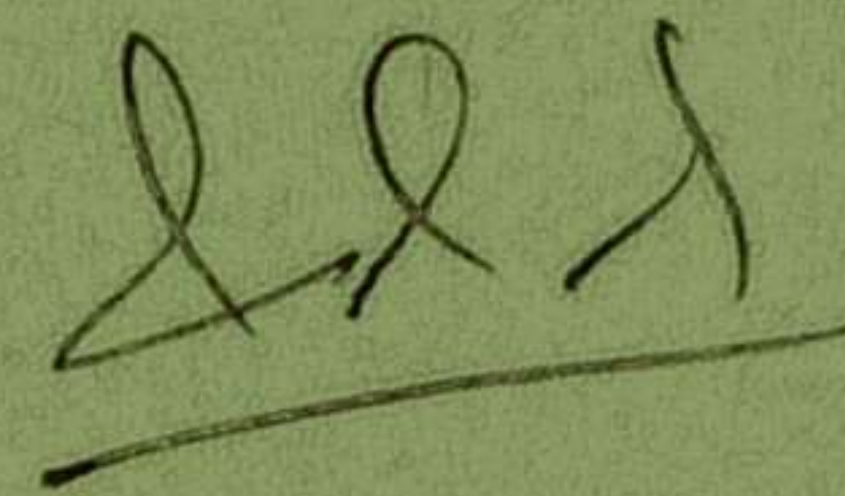
Disetujui Oleh

Kepala Departemen



Dr. Serli Marlina, M.Pd.
NIP. 19860416 2008122004

Pembimbing



Dr. Yaswinda, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19740903 201012 2 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amalia Rosidha Ramadani

NIM : 19022146

Departemen : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengaruh Loose Parts terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Batu Balabuah I Kabupaten Lima Puluh Kota

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 11 Agustus 2025

Saya yang menyatakan



Amalia Rosidha Ramadani

ABSTRAK

Amalia Rosidha Ramadani. 2026. Pengaruh *Loose Parts* terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Batu Balabuah I Kabupaten Lima Puluh Kota

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya masa usia dini sebagai fase emas (golden age) dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa ini, stimulasi yang tepat dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas secara signifikan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas anak adalah *loose parts*. Di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Batu Balabuah I, penggunaan *loose parts* masih minim, sehingga kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen tipe pre-test dan post-test. Subjek terdiri dari dua kelas TK Tunas Harapan Batu Balabuah I: kelas eksperimen (17 anak) yang diberi perlakuan *loose parts* dan kelas kontrol (18 anak) tanpa perlakuan. Data dikumpulkan melalui observasi kreativitas sebelum dan sesudah perlakuan, lalu dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji t dengan bantuan SPSS 20.0 untuk mengetahui pengaruh signifikan *loose parts* terhadap kreativitas anak.

Berdasarkan penelitian, penggunaan media *loose parts* terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Melalui desain quasi eksperimen, ditemukan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, dengan skor rata-rata post-test masing-masing 25,47 dan 22,59. Uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang menandakan pengaruh kuat dari penggunaan *loose parts*. Anak yang bermain dengan media ini menunjukkan peningkatan dalam berpikir kreatif, imajinasi, orisinalitas, dan kepercayaan diri. *Loose parts* memberikan ruang eksplorasi bebas bagi anak untuk menciptakan karya dari benda sederhana di sekitarnya, sehingga menjadi sarana efektif dalam merangsang kreativitas selama masa perkembangan emas mereka.

Kata Kunci: Loose Parts, Kreativitas, Anak Usia Dini, Eksperimen, Pendidikan Anak

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat beriringan salam tak lupa pula peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi panutan bagi umat islam yang telah mengubah akhlak umat manusia dari zaman jahiliyah menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan etika. Sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Skripsi yang berjudul Pengaruh Loose Parts terhadap Kreativitas Anak Usia Dini pada Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Batu Balabuah I Kabupaten Lima Puluh Kota. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti banyak memperoleh bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Yaswinda, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat dan dukungan yang sangat berharga bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Rakimah Wati,,M. Pd dan Ibu Dr. Elise Muryanti, M.Pd selaku dosen penguji I dan II, yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan, dan saran

yang berharga untuk kesempurnaan skripsi ini.

