

Tantangan dalam Peran Media Loose Parts terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak Usia Dini di TK Tirarus Star Kids

Desi Aguspita Nainggolan¹, Putri Rahmadtul Azzahroh², Rizka Sapitri³, Cindy Angelina Tondang⁴, Cindi Olivia Manulu⁵, Laila Fitriana⁶, Sri Indriani Harlanja⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Desi Aguspita Nainggolan

desiaguspita1212@gmail.com

Abstrak

Media *loose parts* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan eksplorasi dan pemecahan masalah. Namun, implementasinya dalam pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan yang memengaruhi efektivitas penggunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tantangan dalam peran media *loose parts* terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Tirarus Star Kids. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan melibatkan kepala sekolah dan guru sebagai informan penelitian. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tantangan utama meliputi keterbatasan pemahaman guru mengenai konsep *loose parts*, pengelolaan bahan pembelajaran, keterbatasan waktu pelaksanaan, dan sarana pendukung yang belum optimal. Meskipun demikian, media *loose parts* mampu mendukung kreativitas anak yang ditunjukkan melalui kemampuan menghasilkan ide, berpikir fleksibel, menciptakan karya yang unik, dan mengembangkan gagasan secara lebih rinci. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kompetensi guru dan dukungan fasilitas sekolah agar implementasi media *loose parts* dapat berjalan secara optimal.

Kata Kunci: *anak usia dini; kreativitas; loose parts; media pembelajaran; tantangan implementasi.*

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan landasan utama untuk membentuk kemampuan dasar yang akan mendukung perkembangan anak pada jenjang pendidikan berikutnya. Pada masa ini, anak ada pada periode emas (*golden age*), yaitu fase perkembangan yang sangat menentukan pembentukan berbagai aspek kemampuan, termasuk kreativitas. Kreativitas merupakan salah satu kompetensi yang sangat penting dan perlu dikembangkan sejak usia dini, itu karena kreativitas berperan dalam mendukung kemampuan berpikir, memecahkan masalah, serta beradaptasi dengan berbagai tantangan pada abad ke-21. Oleh sebab itu, lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dituntut untuk menyediakan pengalaman belajar yang mampu merangsang imajinasi, eksplorasi, dan ekspresi ide anak secara optimal (Farikhah et al., 2022; Sumarmi & Afendi, 2022). Akan tetapi, praktik pembelajaran di berbagai satuan PAUD masih sering didominasi oleh penggunaan lembar kerja dan metode yang berpusat pada guru, sehingga kesempatan anak untuk berkreasi dan bereksplorasi secara mandiri menjadi terbatas (Farikhah et al., 2022; Rahma et al., 2023).

Pengembangan kreativitas kepada anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak agar anak-anak dapat

bereksplorasi, bereksperimen, dan mengemukakan gagasan secara bebas. Kreativitas anak berkembang ketika mereka terlibat secara aktif dalam sebuah kegiatan yang memungkinkan penggunaan imajinasi, rasa ingin tahu, dan kemampuan berpikir divergen. Lingkungan belajar yang mendukung kreativitas harus mampu menghadirkan pengalaman yang baik, terbuka, fleksibel, dan berpusat pada anak agar anak dapat membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Meskipun begitu, praktik pembelajaran di berbagai lembaga PAUD masih menghadapi berbagai tantangan. Pembelajaran sering kali berorientasi pada hasil akhir, penggunaan lembar kerja anak (LKA), serta aktivitas yang telah ditentukan sendiri secara kaku oleh guru. Kondisi tersebut menyebabkan anak memiliki ruang yang terbatas untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya dikarenakan sebagian besar kegiatan hanya menuntut anak mengikuti instruksi yang telah ditetapkan. Akibatnya, potensi kreativitas anak tidak berkembang secara optimal (Farikhah et al., 2022; Rahma et al., 2023).

