



## Pengaruh Permainan *Loose Parts* terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Ra Al-Ma'arif

Amelia Gani<sup>1</sup>, Mita Sari<sup>2\*</sup>, Arischa Putri Dama<sup>3</sup>, Ajeng Molamahu<sup>4</sup>, Dzihan Miolo<sup>5</sup>,  
Sri Nadya Sahrain<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup>Pendidikan Guru PAUD, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Email: [ameliagani44@gmail.com](mailto:ameliagani44@gmail.com)<sup>1</sup>, [mita\\_sari@ung.ac.id](mailto:mita_sari@ung.ac.id)<sup>2</sup>, [arischaputrid@gmail.com](mailto:arischaputrid@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[ajengmolamahu08@gmail.com](mailto:ajengmolamahu08@gmail.com)<sup>4</sup>, [zihanmiolo@gmail.com](mailto:zihanmiolo@gmail.com)<sup>5</sup>, [ssrinadyasahrain@gmail.com](mailto:ssrinadyasahrain@gmail.com)<sup>6</sup>

\*Penulis Korespondensi: [mita\\_sari@ung.ac.id](mailto:mita_sari@ung.ac.id)

**Abstract.** *This research was motivated by the low level of creativity among early childhood children at RA Al-Ma'arif, Gorontalo City, as indicated by children's limited ability to express ideas, create varied forms, and develop imaginative works independently. This study aimed to determine the effect of loose parts play on early childhood creativity. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The sample consisted of 12 children, divided into an experimental group of 6 children and a control group of 6 children. Data were collected through observation, tests, and documentation using a validated creativity assessment instrument. Data analysis was conducted using descriptive statistics and non-parametric inferential analysis with the Wilcoxon test. The results showed that children's creativity in the experimental group increased after participating in loose parts play activities, as indicated by a higher posttest mean score compared to the pretest score. Statistical testing also demonstrated a significant effect of loose parts play on children's creativity. Children became more capable of generating ideas, combining materials, and producing varied and original creations. It can be concluded that loose parts play is effective in improving early childhood creativity and can be used as an innovative and meaningful learning medium in early childhood education.*

**Keywords:** *Creativity; Early Childhood; Learning Media; Loose Parts; Play-Based Learning.*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas anak usia dini di RA Al-Ma'arif Kota Gorontalo, yang ditunjukkan oleh keterbatasan anak dalam mengekspresikan ide, menciptakan bentuk yang bervariasi, serta menghasilkan karya secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) jenis *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 12 anak yang terdiri atas 6 anak pada kelompok eksperimen dan 6 anak pada kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi menggunakan instrumen penilaian kreativitas yang telah divalidasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial nonparametrik dengan uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan melalui permainan *loose parts*. Hasil pengujian statistik juga membuktikan bahwa permainan *loose parts* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas anak usia dini. Anak menjadi lebih mampu menghasilkan ide, mengombinasikan berbagai bahan, serta menciptakan karya yang beragam dan orisinal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan *loose parts* efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan bermakna.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini; Kreativitas; Media Pembelajaran; *Loose Parts*; Pembelajaran Berbasis Bermain.

### 1. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan sosok yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan selanjutnya, Hal ini sejalan dengan pendapat Suryana mendefinisikan anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki beberapa karakteristik. Perkembangan anak usia dini

saling berkaitan dan memberikan pengaruh terhadap tahap berikutnya, baik dalam aspek psikologis meliputi perkembangan nilai agama, kognitif, bahasa, moral, dan sosial maupun aspek fisiologis, seperti pertumbuhan fisik dan perkembangan motorik (Maghfiroh & Suryana, 2021). Masa kanak-kanak dikenal sebagai periode emas (*golden age*) dalam perkembangan manusia, karena pada tahap ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Apabila pada masa ini anak memperoleh stimulasi dan pengalaman yang optimal, maka ia cenderung akan berkembang secara lebih matang pada tahap selanjutnya (Arifin dkk., 2023).