3. Ibu Dr. Serli Marlina, M.Pd selaku ketua Departemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Prof. Dr. Afdal, M.Pd, Kons, selaku dekan beserta Wakil Dekan I dan II Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan Ibu dosen beserta staf departemen PG PAUD FIP UNP yang telah memberikan ilmu dan informasi yang sangat berguna bagi peneliti selama perkuliahan.
6. Ibu Rini Fitra Yenti, S.Pd, selaku Kepala Sekolah TK Tunas Harapan Batua Balabuah I Kabupaten Lima Puluh Kota yang telah memberikan izin penelitian di kelas B3 dan B6 serta membantu dalam penelitian, serta semua pendidik TK Tunas Harapan Batua Balabuah I Kabupaten Lima Puluh Kota.
7. Teristimewa keluarga tercinta Ayah (Wisman), Ama (Yelvi), kakak (Fiona), Abang (Deded) yang selalu memberikan dukungan, doa, semangat, dan nasehat baik moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Terima kasih yang sebesar-besarnya untuk cinta (Trinindi Eriswan Fitri, M.Pd) yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
9. Terima kasih sebesar-besarnya untuk diri sendiri yang sudah mau berjuang sampai di posisi ini dan berharap bisa berjuang untuk kedepannya
10. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Peneliti mengirimkan doa kepada Allah SWT semoga bantuan yang telah

diberikan memperoleh balasan yang berlipat ganda dari-Nya. Peneliti menyadari tiada manusia yang sempurna, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dari pembaca. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Padang, Maret 2026

Amalia Rosidha Ramadani

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Asumsi Penelitian	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Pustaka	12
1. Teori Vitgousky	12
2. Pendidikan Anak Usia Dini	14
3. Bermain <i>Loose Parts</i>	19
4. Kreativitas Anak Usia Dini	32
B. Penelitian Relevan	44
C. Kerangka Teori	46
D. Hipotesis Penelitian	49
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Jenis Penelitian	50
B. Populasi dan Sampel	50
C. Instrumen dan Pengembangannya	52
D. Instrumen Pengumpulan Data	54

E. Pengumpulan Data	59
F. Teknik Analisis Instrumen	64
G. Teknik Pengumpulan Data	67
H. Teknik Analisis Data	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	72
A. HASIL PENELITIAN	72
1. Deskripsi Penelitian	72
2. Deskripsi Data	73
3. Analisis Data	85
B. PEMBAHASAN	90
BAB V PENUTUP	95
A. KESIMPULAN	95
B. SARAN	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jumlah Anak di TK Tunas Harapan.....	51
Tabel 2 Rancangan Penelitian.....	52
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Perkembangan Kreativitas Anak	55
Tabel 4 Instrumen Pertanyaan.....	57
Tabel 5 Rubrik Kriteria Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak	65
Tabel 6 Dosen Validator	66
Tabel 7 Hasil Validitas.....	67
Tabel 8 Hasil Reabilitas	74
Tabel 10 Kategorisasi Jenjang Frekuensi Nilai Kemampuan Berfikir Kreatif Anak	76
Tabel 11 Frekuensi Hasil Pre-Test Kemampuan Berfikir Kreatif Anak Kelas B3 di Taman Kanak-kanak Tunas Harapan.....	77
Tabel 12 Nilai Statistic dan Frekuensi Pre-test Eksperimen.....	78
Tabel 13 Hasil posttest kemampuan berfikir kreatif.	78
Tabel 14 Nilai Statistic dan Frekuensi Post-test Eksperimen	80
Tabel 15 Frekuensi Hasil Pre-Test Kemampuan Berfikir Kreatif Anak Kelas B6 di Taman Kanak-kanak Tunas Harapan.....	81
Tabel 16 Nilai Statistic dan Frekuensi Pretest Kelas Kontrol.....	82
Tabel 17 Frekuensi Hasil Post-Test Kemampuan Berfikir Kreatif Anak Kelas B6 di Taman Kanak-kanak Tunas Harapan.....	83
Tabel 18 Nilai Statistic dan Frekuensi Post-test Kontrol.....	84
Tabel 19 Perbedaan Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol :.....	85
Tabel 20 Uji Normalitas Menggunakan SPSS 20.0	86
Tabel 21 Hasil penghitungan uji homogenitas.....	87
Tabel 22 Nilai Signifikan T Test.....	88