Sebagai upaya mengatasi pembelajaran yang cenderung monoton, berbagai inovasi media pembelajaran sudah mulai dikembangkan di beberapa lingkungan PAUD. Salah satu media yang banyak mendapat perhatian dalam beberapa tahun terakhir adalah media *loose parts*. Media ini terdiri dari berbagai macam bahan lepas yang dapat dipindahkan, digabungkan, disusun kembali, dimodifikasi, dan digunakan dalam berbagai cara sesuai dengan idenya serta kreativitas anak. Bahan-bahan tersebut bisa berasal dari lingkungan sekitar, seperti batu, daun, ranting, tutup botol, kerang, kardus, maupun benda-benda bekas lainnya yang aman digunakan oleh anak.

Konsep *loose parts* memberikan ruang kebebasan kepada anak untuk menentukan sendiri bagaimana suatu bahan akan dipakai atau dibuat. Tidak adanya aturan penggunaan yang kaku memungkinkan anak mengembangkan berbagai kemungkinan ide dan solusi selama proses bermain. Kondisi ini membuat pembelajaran menjadi lebih terbuka dan mendorong munculnya banyak kreativitas yang bersifat asli sesuai dengan pengalaman masing-masing anak. Penelitian yang dilakukan oleh Muarofakh et al. (2022) dalam *JOYCED: Journal of Early Childhood Education* menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* mampu meningkatkan kreativitas anak karena memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengeksplorasi berbagai bahan yang tersedia di lingkungan sekitar. Anak menjadi lebih aktif dalam menciptakan bentuk, ide, dan karya baru berdasarkan imajinasi mereka sendiri.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Yani, Fitri, dan Fahmi (2024) dalam *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)* menemukan bahwa penggunaan media *loose parts* memberikan pengaruh signifikan terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun. Melalui desain eksperimen yang digunakan, penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak setelah diberikan pembelajaran menggunakan media *loose parts*. Temuan ini menguatkan bahwa media tersebut dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Selain meningkatkan kreativitas, media *loose parts* juga berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Anak didorong untuk mengamati, mencoba berbagai kemungkinan, membuat keputusan, dan menemukan solusi ketika menghadapi tantangan dalam proses bermain. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21. Perkembangan terkini menunjukkan bahwa media *loose parts* semakin banyak diintegrasikan dengan pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*). Integrasi tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui kegiatan eksploratif yang menggabungkan unsur sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika dalam satu

pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian Dewi et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* mampu meningkatkan kreativitas anak secara signifikan.

Keberhasilan penggunaan media *loose parts* tidak terlepas dari peran guru sebagai perancang pembelajaran, fasilitator, sekaligus pengelola lingkungan belajar. Guru dituntut mampu menciptakan kegiatan yang mendorong eksplorasi anak serta memastikan bahwa proses bermain berlangsung dalam suasana yang aman dan mendukung perkembangan kreativitas (Dewi et al., 2022; Utamimah et al., 2025; Retnowati & Alwi, 2026). Akan tetapi, implementasi media *loose parts* di lapangan masih menghadapi berbagai kendala. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa keterbatasan pemahaman guru mengenai konsep *loose parts*, rendahnya kreativitas dalam merancang kegiatan pembelajaran, serta kesulitan menerapkan pendekatan yang berpusat pada anak menjadi tantangan yang cukup sering ditemukan (Rahma et al., 2023; Sumarmi & Afendi, 2022).

Selain faktor guru, hambatan lain yang turut memengaruhi efektivitas penggunaan *loose parts* meliputi keterbatasan jumlah dan variasi bahan, pengelolaan kelas yang memerlukan perhatian lebih, serta dukungan orang tua dan lembaga yang belum optimal. Ketersediaan fasilitas, penerapan prosedur keamanan, dan penyelenggaraan pelatihan bagi guru juga menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan implementasi media tersebut dalam pembelajaran anak usia dini (Utamimah et al., 2025; Rahma et al., 2023; Patimah & Nurhayati, 2023).