Menurut Fadilah dalam Dinicahyani (2023) Anak usia dini merupakan makhluk kecil yang menganggap segala aktivitas adalah bermain. Bermain adalah kegiatan anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Bagi anak bermain merupakan hal yang dianggap sama nilainya dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa. Bermain dapat menjadi sarana untuk mengubah tenaga potensial dalam diri anak yang akan membentuk macam-macam penguasaan pada kehidupan yang akan datang. Pengalaman mengenali dunia sekitar didapat anak selama bermain. Selain itu menurut Elfiadi dalam Hayati & Putro (2021) bermain dapat memberikan rangsangan pada anak untuk melakukan berbagai tugas perkembangannya, selain itu dapat menjadi pondasi yang kuat dalam mencari jalan keluar suatu masalah kelak. Penjelajahan lingkungan melalui kegiatan bermain yang mengasikkan perlu dilakukan agar anak dapat menstimulasi tumbuh kembangnya, oleh karena itu penataan lingkungan bermain yang aman dan nyaman serta kondusif perlu dilakukan oleh orangtua di rumah dan guru di sekolah.

Menurut H. Idris dalam Dinicahyaani (2023) pada saat anak bermain anak akan mengalami suatu proses yang mengarahkan pada perkembangan kemampuan manusiawinya. Andayani (2021) mengatakan dalam bermain, anak dapat mengembangkan motorik kasar dan motorik halus, meningkatkan penalaran, dan memahami lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas. Sehingga melalui kegiatan bermain dapat menumbuhkan sebuah kreativitas anak usia dini.

Kreativitas adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya termasuk dalam bidang seni rupa. Dalam berbagai kegiatan bidang seni rupa terdapat banyak kesempatan untuk mengembangkan kreativitas anak (Primawati, 2023). Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan gagasan, ide, atau karya yang bersifat baru, orisinal, dan memiliki karakteristik yang berbeda dari produk atau pemikiran yang telah ada sebelumnya. Pada anak usia prasekolah, kreativitas merupakan potensi yang secara alami telah dimiliki sejak dini, sehingga perlu mendapatkan stimulasi dan pengembangan secara optimal agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya (Ariska & Sri Nugraheni, 2021).

Menurut Munandar dalam Maarang (2023) peningkatan kreativitas anak perlu di stimulasi sejak dini sebab kreativitas adalah kemampuan untuk memunculkan ide baru yang dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah atau untuk mengidentifikasi hubungan baru antara unsur-unsur yang ada. Kreativitas pada anak usia dini perlu dikembangkan secara optimal karena pada usia ini anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh sebab itu, mengembangkan kreativitas anak usia dini dapat distimulasi dengan sarana prasarana yang baik, dengan berbagai macam permainan, media, ataupun metode pembelajaran (Mayar dkk., 2022). Salah satu permainan dalam mengasah kreativitas dan keterampilan berpikir anak adalah permainan *loose parts*. *Loose part* merupakan istilah yang dikemukakan oleh arsitek Simon Nicholson berdasarkan kemauan untuk memberi ruang anak untuk bereksplorasi dan menuangkan kreativitas dengan menggunakan material yang dapat diubah, dimanipulasi, dan diciptakan kembali.

Pengembangan kreativitas selalu terkait dan menjadi satu dalam satu kegiatan bermain. Semakin bervariasi perencanaan kegiatan main yang disiapkan pendidik akan semakin menarik minat anak dalam melakukan kegiatan dan berkreatifitas. Ketersediaan media seperti fasilitasi jumlah balok, ragam bentuk balok yang tersedia dukungan emosional serta penguatan saat anak bermain balok sangat menentukan kemampuan anak dalam berkreasi dan dapat membuat bangunan sesuai tahapan yang membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional (Suryana & Desmila, 2022). Dengan kreativitas anak akan memiliki masa depan yang gemilang. Anak sebagai generasi penerus bangsa harus mempunyai kreativitas yang baik karena sejatinya anak adalah masa dimana dalam proses pembelajarannya membutuhkan pengembangan diri dalam meningkatkan kemampuan-kemampuan yang dimilikinya (Husnu, 2020).