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Konseptual.....	478
----------------------------------	-----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen Angket Kreativitas Anak	101
Lampiran 2. Instrumen Angket Kreativitas Anak	102
Lampiran 3. Rubrik Kriteria Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak.....	104
Lampiran 4. Hasil Validasi Instrumen Kreativitas Anak	106
Lampiran 5. Analisis Angket Validasi Kreativitas Anak.....	107
Lampiran 6. Hasil Validasi Angket Kreativitas Anak	108
Lampiran 7. Hasil Analisis Angket Kelas PretestEksperimen.....	110
Lampiran 8. Hasil Analisis Angket Pretes Kelas Kontrol.....	113
Lampiran 9. Hasil Anlisis Angket Posttest Kelas Eksperimen	116
Lampiran 10. Hasil Analisis Angket Posttest Kelas Kontrol	119
Lampiran 11. Uji Hipotesis	122
Lampiran 12. Uji Normalitas	123
Lampiran 13. Uji Homogenitas.....	125
Lampiran 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	126
Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran HarianPretest dan Posttest Kelas Kontrol	139
Lampiran 16. Dokumentasi.....	159
Lampiran 17. Surat Validator Instrumen Penelitian	161
Lampiran 18. Surat Keterangan Telah Melakukan Validasi	163
Lampiran 19. Surat Izin Penelitian.....	164
Lampiran 20. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	166

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fase penting dalam kehidupan anak karena menjadi dasar pembentukan seluruh aspek perkembangan. PAUD adalah proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir hingga usia enam tahun, yang mencakup perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat berkembang secara optimal (Ariyanti, 2016). Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah membantu anak mengembangkan potensi dasar, sehingga mereka siap memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Marinda, 2020). Fungsi PAUD juga diarahkan untuk membina, menumbuhkan, dan mengembangkan potensi anak agar sesuai dengan tahap perkembangannya (Arsini & Sutriyanti, 2020). Dengan demikian, PAUD menjadi landasan penting bagi pembentukan generasi yang kreatif, adaptif, dan berkualitas.

Pengembangan kreativitas sangatlah penting untuk dilakukan sedini mungkin agar tercipta kepribadian yang baik pada anak (Hairiyah & Mukhlis, 2019). Kreativitas merupakan salah satu potensi utama yang harus ditumbuhkan sejak dini karena menjadi keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat dibutuhkan di era modern. Kreativitas tidak sekadar menghasilkan karya seni, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, fleksibel, orisinal, dan imajinatif dalam memecahkan masalah (Yildirim & Yilmaz, 2023). Lingkungan belajar yang mendukung terbukti mampu memfasilitasi

anak untuk mengembangkan kreativitasnya secara optimal. Kreativitas anak usia dini akan terlihat ketika anak bermain tanpa hambatan dan mampu menempatkan diri di luar sana. Perlahan-lahan, kreativitas anak akan tertarik pada setiap gerakan yang dilakukan anak, karena anak adalah individu yang aktif dan jarang pendiam (Mayar, Uzlal, & Ermiwati, 2022). Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini seharusnya memberikan kesempatan yang luas bagi anak untuk berekspresi. Kreativitas sejak dini menjadi modal penting untuk membentuk pribadi yang inovatif di masa depan.

Pembelajaran yang ideal di TK harus memberi ruang bagi anak untuk bereksperimen, berimajinasi, dan berpikir terbuka. Konsep *play-based learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas sekaligus memperkuat keterampilan sosial dan emosional anak (Alotaibi, 2024). Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak mampu menyalurkan rasa ingin tahu, menemukan jawaban, dan menciptakan ide baru. Prinsip *developmentally appropriate practice* juga menekankan pentingnya pembelajaran berbasis aktivitas yang sesuai tahap perkembangan (Wikipedia, 2025). Dengan demikian, kreativitas dapat tumbuh optimal bila didukung strategi pembelajaran yang relevan.