Dan pada kenyataannya, berbagai penelitian masih menemukan kendala dalam implementasi media *loose parts*. Beberapa guru belum sepenuhnya memahami konsep *loose parts* sehingga penggunaannya sering kali masih terbatas sebagai media bermain biasa dan belum diarahkan secara optimal untuk mengembangkan kreativitas anak. Selain itu, masih terdapat guru yang mengalami kesulitan dalam merancang kegiatan yang benar-benar berpusat pada anak. (Rahma et al., 2023). Kendala lain yang sering ditemukan adalah keterbatasan ketersediaan bahan, kurangnya variasi media, serta keterbatasan fasilitas yang mendukung pembelajaran berbasis *loose parts*. Meskipun sebagian besar bahan dapat diperoleh dari lingkungan sekitar, pengelolaan, penyimpanan, dan pemeliharaan bahan tetap membutuhkan perencanaan yang baik agar dapat digunakan secara berkelanjutan dalam kegiatan pembelajaran. Selain faktor sarana, aspek keamanan juga menjadi perhatian penting dalam penggunaan media *loose parts*. Guru perlu memastikan bahwa bahan yang digunakan aman, tidak berbahaya, dan sesuai dengan usia anak. Pengawasan yang optimal diperlukan untuk mencegah risiko kecelakaan selama kegiatan bermain berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan prosedur keamanan yang jelas dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *loose parts*. Dukungan dari orang tua dan lembaga pendidikan juga menjadi faktor yang menentukan keberhasilan implementasi media *loose parts*. Kolaborasi antara sekolah dan keluarga diperlukan untuk menyediakan bahan, mendukung kegiatan eksplorasi anak, serta membangun pemahaman bersama mengenai pentingnya pembelajaran kreatif. Tanpa dukungan yang memadai, implementasi media *loose parts* berpotensi menghadapi berbagai hambatan yang dapat mengurangi efektivitasnya.

Beberapa penelitian terdahulu telah banyak mengeksplorasi efektivitas media *loose parts* dalam meningkatkan kreativitas anak di berbagai lembaga PAUD, yang secara umum menyimpulkan adanya dampak positif terhadap kemampuan motorik dan imajinasi anak (Amini & Suryana, 2023; Wahyuni dkk., 2022). Kendati demikian, sebagian besar literatur tersebut cenderung berfokus pada hasil akhir pembelajaran dan mengabaikan dinamika hambatan proses, khususnya yang terjadi di lembaga dengan

karakteristik lingkungan urban spesifik seperti TK Tiranus Star Kids. Kajian mengenai bagaimana interaksi antara keterbatasan spasial kelas, beban kerja administratif guru, dan persepsi orang tua murid terhadap kebersihan media lepasan yang dinilai “kurang higienis” masih sangat terbatas dalam diskursus akademik PAUD di Indonesia (Pratiwi & Latif, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini mengisi kekosongan (*gap*) tersebut dengan memfokuskan perhatian pada identifikasi hambatan operasional dan manajerial secara simultan.

Urgensi kebaruan (*novelty*) dari artikel jurnal ini terletak pada pendekatan analisis hambatan yang komprehensif, di mana tantangan implementasi *loose parts* tidak hanya dilihat dari sudut pandang kompetensi pedagogis guru semata, melainkan juga diintegrasikan dengan kesiapan manajemen logistik lembaga. Mengubah paradigma guru dari instruktur menjadi fasilitator dalam pembelajaran berbasis lingkungan menuntut adanya reposisi kebijakan internal sekolah, terutama dalam hal fleksibilitas kurikulum dan alokasi waktu penataan kelas (Siahaan & Rahmawati, 2025). Tanpa adanya sinkronisasi antara aspek pedagogis dan manajerial ini, integrasi pendekatan Reggio Emilia melalui media *loose parts* di sekolah akan terus membentur dinding kendala praktis yang sama.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan manfaat media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini, kajian yang secara khusus menelaah bagaimana peran media tersebut dijalankan sekaligus mengidentifikasi tantangan nyata yang dihadapi guru dalam konteks lembaga tertentu masih relatif terbatas. Terlebih lagi, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengkaji implementasi media *loose parts* dalam pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Tiranus Star Kids. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mendeskripsikan peran media *loose parts* terhadap perkembangan kreativitas anak, mengidentifikasi berbagai tantangan yang muncul selama implementasi, serta merumuskan upaya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaannya di TK Tiranus Star Kids.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam berbagai tantangan yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai fenomena yang terjadi dalam konteks alami tanpa melakukan manipulasi terhadap kondisi yang diteliti (Creswell & Poth, 2018). Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai kondisi yang ditemukan selama proses penelitian (Moleong, 2018).

Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Tiranus Star Kids. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara *purposive* dengan mempertimbangkan bahwa lembaga tersebut telah menerapkan media *loose parts* dalam kegiatan pembelajaran. Informan penelitian terdiri atas kepala sekolah dan guru kelas yang terlibat langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran berbasis *loose parts*. Selain itu, anak usia dini menjadi subjek observasi untuk melihat bagaimana kreativitas mereka berkembang selama kegiatan berlangsung. Penentuan informan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan partisipan yang dianggap paling memahami fenomena yang diteliti (Patton, 2015).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran menggunakan media *loose parts*, interaksi antara guru dan anak, serta aktivitas kreativitas yang muncul selama kegiatan berlangsung. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada kepala sekolah dan guru untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman, persepsi, dan tantangan yang mereka hadapi dalam penerapan media *loose parts* (Creswell & Creswell, 2018). Dokumentasi berupa foto kegiatan, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan dokumen pendukung lainnya digunakan sebagai data pelengkap untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara (Sugiyono, 2020).

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, instrumen utama adalah peneliti sendiri (*human instrument*) yang berperan dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data penelitian (Sugiyono, 2020). Untuk membantu proses pengumpulan data, peneliti menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur, dan lembar dokumentasi sebagai instrumen pendukung.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña (2014), yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing/verification*). Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi dan tabel untuk memudahkan identifikasi pola dan tema yang muncul. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian hingga diperoleh temuan yang kredibel (Miles et al., 2014).

Keabsahan Data

Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah dan guru, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, peneliti juga menerapkan member checking untuk memastikan bahwa hasil interpretasi data sesuai dengan pengalaman dan pandangan informan penelitian (Lincoln & Guba, 1985; Creswell & Poth, 2018).

Hasil

Pada bagian ini, menunjukkan temuan yang berisi tantangan implementasi dalam penggunaan media *loose parts* dan dampak penggunaannya dalam kreativitas anak usia dini.

Tabel 2. Dampak Penggunaan Loose Parts terhadap Kreativitas Anak

Temuan	Deskripsi
Pemahaman guru belum optimal	Sebagian guru masih memberikan instruksi yang terlalu rinci sehingga eksplorasi anak menjadi terbatas.
Pengelolaan bahan	Guru mengalami kesulitan dalam mengumpulkan, memilah, dan menyimpan bahan <i>loose parts</i> .
Keterbatasan waktu	Persiapan dan pembersihan bahan memerlukan waktu yang cukup lama.
Keterbatasan ruang	Ruang penyimpanan bahan masih terbatas sehingga variasi bahan belum maksimal.
Pendekatan pembelajaran	Beberapa kegiatan masih berpusat pada guru (<i>teacher-centered</i>).

Berdasarkan Tabel 1, tantangan utama dalam implementasi *media loose parts* di TK Tiranus Star Kids meliputi pemahaman guru yang belum optimal mengenai konsep *loose parts*, pengelolaan bahan pembelajaran, keterbatasan waktu, keterbatasan ruang penyimpanan, serta masih dominannya pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*).

Temuan pertama menunjukkan bahwa sebagian guru masih memberikan arahan yang terlalu rinci selama kegiatan *loose parts*. Akibatnya, anak cenderung mengikuti instruksi yang diberikan daripada mengembangkan ide dan imajinasinya secara mandiri. Padahal, karakteristik utama *loose parts* adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, memanipulasi, dan menggunakan berbagai material secara bebas sesuai dengan kreativitasnya.