*Loose Part* yaitu bahan atau benda-benda terlepas yang dapat dipindahkan, diubah dan digabungkan Kembali dengan menggunakan cara lain, serta kemungkinan cara menggunakannya dapat ditentukan oleh anak. Jika anak dapat menggunakan dengan cara yang sesuai, maka digunakan dengan tepat, maka akan menciptakan kreativitas anak (Zakiyatul & Muqowin, 2020). *Loose parts* adalah bahan atau media yang bersifat fleksibel, yang dapat dipindahkan, dibawa, dikombinasikan, dimodifikasi, dipisahkan, dan disusun kembali dalam berbagai bentuk sesuai kebutuhan. Karakteristik ini memungkinkan terciptanya beragam kemungkinan kreasi tanpa batas dalam proses pembelajaran, sehingga mampu merangsang dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, *loose parts* berfungsi sebagai media yang memiliki nilai guna berkelanjutan, karena dapat dimanfaatkan secara variatif dalam berbagai aktivitas belajar. Penerapan prinsip penggunaan *loose parts*

memanfaatkan bahan *loose parts* dalam kegiatan bermain, mereka memiliki kesempatan memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi sesuai dengan imajinasi mereka melalui kegiatan membongkar, menyusun, dan mengombinasikan berbagai bahan (Sipatuhar & Herawati, 2023). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Pada saat anak untuk melakukan eksplorasi secara aktif, menentukan strategi bermain, serta memecahkan permasalahan yang muncul melalui penggunaan bahan yang telah disediakan secara bebas (Anik & Intan, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di RA Al-Ma'arif Kota Gorontalo, menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak usia dini masih belum berkembang secara optimal sesuai dengan harapan. Hal ini ditandai dengan kecenderungan anak yang masih menunjukkan pola kegiatan yang monoton, kurang percaya diri, serta terbatas dalam mengekspresikan imajinasi ketika mengkreasi suatu bentuk. Selain itu, kemampuan anak dalam mengembangkan ide-ide kreatif juga masih rendah, yang diduga disebabkan oleh kurangnya pemberian stimulus dan kesempatan bagi anak untuk berkreasi secara mandiri. Berbagai media pembelajaran dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak, salah satunya melalui penerapan permainan *loose parts*. Permainan ini memberikan ruang yang luas bagi anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan ide yang dimiliki. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penggunaan permainan *loose parts* sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini (Dinichayani dkk., 2023).

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian pendekatan ini menggunakan kuantitatif untuk membuktikan dan melihat efek penerapan media loose part yang melibatkan kelas control dan eksperimen (Syawaluddin, 2023). Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasy experimental nonequivalent control group*. Penelitian ini dilakukan untuk melihat bagaimana pengaruh variable bebas terhadap variable terikat.

$$\frac{0_1}{0_3} \times \frac{0_2}{0_4} \dots\dots (1)$$

Keterangan:

- 0<sub>1</sub> = *Pretest* kelompok eksperimen
- 0<sub>2</sub> = *Posttest* kelompok eksperimen
- 0<sub>3</sub> = *Pretest* kelompok kontrol

$O_4$  = *Posttest* kelompok kontrol

X = Treatment (variable)

Sampel penelitian menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen 6 anak dan kelompok kontrol 6 anak. Lokasi penelitian yaitu di RA Al-Ma'arif, Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistic deskriptif dan non parametrik.

kegiatan pembelajaran dilakukan dalam suasana yang kondusif dengan waktu pelaksanaan yang relatif konsisten untuk mengurangi faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap perilaku anak, kemampuan memahami perasaan orang lain, sikap peduli, kerja sama, serta respons sosial yang ditunjukkan anak selama kegiatan *role play*. Dengan desain penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh bukti empiris.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas Instumen Kreativitas.