Namun, hasil observasi awal di TK Tunas Harapan Batu Balabuah I Kabupaten Lima Puluh Kota menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal dan kenyataan di lapangan. Kegiatan pembelajaran masih didominasi aktivitas rutin seperti mewarnai pola, menyalin tulisan, dan mengerjakan lembar kerja anak (LKA). Kegiatan semacam ini hanya melatih keterampilan

dasar tanpa memberi ruang bagi anak untuk mengekspresikan ide kreatif mereka. Skaggs dan Jamero (2024) menegaskan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru justru membatasi kreativitas anak. Hal ini membuktikan bahwa strategi pembelajaran di lapangan masih memerlukan inovasi.

Selain metode pembelajaran yang monoton, sarana bermain di TK ini juga masih terbatas. Mainan yang tersedia sebagian besar berupa mainan pabrikan seperti balok plastik atau boneka yang penggunaannya bersifat repetitif. Menurut Al-Thani dan Fedah (2025), media pembelajaran yang bersifat seragam kurang menstimulasi imajinasi anak. Anak cenderung pasif karena hanya menggunakan benda sesuai dengan fungsi yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih terbuka dan fleksibel agar kreativitas anak dapat berkembang.

Kreativitas anak di TK Tunas Harapan Batu Balabuah I masih tergolong rendah karena kegiatan belajar belum memberi banyak peluang untuk eksplorasi. Anak-anak lebih banyak menunggu instruksi guru dibandingkan berinisiatif menciptakan sesuatu. Hasil karya anak pun cenderung seragam karena mengikuti pola yang telah disediakan. Padahal, kreativitas seharusnya ditandai dengan keberanian mencoba hal baru, menghasilkan karya orisinal, dan memecahkan masalah dengan ide sendiri. Fakta ini menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup besar antara kondisi nyata dengan kondisi ideal pembelajaran anak usia dini.

Dalam usaha mengatasi rendahnya tingkat kreativitas anak usia dini, banyak penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan berbagai

model dan media pembelajaran diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Rahayu et al., (2021) melakukan penelitian meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran gerak dan lagu. Hasil penelitiannya menyatakan bahwa kreativitas anak meningkat dengan baik melalui pembelajaran gerak dan lagu. Pembelajaran gerak dan lagu memiliki pengaruh yang sangat penting untuk perkembangan anak, salah satunya kreativitas. Penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Farikhah et al., (2022) mengenai peningkatan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran loose part dengan hasil penelitian penerapan metode *loose part* menunjukkan bahwa media tersebut dapat menambah kreativitas pada anak usia dini. Saat anak diberikan kebebasan melakukan eksplorasi langsung terhadap lingkungan bisa memperkaya ide-ide kreatif, gagasan imajinasi, dan memunculkan rasa ingin tahu pada anak. Sehingga pembelajaran yang awalnya monoton dan membosankan akan menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan penelitian tentang kreativitas anak usia dini yang sudah diteliti oleh banyak peneliti terdahulu yang penulis paparkan tersebut dan juga hasil observasi penulis yang didukung oleh hasil wawancara dengan guru TK Tunas Harapan Batu Balabuah I Kabupaten Lima Puluh Kota dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa permasalahan anak diantaranya kurangnya variasi metode dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga dapat membatasi dan menghambat kreativitas anak usia dini. Kegiatan pembelajaran yang monoton dan pola pembelajaran yang selalu berulang.

Salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan untuk menumbuhkan kreativitas adalah melalui permainan *loose parts*. Loose parts merupakan bahan lepas seperti kardus, botol bekas, kancing, kain perca, dan potongan kayu yang dapat dimanfaatkan anak sesuai imajinasi mereka. Loose parts bersifat *open-ended*, artinya tidak ada aturan baku dalam penggunaannya sehingga anak bebas menciptakan berbagai bentuk sesuai ide masing-masing. Caldwell et al. (2023) menyatakan bahwa loose parts mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Dengan demikian, loose parts dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran di TK ini.