Selain itu, pengelolaan bahan *loose parts* juga menjadi tantangan yang cukup signifikan. Guru perlu menyediakan, memilah, membersihkan, dan menyimpan berbagai bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran. Proses tersebut membutuhkan waktu dan tenaga tambahan sehingga pelaksanaan kegiatan tidak selalu dapat dilakukan secara rutin. Hasil penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pengelolaan media *loose parts* memerlukan persiapan yang matang agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Tantangan berikutnya adalah keterbatasan ruang penyimpanan dan variasi bahan yang tersedia. Keterbatasan fasilitas menyebabkan jumlah bahan yang dapat digunakan anak menjadi kurang beragam. Kondisi ini berpotensi mengurangi kesempatan anak untuk melakukan eksplorasi dan menemukan berbagai alternatif penggunaan material. Penelitian Rahmadanti dan Sitorus (2026) menemukan bahwa keberagaman bahan *loose parts* berperan penting dalam mengembangkan aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi kreativitas anak. Meskipun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* tetap memberikan dampak positif terhadap kreativitas anak. Anak terlihat lebih aktif mencoba berbagai kemungkinan, mengombinasikan bahan sesuai ide mereka, serta menghasilkan karya yang berbeda meskipun menggunakan material yang sama. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurjanah dan Muthmainah (2023) yang menyatakan bahwa media *loose parts* berpengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media *loose parts* tidak hanya dipengaruhi oleh ketersediaan bahan, tetapi juga oleh kompetensi guru dalam memfasilitasi pembelajaran, dukungan sarana sekolah, serta pengelolaan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi anak. Hal ini memperkuat hasil penelitian Sukardjo dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan

loose parts mampu menstimulasi kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi anak apabila diterapkan secara optimal.

Tabel 2. *Tantangan Implementasi Media Loose Parts di TK Tiranus Star Kids*

Aspek Kreativitas	Temuan Observasi
Kelancaran berpikir (fluency)	Anak menghasilkan berbagai ide dalam menyusun bahan.
Keluwesasan berpikir (flexibility)	Anak menggunakan satu bahan untuk berbagai fungsi berbeda.
Keaslian (originality)	Setiap anak menghasilkan karya yang berbeda meskipun menggunakan bahan yang sama
Elaborasi (elaboration)	Anak menambahkan detail pada hasil karyanya secara mandiri.

Berdasarkan Tabel 2, penggunaan media *loose parts* menunjukkan kontribusi positif terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Hasil observasi memperlihatkan bahwa anak mampu menghasilkan berbagai ide ketika diberikan kebebasan untuk memilih dan mengombinasikan bahan yang tersedia. Kemampuan tersebut terlihat dari cara anak menyusun batu, daun, tutup botol, dan ranting menjadi bentuk-bentuk yang berbeda sesuai dengan imajinasi mereka. Pada aspek *fluency* (kelancaran berpikir), anak mampu menghasilkan lebih dari satu gagasan dalam menyelesaikan suatu tugas. Sementara itu, aspek *flexibility* (keluwesan berpikir) terlihat ketika anak menggunakan bahan yang sama untuk berbagai fungsi yang berbeda. Temuan ini menunjukkan bahwa media *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir lebih terbuka dan tidak terpaku pada satu jawaban atau satu bentuk karya tertentu. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurjanah dan Muthmainah (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas anak melalui aktivitas eksploratif dan konstruktif.