Variabel Penelitian	Indikator	Keterangan
Kemampuan Kreativitas Anak	KRE_1	Valid
	KRE_2	Valid
	KRE_3	Valid
	KRE_4	Valid
	KRE_5	Valid
	KRE_6	Valid

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator, seluruh indikator yang digunakan untuk mengukur kreativitas anak dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

**Tabel 2.** Hasil Pretest Kelompok Eksperimen.

No	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Belum Berkembang (BB)	2	33,33%
2	Mulai Berkembang (MB)	3	50,00%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	16,67%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0,00%
	Jumlah	6	100%

Berdasarkan hasil pretest, kemampuan kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah. Sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan belum terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

**Tabel 3.** Hasil Posttest Kelompok Eksperimen.

No	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Belum Berkembang (BB)	0	0,00%
2	Mulai Berkembang (MB)	1	16,67%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	50,00%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	33,33%
	Jumlah	6	100%

Berdasarkan hasil posttest, kreativitas anak mengalami peningkatan setelah diberikan permainan *loose parts*. Sebagian besar anak telah berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

**Tabel 4.** Tabel Distribusi Frekuensi.

No	Interval	Frekuensi	Kategori	Presentase
1	15 - 17	0	Belum Berkembang (BB)	0,00%
2	18 - 20	1	Mulai Berkembang (MB)	16,67%
3	21 - 23	3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	50,00%
4	24 - 26	2	Berkembang Sangat Baik (BSB)	33,33%
	Jumlah	6		100%

Distribusi frekuensi menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan, sebagian besar anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik.

**Tabel 5.** Tabel Data Analisis Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	6	12	20	15,33	2,94
Posttest	6	13	21	16,50	2,43
Valid N ( <i>listwise</i> )	6				

Berdasarkan hasil analisis, nilai rata-rata kelompok kontrol sebelum perlakuan sebesar 15,33 dan meningkat menjadi 16,50 pada posttest.

**Tabel 6.** Tabel Data Analisis Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	6	13	22	16,83	3,06
Posttest	6	21	27	23,67	2,58
Valid N ( <i>listwise</i> )	6				

Berdasarkan hasil analisis, nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan sebesar 16,83. Setelah anak mengikuti kegiatan permainan *loose parts*, nilai rata-rata meningkat menjadi 23,67. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak setelah diberikan perlakuan.

**Tabel 7.** Hasil Uji Wilcoxon Kelompok Eksperimen.

	Posttest-Pretest
Z	-2,201
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,028

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,028, yang lebih kecil dari 0,05 ( $0,028 < 0,05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini di RA Al-Ma'arif.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *Loose parts* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan Kreativitas anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan permainan *loose parts* terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Setelah mengikuti kegiatan bermain menggunakan berbagai bahan terbuka, anak menunjukkan perkembangan yang lebih baik dalam mengemukakan ide, menyusun bentuk, serta menghasilkan karya yang beragam dan unik. Peningkatan kreativitas anak terjadi karena permainan *loose parts* memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi mereka. Tidak seperti media pembelajaran yang memiliki aturan dan hasil akhir yang telah ditentukan, *loose parts* bersifat terbuka sehingga anak dapat mengombinasikan berbagai benda seperti batu, ranting, daun, tutup botol, dan bahan alam lainnya menjadi karya yang berbeda-beda. Kebebasan tersebut mendorong anak untuk berpikir fleksibel, menghasilkan banyak ide, serta menemukan cara-cara baru dalam menggunakan bahan yang tersedia. Kondisi di RA Al-Ma'arif menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, kreativitas anak belum berkembang optimal. Anak cenderung mengikuti contoh guru, kurang percaya diri, dan belum mampu mengembangkan ide secara mandiri. Setelah diberikan stimulasi melalui permainan *loose parts*, anak menjadi lebih antusias, aktif, dan berani mencoba berbagai bentuk tanpa takut salah. Mereka terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan ide dan mampu menghasilkan karya yang lebih variatif. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan bermain yang terbuka dan menyenangkan sangat berperan dalam memunculkan potensi kreatif anak. Bermain *Loose parts* akan membuat pengalaman sensorial baru bagi anak, sehingga berfungsi untuk menyambungkan sel-sel saraf di otak anak. Otak pada anak usia dini sangat responsif terhadap stimulus sensorial (Siantajani, 2020).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Zakiyatul dan Muqowin (2020) yang menyatakan bahwa bahan *loose parts* efektif dalam meningkatkan kreativitas karena dapat digunakan dan dikombinasikan dalam berbagai cara sesuai imajinasi anak. Penelitian Sipatuhar dan Herawati (2023) juga menunjukkan bahwa kegiatan bermain *loose parts* memberi kebebasan kepada anak untuk membongkar, menyusun, dan mengombinasikan bahan sehingga kreativitas berkembang secara optimal. Selain itu, Mayar dkk. (2022) menjelaskan bahwa kreativitas anak usia dini berkembang lebih baik ketika mereka memperoleh stimulasi melalui media pembelajaran yang fleksibel dan bervariasi. Temuan penelitian ini memperkuat teori dan hasil penelitian sebelumnya bahwa kreativitas anak akan berkembang ketika anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan dan menghasilkan karya berdasarkan ide

sendiri. Menurut Wahyuningsih *Loose parts* memiliki manfaat yaitu mengembangkan keterampilan inkuiri. Kemampuan berpikir inkuiri diperlukan anak untuk memperoleh informasi, menganalisa, dan mendorong anak mengembangkan keterampilannya. Pembelajaran terbuka akan membuat anak berfikir, ingin tahu, dan bertanya. Bertanya merupakan pengalaman anak saat berinteraksi dengan orang tua saat bermain *Loose parts*. Selain itu *Loose parts* juga dapat membantu anak untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya. *Loose parts* dirancang dengan satu tujuan khusus untuk mengembangkan imajinasi, kreativitas, bahasa, dan pengetahuan anak (Rohmatun dkk, 2021).

Hasil penelitian ini mendukung teori kreativitas Utami Munandar dan teori konstruktivisme Jean Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman langsung, kebebasan bereksplorasi, dan lingkungan yang kaya stimulus untuk mengembangkan potensi kreatif anak. Penelitian ini menegaskan bahwa kreativitas tidak muncul secara spontan, tetapi perlu dirangsang melalui aktivitas bermain yang memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba, memodifikasi, dan menciptakan sesuatu yang baru. Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi guru PAUD, orang tua, dan lembaga pendidikan anak usia dini. Guru dapat memanfaatkan bahan-bahan sederhana dari lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran yang murah, mudah diperoleh, dan efektif untuk meningkatkan kreativitas anak. Orang tua juga dapat menerapkan permainan *loose parts* di rumah untuk memberikan stimulasi yang menyenangkan. Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif yang lebih berpusat pada anak dan mendorong perkembangan kreativitas secara optimal. Tersedianya beragam *Loose parts* memungkinkan anak dapat menggunakan benda-benda sesuai dengan keinginannya, juga memungkinkan anak memainkannya dengan cara yang berbeda. *Loose parts* memberikan kesempatan pada anak untuk menggunakan material lepasan itu menurut ide yang muncul pada anak. Material-material ini dapat berpotensi di transformasi menjadi kreasi-kreasi dan temuan-temuan baru. Ada 7 komponen-komponen *Loose parts* yang menjadi media di penelitian ini, yaitu dari bahan alam, plastik, logam, kemasan bekas, kayu dan bambu, benang dan kain, kaca dan keramik (Damayanti, dkk., 2020).

Kreativitas di kembangkan dengan memberikan kesempatan kepada anak secara bebas dalam mengekspresikan diri, menemukan sendiri alternative pemecahan masalah, adanya keterbukaan dan kepuasan diri saat beraktivitas main. Adapun manfaat loose part sebagai media pembelajaran yang dapat di lihat dari siklus I dan II yaitu meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak, meningkatkan sikap sosialisasi dan kooperatif, meningkatkan keaktifan anak di kelas, mendorong anak untuk bisa berkomunikasi dengan baik serta memberikan kebebasan

anak untuk bereksplorasi sesuai keinginannya (Lestari & Halim. 2022). Anak yang kreatif dapat menemukan dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, guru perlu memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas, bakat dan minatnya sesuai dengan potensinya. Kreativitas seseorang tidak dapat berkembang bahkan bisa terendap jika tidak dikembangkan. Kreativitas sangat penting untuk dipupuk sejak usia dini dengan mengoptimalkan kemampuan kognitif, emosional dan psikomotorik anak secara seimbang dan berkelanjutan. Singkatnya, anak dapat memecahkan masalah, merasa puas dan meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya melalui kreativitas. Pendapat ini memperjelas bahwa menumbuhkan kreativitas itu penting. Selain kemungkinan mengoptimal berbagai aspek perkembangan secara terpadu, kreativita dapat membantu anak-anak mengembangkan berbagai keterampilan yang unik bagi mereka (Farikhah dkk, 2022).

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *loose parts* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas anak usia dini di RA Al-Ma'arif Kota Gorontalo. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh permainan *loose parts* terhadap kreativitas anak telah tercapai, dan hipotesis penelitian dinyatakan diterima. Penerapan permainan *loose parts* terbukti mampu meningkatkan kemampuan anak dalam menghasilkan ide, mengombinasikan berbagai bahan, serta menciptakan karya yang beragam, orisinal, dan sesuai dengan imajinasi mereka. Permainan *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara bebas melalui penggunaan bahan-bahan yang dapat dipindahkan, disusun, dan dimodifikasi dalam berbagai bentuk. Proses tersebut mendorong berkembangnya kreativitas, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir fleksibel pada anak. Dengan demikian, permainan *loose parts* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan ekonomis untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, K., Febriananda, F., Satria, B. I., Natfi, A., & Yarni, L. (2023). Perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan : SEROJA 2 (5)*, 340-349
- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(01), 230-238.
- Anik, L., & Intan, P. W. (2020). Penerapan Bermain Loose Part Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun. *Pedagogika*, 11(2), 104.

- Ariska, K., & Sri Nugraheni, A. (2021). Pemanfaatan Bahan Bekas dengan Decoupage untuk Kreativitas Anak Mengembangkan Usia Dini pada Pembelajaran Online. 4(2), 189–200. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12481>
- DinicaHyani, N., Sukarno., & Jamil, A. Z. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Berfikir Kritis Anak Usia Dini Melalui Permainan *Loose parts*
- Damayanti A., Sriyanti Rahmatunnisa & Lia Rahmawati. (2020). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media *Loose parts*. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74–90.
- 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*, 3(1), 61-73.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Mayar, F., Natari, R., Cendana, H., Hutasuhut, B. R. S., Aprilia, S., & Nurhikmah, N. (2022). Peran dongeng dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4600-4607.
- Primawati, Y. (2023). Pengembangan kreativitas seni rupa anak usia dini. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(2), 1-10.
- Rohmatun, S., Setiyani, E., Rohfirsta, F., Fitamaya, D., Nisa, R., & Nofan Zulfahmi, M. (2021). Penerapan *Loose parts* terhadap Kreativitas Anak Usia Dini selama Belajar dari Rumah. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(2), 129-136.
- Siantajani, Y. (2020). *Loose parts*. PT Sarang Seratus Aksara.
- Suryana, D. (2022). Mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 143-153.
- Sipatuhar, C. O., & Herawati, J. (2023). Pemanfaatan permainan loosepart pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2 (3)
- Syawaluddin, A. (2023). The Effect of Demonstration Methods to Improve Science Thinking Skills in Children Aged 5-6 Years. *Journal of Educational Science and Technology*, 9. <https://doi.org/10.26858/est.v9i1.46175>
- Zakiyatul, I., & Muqowin. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Berfikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part. *Jurnal Studi Islam Gender dan Anak*, 15(2), 268.