Loose parts terbukti mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, melatih berpikir kritis, serta mendorong anak menemukan solusi kreatif dari suatu permasalahan. Anak dapat mengombinasikan berbagai material untuk membangun sesuatu yang unik sesuai imajinasinya. Wunderled (2025) menjelaskan bahwa bermain loose parts memperkuat keterampilan problem solving sejak dini. Aktivitas ini juga melatih anak menerima kegagalan dan berusaha kembali menemukan cara baru. Dengan begitu, loose parts tidak hanya meningkatkan kreativitas tetapi juga daya tahan mental anak.

Selain mendukung kreativitas kognitif, loose parts juga bermanfaat untuk perkembangan sosial-emosional anak. Anak-anak belajar berbagi bahan, berdiskusi, dan bekerja sama ketika membuat suatu karya bersama. Nido Early School (2025) menyebutkan bahwa kegiatan kolaboratif dengan loose parts dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan interaksi sosial anak. Anak juga belajar menghargai pendapat temannya dalam proses penciptaan karya.

Hal ini menjadikan loose parts sebagai media yang mengembangkan kreativitas sekaligus memperkuat karakter anak.

Loose parts juga berkontribusi terhadap perkembangan motorik anak. Ketika anak memanipulasi benda kecil seperti kancing atau tutup botol, keterampilan motorik halus mereka terlatih. Sementara itu, penggunaan benda berukuran besar melatih motorik kasar, termasuk kekuatan, koordinasi, dan keseimbangan. The ECE Agency (2025) menegaskan bahwa aktivitas motorik melalui loose parts sangat penting untuk mendukung kesiapan anak dalam belajar. Dengan demikian, loose parts bukan hanya menstimulasi kreativitas, tetapi juga mendukung perkembangan fisik anak.

Kelebihan lain dari loose parts adalah sifatnya yang murah, mudah diperoleh, dan ramah lingkungan. Banyak bahan loose parts yang bisa berasal dari lingkungan sekitar atau hasil daur ulang sehingga hemat biaya dan berkelanjutan. ChildCareEd (2025) menyatakan bahwa loose parts membantu anak belajar tentang keberlanjutan melalui penggunaan kembali material. Selain meningkatkan kreativitas, anak juga diajarkan nilai peduli lingkungan sejak dini. Hal ini menunjukkan bahwa loose parts mendukung pendidikan holistik.

Observasi di TK Tunas Harapan Batu Balabuah I membuktikan bahwa ketika anak diberi bahan sederhana seperti kardus, botol, dan kertas, mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi. Anak-anak berinisiatif membuat rumah-rumahan, jembatan, atau pola unik sesuai dengan imajinasinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Parents.com (2024) yang menyatakan bahwa anak yang

terbiasa berkreasi sejak dini lebih mudah mengembangkan potensi kreatifnya di masa depan. Fakta ini memperlihatkan urgensi penggunaan loose parts dalam kegiatan pembelajaran.

Keterlibatan anak dalam bermain loose parts juga jauh lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas konvensional. Anak menjadi lebih aktif, sering bertanya, dan saling bertukar ide dengan temannya. Alotaibi (2024) menekankan bahwa keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Dengan loose parts, anak belajar melalui pengalaman nyata yang bermakna, bukan hanya mengikuti instruksi. Hal ini membuat loose parts efektif dalam mengubah dinamika belajar menjadi lebih partisipatif dan menyenangkan.

Selain menstimulasi kreativitas, loose parts juga memberikan pengalaman multisensori bagi anak. Anak dapat merasakan berbagai tekstur, bentuk, dan suara dari material yang digunakan. Aurrum Kids (2025) menjelaskan bahwa pengalaman multisensori melalui loose parts memperkaya koneksi saraf otak anak. Pengalaman ini penting untuk membentuk fondasi perkembangan kognitif yang kuat. Dengan demikian, loose parts mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian mengenai pengaruh loose parts terhadap kreativitas anak usia dini di TK Tunas Harapan Batu Balabuah I Kabupaten Lima Puluh Kota menjadi sangat penting. Terdapat ketimpangan antara kondisi ideal dan kondisi nyata, di mana kreativitas anak belum berkembang optimal karena metode pembelajaran monoton dan sarana bermain

terbatas. Loose parts hadir sebagai solusi yang relevan, fleksibel, dan ramah lingkungan untuk mengembangkan kreativitas. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran inovatif. Dengan demikian, loose parts menjadi media strategis dalam menumbuhkan kreativitas anak sejak dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kreativitas anak usia dini di TK Tunas Harapan Batu Balabuah I belum berkembang optimal.
2. Metode pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Sarana permainan masih terbatas pada mainan pabrikan.
4. Kesenjangan antara kondisi ideal dengan kenyataan di lapangan.
5. Kurangnya pemanfaatan media inovatif seperti loose parts.
6. Belum adanya penelitian spesifik mengenai pengaruh loose parts terhadap kreativitas anak di TK Tunas Harapan Batu Balabuah I. S