Selain itu, aspek *originality* (keaslian) tampak dari keberagaman hasil karya yang dihasilkan anak. Meskipun menggunakan bahan yang sama, setiap anak menunjukkan ide dan bentuk karya yang berbeda. Hal ini menunjukkan adanya kemampuan anak dalam menciptakan gagasan baru berdasarkan pengalaman dan imajinasi yang dimiliki. Penelitian Eriani dkk. (2022) juga menemukan bahwa media *loose parts* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini karena memberikan ruang yang luas untuk bereksperimen dan menemukan solusi secara mandiri. Aspek *elaboration* (penguraian) terlihat ketika anak menambahkan berbagai detail pada hasil karyanya, seperti menambahkan daun sebagai hiasan atau menggunakan beberapa jenis bahan untuk memperkaya bentuk yang dibuat. Kemampuan ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya menghasilkan ide, tetapi juga mampu mengembangkan ide tersebut menjadi karya yang lebih kompleks. Menurut Sukardjo dkk. (2023), penggunaan *loose parts* mampu menstimulasi kreativitas sekaligus keterampilan berpikir abad ke-21 karena anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan penggunaan material.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *loose parts* berpotensi mengembangkan berbagai aspek kreativitas anak usia dini. Namun, optimalisasi manfaat tersebut masih dipengaruhi oleh kesiapan guru, pengelolaan bahan, serta lingkungan belajar yang mendukung proses eksplorasi anak.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *loose parts* di TK Tiranus Star Kids menghadapi berbagai tantangan yang berasal dari aspek pedagogis, teknis, dan manajerial. Meskipun demikian, media ini tetap memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini apabila diterapkan secara optimal. Temuan tersebut sejalan dengan teori *Loose Parts Theory* yang dikemukakan oleh Simon Nicholson (1971), yang menyatakan bahwa semakin banyak variasi material yang dapat dimanipulasi oleh anak, semakin besar peluang munculnya kreativitas, eksplorasi, dan kemampuan pemecahan masalah. Tantangan pertama yang ditemukan adalah masih terbatasnya pemahaman guru mengenai konsep pembelajaran berbasis *loose parts*. Hasil observasi menunjukkan bahwa beberapa guru masih cenderung menggunakan pendekatan *teacher-centered* dengan memberikan instruksi yang rinci kepada anak selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan kesempatan anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan ide secara mandiri menjadi berkurang. Padahal, dalam pembelajaran *loose parts*, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan belajar dan memberikan dukungan selama proses eksplorasi berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sukardjo et al. yang menyatakan bahwa penggunaan *loose parts* dapat menstimulasi keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi apabila anak diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi material yang tersedia.

Tantangan berikutnya berkaitan dengan pengelolaan bahan *loose parts*. Guru perlu mengumpulkan, memilah, membersihkan, dan menyimpan berbagai bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Proses tersebut membutuhkan waktu, tenaga, dan fasilitas yang memadai. Keterbatasan ruang penyimpanan yang ditemukan dalam penelitian ini menyebabkan variasi bahan yang tersedia menjadi kurang optimal. Hasil penelitian ini mendukung temuan Nurniawati et al. yang menjelaskan bahwa pengelolaan media *loose parts* merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran karena berkaitan dengan ketersediaan dan keberagaman material yang dapat digunakan anak. Selain tantangan implementasi, penelitian ini juga menunjukkan bahwa media *loose parts* berkontribusi terhadap perkembangan kreativitas anak. Berdasarkan hasil observasi, anak mampu menghasilkan berbagai ide, menggunakan satu bahan untuk berbagai fungsi, menciptakan karya yang berbeda, serta menambahkan detail pada hasil karyanya. Temuan tersebut menunjukkan berkembangnya aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* yang merupakan indikator kreativitas menurut Utami Munandar. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nurjanah & Muthmainah yang menemukan bahwa penggunaan media *loose parts* mampu meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan eksplorasi dan manipulasi berbagai material secara bebas.

Pada aspek keaslian (*originality*), setiap anak menghasilkan karya yang berbeda meskipun menggunakan bahan yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa media *loose parts* memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan ide dan imajinasinya secara unik. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Eriani et al. yang menyatakan bahwa kegiatan *loose parts* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini karena mendorong anak untuk menemukan berbagai alternatif solusi dan menghasilkan karya yang orisinal.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa lingkungan belajar memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan implementasi *loose parts*. Lingkungan yang menyediakan berbagai material terbuka dan memungkinkan anak untuk bereksplorasi secara bebas akan mendorong munculnya kreativitas yang lebih tinggi. Hasil ini sejalan dengan filosofi Reggio Emilia yang memandang lingkungan sebagai *the third teacher* atau

guru ketiga dalam proses pembelajaran anak. Konsep tersebut menekankan bahwa lingkungan belajar yang kaya akan pengalaman dan material dapat membantu anak membangun pengetahuan melalui eksplorasi langsung.

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian teori, dapat dipahami bahwa keberhasilan implementasi media *loose parts* tidak hanya bergantung pada ketersediaan bahan, tetapi juga pada kompetensi guru dalam memfasilitasi pembelajaran, dukungan sarana dan prasarana sekolah, serta pengelolaan lingkungan belajar yang kondusif. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan, penyediaan fasilitas pendukung, serta keterlibatan orang tua dalam pengadaan bahan *loose parts* perlu dilakukan agar manfaat media ini terhadap pengembangan kreativitas anak usia dini dapat tercapai secara optimal.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media *loose parts* di TK Tiranus Star Kids memiliki peran yang penting dalam mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini. Melalui penggunaan berbagai bahan yang dapat dimanipulasi dan dikombinasikan secara bebas, anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, berimajinasi, memecahkan masalah, serta mengekspresikan ide-ide kreatifnya melalui berbagai bentuk karya yang dihasilkan. Namun, pelaksanaan media *loose parts* masih menghadapi beberapa tantangan yang berasal dari aspek pedagogis, teknis, dan manajerial. Tantangan tersebut meliputi pemahaman guru yang belum sepenuhnya optimal mengenai konsep pembelajaran berbasis *loose parts*, keterbatasan dalam pengelolaan dan penyediaan bahan, keterbatasan waktu pelaksanaan kegiatan, serta ketersediaan sarana pendukung yang belum maksimal. Berbagai hambatan tersebut berpengaruh terhadap efektivitas penerapan media *loose parts* dalam proses pembelajaran.

Meskipun terdapat berbagai kendala, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *loose parts* tetap mampu memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak. Anak menunjukkan kemampuan menghasilkan berbagai gagasan, menggunakan bahan dengan cara yang beragam, menciptakan karya yang unik, serta mengembangkan ide secara lebih rinci sesuai dengan imajinasi dan pengalaman mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media *loose parts* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang berkelanjutan untuk mengoptimalkan implementasi media *loose parts* melalui peningkatan kompetensi guru, penguatan dukungan sarana dan prasarana, pengelolaan bahan yang lebih sistematis, serta keterlibatan orang tua dan pihak sekolah dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media *loose parts* diharapkan dapat berlangsung secara lebih efektif dan berkelanjutan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Referensi

- Anita, Y. (2026). Pengaruh literasi media terhadap kemampuan mahasiswa mendeteksi berita hoaks di media sosial. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 12(1), 1–7.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.

- Daly, L., & Beloglovsky, M. (2015). *Loose parts: Inspiring play in young children*. Redleaf Press.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Edwards, C., Gandini, L., & Forman, G. (Eds.). (2012). *The hundred languages of children: The Reggio Emilia experience in transformation* (3rd ed.). Praeger.
- Eriani, E., Mardiah, M., Napratilora, M., & Erdawati, S. (2022). *Loose parts: Pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini*. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 175–181. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.316>
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Sage Publications.
- Mansur. (2014). *Pendidikan anak usia dini dalam Islam*. Pustaka Pelajar.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.
- Nicholson, S. (1971). How not to cheat children: The theory of loose parts. *Landscape Architecture*, 62(1), 30–34.
- Nurjanah, S., & Muthmainah. (2023). Pengaruh media *loose part* terhadap kreativitas dan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3519–3536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434>
- Nurniawati, N., Djoehaeni, H., & Kurniawati, L. (2023). Pembelajaran daring di PAUD menggunakan media *loose parts*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2327–2335. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3585>
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods* (4th ed.). Sage Publications.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Indeks.
- 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>