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi maslaah yang telah diuraikan di atas maka Batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada anak usia dini kelompok B (usia 5–6 tahun) di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Batu Balabuah I Kabupaten Lima Puluh Kota.

2. Aspek yang diteliti hanya berfokus pada kreativitas anak, meliputi indikator seperti kemampuan menghasilkan bentuk baru, rasa ingin tahu, keberanian berekspresi, orisinalitas gagasan, dan kemampuan memecahkan masalah sederhana.
3. Media yang digunakan dibatasi pada loose parts, yaitu benda-benda lepas yang bersifat open-ended seperti botol plastik, kardus, tutup botol, batu kecil, stik es krim, kain perca, dan bahan sederhana lainnya.
4. Metode pembelajaran yang diteliti adalah bermain loose parts dalam konteks kegiatan pembelajaran di kelas maupun luar kelas.
5. Pengaruh yang diteliti hanya terbatas pada hubungan antara penggunaan loose parts dan peningkatan kreativitas anak.

D. Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh media *Loose parts* terhadap konsep Kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-kanak Tunas Harapan Batu Balabuah I, Kabupaten Lima Puluh Kota?

E. Asumsi Penelitian

1. Media *Loose parts* dapat membantu mengembangkan kreativitas anak usia dini
2. Penggunaan media *Loose parts* dapat mempengaruhi minat anak dalam menggunakannya.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-kanak Tunas Harapan Batu Balabuah I, Kabupaten Lima Puluh Kota.

G. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian haruslah mengandung manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan peneliti tentang anak usia dini terutama pada aspek kreativitas anak usia dini yang berkaitan dengan pengaruh *Loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini
- b. Sebagai lampiran pengetahuan bagi pembaca tentang pembelajaran kegiatan permainan *Loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu bahan serta menjadi acuan informasi mengenai pengaruh *loose part* terhadap kreativitas anak usia dini. Sehingga dapat memberikan ide kepada guru dalam memberikan kegiatan pembelajaran sebagai upaya dalam bentuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.
- b. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas pada pembelajaran mengenai kreativitas anak melalui permainan *loose part*.
- c. Bagi peneliti, menambah wawasan dan sebagai pengalaman pemula dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan juga untuk mengetahui tentang pengaruh *loose part* terhadap kreativitas anak usia dini.
- d. Bagi anak, dapat membantu dan mengenalkan anak pada salah satu kegiatan yang menggunakan permainan *loose part* yang bisa ditemui di lingkungannya.

- e. Manfaat bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan acuan dan referensi memperkuat pernyataan dalam peneltian peneliti selanjutnya.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media loose parts terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai post-test kreativitas anak pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, dengan rata-rata skor kelas eksperimen sebesar 25,47 dan kelas kontrol hanya 22,59. Uji t menghasilkan nilai signifikansi 0,000, menandakan adanya pengaruh yang sangat signifikan. Anak-anak yang bermain dengan loose parts menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kreatif, orisinalitas, imajinasi, serta kepercayaan diri dalam mengekspresikan ide-idenya. Penggunaan loose parts memberikan anak kebebasan untuk mengeksplorasi dan menciptakan sesuatu dari benda-benda sederhana di sekitar mereka. Dengan demikian, loose parts tidak hanya memperkaya pengalaman bermain anak, tetapi juga menjadi alat pembelajaran yang mampu merangsang perkembangan kreativitas secara optimal di usia emas mereka.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, penelitian mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi anak, diharapkan agar kemampuan berfikir kreatif adapat berkembang dengan baik melalui metode bercerita dengan menggunakan media loose part play.
2. Bagi guru, diharapkan dapat mengembangkan kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan pembelajaran yang bermakna bagi anak, serta memotivasi guru dalam memanfaatkan media dari bahan alam, bahan plastik, bahan kayu, bahan logam, dll.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti dan menyampaikan gagasan tentang pembelajaran yang digunakan dalam kemampuan berfikir kreatif anak serta menjadi inspirasi dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Afnita, J. A. U. (2021). Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 75–95. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084>
- Ajeng Lestari, A., Hendri Mulyana, E., & Abdul Muiz, D. L. (2020). *Analisis Unsur Engineering pada Pengembangan Pembelajaran STEAM untuk Anak Usia Dini* (Vol. 1, Issue 4).
- Akhyun. (2021). Analisis Manfaat Finger Painting dalam Mengembangkan Kreativitas Berbasis Konsep Pribadi, Proses, Pendorong, Produk (4P) Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Cikal Cendekia*, 02(01), 1–10.
- Ariadila, S. N., Silalahi, Y. F. N., Fadiyah, F. H., Jamaluddin, U., & Setiawan, S. (2023). Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664–669.
- arikunto, s, suharjono, supardi. (2015). *penelitian tindakan kelas*. sinar grafika offset.
- Aulinia, R. A., & Suyatno. (2024). Kreativitas Tokoh dalam Novel Garuda Gaganeswara Karya Ary Nilandari (Kajian E.Paul Torrance). *BAPALA*, 11(1), 2010–2221.
- Damayanti, R., & Rahmawati, L. (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74.
- Dewi, K. (2023). Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbasis Steam Dan Loose Parts Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Kustiana dewi TK Intan Permai Mranggen Demak. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(2), 74–90.
- Dewi, N. W. R. (2021). Optimalisasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Seni. *Widyalyaya : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 386.
- Dwiyama, F., & Awaliana, S. (2021). Pengelolaan pembelajaran berbasis loose parts dalam meningkatkan kualitas belajar. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 145–154.
- Elihami, & Ekawati. (2020). Persepsi Revolusi Mental Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini. *Edukasi Nonformal*, 1(2), 16.
- Fanny, N. A. (2024). *Pengaruh Bermain Loose Parts Terhadap Kreativitas Anak*

Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Hijriah. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.

- Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part. *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 03(01), 61–73.
- Fauziah, F., Jamaluddin, J., & Fitriani, F. (2022). Efektivitas Metode Debat Aktif Ditinjau Dari Kemampuan Komunikasi Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 9–23.
- Firmansyah, F. (2021). Perkembangan Perkembangan Sosial Emosional Dan Kreativitas Anak Usia Dasar. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 127–140.
- Fransiska, Y., & Yenita, R. (2021). Penggunaan media loose parts dalam pembelajaran di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(8), 5454–5462.
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Kariman*, 07(02), 265–282.
- Harefa, D. (2018). Efektifitas metode fisika gasing terhadap hasil belajar fisika ditinjau dari atensi siswa (eksperimen pada siswa kelas vii SMP Gita Kirti 2 Jakarta). *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 35–48.
- Hasbi, N. A., M, M., M, M., & R, R. (2024). Menstimulasi Perkembangan Motorik Halus Melalui Media Loose Parts Di Paud Kelompok Bermain Pammase Desa Mammi. *EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education)*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/10.30863/educhild.v5i1.5712>
- Iftitah, Selfi Lailiyatul, and M. F. A. (2020). Peran orang tua dalam mendampingi anak di rumah selama pandemi Covid-19. *Journal of Childhood Education*, 4(2), 71–81.
- Latief, H. (2019). Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar (studi eksperimen pada mata pelajaran geografi kelas vii di smpn 4 padalarang). *Jurnal Geografi Gea*, 14(2).
- Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2020a). Penerapan bermain loose parts untuk kemampuan memecahkan masalah sederhana anak usia 4-5 tahun. *PEDAGOGIKA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(2), 104–115.
- Lestarinigrum, A., & Wijaya, I. P. (2020b). Penerapan Bermain Loose Parts untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun. *Pedagogika*, 11(2), 104–115. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v11i2.174>
- Magfiroh, L. (2023). *Implementasi Media Loose Parts Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*.
- Mayar, F., Uzlal, U., & Ermiwati, S. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk