



Implementasi Media *Loose Part* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di TK Al-Mubtadiin Kecamatan Proppo Kabupaten Pamekasan

Khozaimah¹, Siti Farida², Musayyadah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Madura

E-mail: khozaimah52@gmail.com¹, dzikry.2015@gmail.com², musayyadah92@gmail.com³

Article Info

Article history:

Received June 07, 2025

Revised June 26, 2025

Accepted June 28, 2025

Keywords:

Loose Part Media, Creativity, Early Childhood.

ABSTRACT

Creativity is a child's ability to solve problems in new ways that lead to unique solutions and serves as a key component in supporting their development. This study focuses on examining the effectiveness of loose parts media in fostering creativity in early childhood. The method used is descriptive qualitative, with the research conducted at Al Mubtadiin Kindergarten, Proppo District, Pamekasan Regency. Data collection techniques include interviews, observations, and documentation. The research data reveals that loose parts media has a positive impact on the growth of children's creativity, while also creating a varied, enjoyable, and engaging learning process. The use of this media is able to transform a monotonous learning atmosphere into a fun learning experience through play-based activities.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received June 07, 2025

Revised June 26, 2025

Accepted June 28, 2025

Keywords:

Media Loose Part, Kreativitas, Anak Usia Dini.

ABSTRAK

Kreativitas merupakan kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah dengan cara-cara baru yang menghasilkan solusi unik, dan Menjadi komponen utama dalam mendukung pertumbuhan anak . Penelitian ini difokuskan pada pengkajian efektivitas media loose part dalam mengembangkan kreativitas anak pada tahap usia dini. Metode yang di pakai adalah deskriptif kualitatif dengan tempat penelitian di TK Al Mubtadiin, Kecamatan Proppo, Kabupaten Pamekasan. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data penelitian mengungkapkan bahwa media loose parts Berpengaruh secara positif terhadap tumbuhnya kreativitas anak, serta menciptakan proses pembelajaran yang variatif, menyenangkan, dan menarik. Penggunaan media ini mampu mengubah suasana belajar yang monoton menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan karena dikemas melalui aktivitas bermain.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Khozaimah

Universitas Islam Madura

Email: khozaimah52@gmail.com



Pendahuluan

Menurut kajian etimologi, kata pendidikan memiliki akar dari bahasa Yunani., yaitu *paedagogie*, Istilah *paedagogie* berasal dari gabungan kata *paes*, yang berarti anak, dan *agogos*, yang berarti membimbing. Oleh karena itu, *paedagogie* dapat dimaknai sebagai proses membimbing anak. Sementara itu, dalam bahasa Latin, kata "pendidikan" berasal dari kata *educate*, yang berarti membebaskan atau mengembangkan potensi yang telah dimiliki oleh seseorang (Hidayat & Abdillah, 2019).

Secara khusus pendidikan adalah sebuah pengembangan potensi yang ada pada manusia dan juga pendidikan menjadi media untuk pemuliaan manusia (Surya & Dadan, 2013) Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah sebuah media untuk membimbing manusia untuk mengembangkan potensi yang ada guna mendapatkan kemuliaan. Perkembangan pendidikan mengalami banyak kemajuan dan menjadi salah satu pengaruh atas kemajuan perkembangan manusia, dengan pendidikan dan pengetahuan manusia mengalami kemajuan di segala aspek kehidupan. Pendidikan memegang peranan krusial dalam kehidupan manusia karena berkaitan erat dengan pengetahuan dan ilmu pendidikan manusia akan selalu mengalami kemajuan pada segala bidang. Pendidikan memiliki peran besar dalam pembentukan karakteristik yang mana melalui pendidikan seseorang dapat memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin selain itu peran pendidikan juga dapat meningkatkan keterampilan, sehingga seseorang dapat bersaing untuk itu Pendidikan penting diberikan sejak awal kehidupan, terutama saat anak berada dalam Tahap awal yang paling menentukan, yaitu tahap yang sangat penting ideal dalam menstimulasi dan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya (Furi & Hermawati 2019) Melalui pendidikan yang dilakukan sejak dini diharapkan generasi yang berada pada masa *golden age* akan tumbuh menjadi manusia yang berkualitas dan memiliki tumbuh kembang yang optimal.

Masa anak usia dini adalah tahap yang sangat penting dalam perjalanan kehidupan manusia, yang mencakup rentang usia sejak lahir sampai enam tahun (Syafnita et al., 2023). Pada tahap ini, anak sedang berada dalam proses pembentukan yang sangat berpengaruh terhadap masa depan seseorang, bahkan beberapa ahli menyebut usia dini berlangsung hingga delapan tahun. Menurut Farikhah et al. (2022). Anak usia dini merupakan kelompok anak berumur 0- 6 tahun yang tengah berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat khas dan berbeda dari tahap usia lainnya. Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, anak pada usia dini adalah anak yang sedang melalui tahapan penting dalam proses tumbuh kembangnya. Periode ini dikenal sebagai masa keemasan, yaitu momen yang begitu ideal dalam mendorong pertumbuhan kemampuan anak melalui stimulasi yang tepat dan kegiatan pembelajaran yang sesuai (Sofyan, 2018). Anak pada usia dini mempunyai ciri khas Yang menunjukkan ciri berbeda dari orang dewasa. Pada masa *golden age*, setiap anak menunjukkan keunikan tersendiri, yang dapat terlihat dari perbedaan dalam cara berbicara maupun perilaku mereka dan latar belakang selain itu anak usia dini cenderung aktif dan energik yang mana pada usia tersebut anak memiliki energi yang seakan tidak ada habisnya anak-anak sangat suka melompat, berlari bersama teman-temannya. Anak usia dini Identik dengan eksploratif karena seusianya memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi akan segala hal, terutama anak sangat suka untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan keunikan karakteristik anak usia dini maka dalam proses tumbuh kembangnya sangat diperlukan perhatian dan pendampingan yang diterapkan oleh tenaga pendidik di sekolah serta keluarga di rumah. Upaya pendampingan di sekolah menjadi fokus utama bagi guru, karena mayoritas waktu anak di habiskan disekolah. Penggunaan media



pembelajaran merupakan strategi yang dapat diterapkan oleh guru untuk merangsang minat belajar anak dan mengoptimalkan aspek-aspek perkembangannya

Media untuk pembelajaran pada intinya berfungsi sebagai sarana untuk mentransfer informasi, dengan guru berperan sebagai pengirim pesan dan siswa sebagai penerimanya. Dengan perencanaan lingkungan belajar yang terstruktur, proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien (Saleh dkk, 2023:6). Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran menjadi unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini mencakup berbagai bentuk yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga mampu merangsang pemikiran, emosi, perhatian, dan minat peserta didik dalam kegiatan belajar (Tafanao dalam Nurfadhillah, 2021:14). Media pembelajaran digunakan untuk membantu dan memberikan manfaat yang banyak dalam proses pembelajaran, Dengan adanya media pembelajaran, proses pengajaran diharapkan menjadi lebih interaktif dan memikat bagi peserta didik. Agar membantu anak tertarik terhadap sebuah pembelajaran sehingga membuat pembelajaran jadi interaktif dikarenakan dengan penggunaan media Dalam proses pembelajaran, terdapat interaksi timbal balik antara guru dan siswa.

Kreativitas merupakan kapasitas untuk berpikir secara inovatif, selain itu menghasilkan Pendekatan yang berbeda untuk mengatasi berbagai masalah yang muncul (Maganti dkk, 2016). Perkembangan Kreativitas dapat diartikan sebagai aspek penting yang perlu ditumbuhkan sejak dini, karena kreativitas berfungsi sebagai bekal utama bagi anak untuk tumbuh dan berkembang, meningkatkan kualitas hidup, serta menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupannya. (Azizah & Wardhani 2022). Dari pendapat-pendapat tersebut mengungkapkan bahwa kreativitas merupakan sebuah kapasitas yang dimiliki anak agar menyikapi permasalahan dengan pendekatan baru yang berpotensi menghasilkan solusi yang berbeda dan orisinal. Dalam praktiknya, Pembentukan potensi kreatif anak pada masa kanak-kanak awal, umumnya masih terbatas pada aktivitas menggambar dan mewarnai. Meskipun kegiatan tersebut dapat menstimulasi kreativitas, dampaknya hanya mencakup sebagian kecil dari potensi kreatif anak. Oleh karena itu, diperlukan berbagai metode lain yang lebih beragam untuk mendorong peningkatan kreativitas secara menyeluruh pada anak usia dini. Setiap manusia pada dasarnya terlahir dengan potensi berpikir dan kemampuan kreatif, namun potensi tersebut perlu diasah melalui proses pengembangan yang tepat. Dukungan terhadap pertumbuhan kreativitas sangat bergantung pada peran pendidikan sejak usia dini, sekaligus Pertumbuhan dan kemajuan anak secara menyeluruh. Menurut Dwirahman dalam (Astuti & Aziz, 2019), kreativitas berguna sejak dini sebagai sarana untuk memberikan Penalaman dan pengetahuan melalui proses yang bersifat kreatif.

Di zaman digital sekarang, keberadaan gadget membuat anak kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar, sehingga berdampak pada rendahnya kreativitas anak usai dini. Selain itu faktor lingkungan baik keluarga, guru, dan lingkungan bermain anak dapat mempengaruhi tingkat kreativitas anak usai dini oleh karnanya stimulasi yang tepat dapat meningkatkan kreativitas anak. Menurut Nisaa (2024) dengan adanya gadget informasi terbuka sangat luas sehingga tidak hanya berdampak positif akan tetapi terdapat dampak negatif yang dapat menurunkan kreativitas anak.

Metode

Metode penelitian adalah Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data agar bertujuan untuk mendapatkan jawaban. Metode penelitian sendiri digunakan agar dalam sebuah penelitian memiliki arah yang jelas dan terstruktur. Metode yang diterapkan dalam studi ini yaitu penelitian yang bersifat deskriptif dan memakai pendekatan kualitatif.. Tempat penelitian



di Tk Al Muftadiin Kecamatan Proppo Kabupaten Pamekasan. Adapun metode yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini seperti:

1. Wawancara, menyampaikan pertanyaan secara langsung kepada narasumber atau informan, agar mendapatkan informasi yang jelas dan mendalam terkait topik penelitian.
2. Observasi, peneliti terjun langsung ke lokasi penelitian untuk mengamati secara sistematis berbagai aktivitas dan kondisi, lalu menulis temuan yang berkaitan dengan objek penelitian.
3. Dokumentasi, Mengkaji dan mengumpulkan berbagai dokumen, baik berupa tulisan serta gambar, yang tersedia di lokasi penelitian guna mendukung dan memperkaya data yang dibutuhkan.

Hasil dan Pembahasan

Media merupakan sarana fisik yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang peserta didik dalam proses pembelajaran (Briggs dalam Pagarra H & Syawaludin, 2022:5). Sementara itu, menurut Belle & Williams Kristanto (2016:3), media dapat diartikan berdasarkan teknologi yang digunakan, sistem simbol yang dimiliki, serta kemampuan dalam mengolah informasi. Ciri utama dari sebuah media terletak pada aspek teknologinya, baik mekanis maupun elektris, yang menentukan cara kerja dan fungsinya, termasuk bentuk serta tampilan fisiknya. Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, media dapat diartikan sebagai sarana atau perangkat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dan dapat berbentuk suatu teknologi, sistem dan simbol atau bentuk. Pada dasarnya media digunakan untuk mempercepat penyampaian pembelajaran dan juga untuk merangsang kegiatan belajar bagi anak usia dini sehingga mampu meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Terdapat macam-macam media pembelajaran yang biasa di implementasikan pada anak usia dini diantaranya adalah media loose part.

Loose part adalah bahan-bahan yang dapat dipisahkan, di satukan, dibawa, dijajarkan, dipindahkan dan digabungkan dengan bahan-bahan lain (Nuraeni, 2023) sedangkan menurut Prihatin, (2021). *Loose parts* adalah media bermain yang terdiri dari benda-benda yang fleksibel penggunaannya, dapat dipindahkan, dibawa, dirangkai, dan dikombinasikan sesuai imajinasi anak. *media loose parts* adalah sebuah bahan-bahan yang dapat disusun dan di satukan serta bisa didapatkan dari bahan-bahan yang dibuat seperti lego maupun didapatkan dari lingkungan alam seperti krikil, daun, pasir, dll. Pada dasarnya media *loose part* memiliki fleksibilitas atau bahan-bahan yang dipergunakan tidak memiliki fungsi yang tetap selain itu media *loose part* dapat mengembangkan imajinasi dan inovasi.

Penggunaan media loose parts berperan dalam mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini serta menjadi sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka melalui aktivitas bermain. Media ini juga memungkinkan terciptanya lingkungan bermain yang beragam, karena loose parts tidak memiliki aturan baku dalam penggunaannya, sehingga memberikan kebebasan bereksplorasi bagi anak. Hasil penelitian Komara & Rohmalia (2023) Media loose parts terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas anak, menginspirasi mereka untuk berpikir kreatif dan inovatif saat menghasilkan karya dengan memanfaatkan berbagai bahan di sekitar mereka.

1. Implementasi Media Loose Part dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok B di Tk al-Muftadiin kecamatan Proppo Kabupaten Pamekasan



Penelitian di Tk Al Muftadiin tentang menunjukkan hasil yang signifikan di mana dengan menggunakan media *Media loose parts* sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan Dapat dilihat dari anak bereksperimen sesuai imajinasi anak, dan munculnya ide baru dalam kegiatan bermain. Pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti anak didik diberikan tugas untuk membuat dan menyusun huruf-huruf dengan menggunakan media bahan alam yang berupa kerikil, plastik, biji-bijian, ranting, bunga, kancing dan lain-lain kemudian disusun menjadi kata Kereta api.



Pada hari ke dua kegiatan pembelajaran dilakukan dengan memberikan tugas pada anak untuk ber eksperimen membuat kapal dari bahan-bahan *loose part* dan dibuat mainan dengan meniup kapal di atas air dalam baskom menggunakan sedotan



Dari hasil kegiatan tersebut anak dapat membuat tugas dengan kreativitas masing-masing anak dan mampu menghasilkan pembelajaran yang menarik minat anak dikarenakan proses belajar yang di laksanakan adalah belajar sambil bermain.

2. Dampak penggunaan media *loose part* pada kreativitas anak kelompok B di Tk al-Muftadiin kecamatan Proppo Kabupaten Pamekasan

Hasil analisis dan observasi yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 6 Mei 2025 sampai 9 Mei 2025 menunjukkan dampak signifikan pada kreativitas anak usia dini. Pada penelitian ini media yang dilakukan adalah media *loose part* yang berupa komponen dari alam,



yang didapatkan dari lingkungan. Dengan tujuan untuk melatih kreativitas anak melalui kegiatan membuat bagian-bagian kereta api dan menyatukannya.

Dalam kegiatan ini dampak positif yang terlihat pada anak yaitu anak lebih aktif dan antusias. Dalam rangka menyelesaikan pekerjaan yang diberikan oleh pengajar Penggunaan media Loose part menciptakan suasana belajar yang seru bagi anak yang ditunjukkan dengan partisipasi aktif anak dalam mengikuti kegiatan belajar. Implementasi media *loose part* berdampak untuk mempercepat anak memahami tentang tema yang diberikan yaitu transportasi. Secara umum penggunaan media *Loose part* tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas anak.

Proses pelaksanaan media *loose part* pada anak usia dini di Tk Al Muftadiin tentunya tidak selalu berjalan sesuai dengan harapan terdapat Beberapa dampak negatif yang dialami anak usia dini dapat diminimalkan melalui penggunaan media loose part secara efisien. Media *loose part* terkadang dapat menimbulkan resiko keselamatan dan keamanan jika tidak digunakan dengan benar, pemilihan bahan-bahan yang benar menjadi hal yang penting bagi keselamatan anak-anak, selain itu kurangnya dukungan dan keterlibatan orang tua untuk anaknya menjadi salah satu hambatan dalam pelaksanaan media *loose part*, orang tua mungkin tidak memahami konsep media *loose part* sehingga tidak dapat mendukung anak mereka dalam menggunakan media *loose part* tersebut.

Kesimpulan

Berdasarkan Dari hasil penelitian terlihat bahwa penggunaan media loose parts. berperan dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia dini Tk Al Muftadiin kecamatan Proppo Kabupaten Pamekasan ditemukan bahwa terdapat perubahan yang signifikan pada proses pembelajaran. Implementasi media *Loose part* memberikan dampak yang baik dan memberikan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan memberikan variasi permainan bagi anak. Dengan dilaksanakan pembelajaran menggunakan media *loose part* menjadikan pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan karena pembelajaran dilakukan sembari bermain.

Daftar Pustaka

- Aizatul Farikhah, Azkiyatul Mar'atin, Lely Nur Afifah, R. A. S. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Parts. *WISDOM*, 3(1).
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Badriyah, E. S., Hibana, & Samiaji, M. H. (2022). Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(1), 2022–2023.
- Farliyanda, A. R., & Tiara, D. R. (2024). Pengaruh Kegiatan Bermain Media Loose Parts Dalam Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain Loose Parts dalam mengklasifikasikan benda pada kelompok A di TK Darul Mustofa. *Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan*. 09, 160–165.
- Fauzi, A., & dkk. (2022). Metodologi Penelitian. In *Suparyanto dan Rosad (2015)*.
- Febriana, I. (2022). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Metode proyek. *Jurnal Semdikjar* 5, 7(2), 265–282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanusa. *Jurnal*



- Pendidikan Tambusai*, 5, 9291. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2465>
- Haryanto, F. T., & Twiningsih, A. (2024). Implementasi Media Loose Parts pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 54–64. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v9i2.362>
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*. 1–338.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Lismayani, A., Pratama, M. I., Amriani, S. R., & Dzulfadhilah, F. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), 154–163. <https://doi.org/10.30605/cjpe.622023.3024>
- Mardiyah, L., & Hambali, H. (2022). Penggunaan media loose parts untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. *JOTE: Journal on Teacher Education*, 4(1), 338. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/5970>
- Murgiyanti. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part pada Kelompok B TK IT Alkawaddah Murgiyanti Magister Pendidikan Dasar Universitas PGRI Semarang. *2 St Proceeding STEKOM*, 2, 299. <https://prosiding.stekom.ac.id/index.php/semnastekmu>
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>
- Noor Baiti, M. P. (2023). *Media Pembelajaran Dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Ruang Karya.
- Nuraeni. (2023). *Mengenal Media Loose Parts* (P. Dr. Suandi, S.Pd., M (ed.)). CV.Subaltem Inti Media.
- Nurfadhillah. (2021). *Media Pembelajaran*. Cv. Jejak.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Prihatin. (2021). *Loose Part Solusi Bermain Atraktif Di PAUD*. INDOCAMP.
- Rashid, F. (2022). *Buku Metode penelitian Fathor Rasyid*. 250.
- Sahir. (2022). *Buku ini di tulis oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta di Lindungi oleh Undang-Undang Telah di Deposit ke Repository UMA pada tanggal 27 Januari 2022*.
- Saleh, S., Pd, S., & Pd, M. (n.d.). *Analisis Data Kualitatif Editor: Hamzah Upu*.
- Sipahutar, O. C., & P, J. H. (2023). Pemanfaatan permainan loose parts pada anak usia dini. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 11441–11446. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Ulfa, & Winarti. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Gerabah. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.32665/abata.v1i1.237>
- Winanda. (2023). Penggunaan Media Loose Parts Bahan Alam Untuk Mengembangkan Seni Pada Anak Di Tk Bhayangkari Aceh Selatan. *Jurnal Jendela Bunda Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Cirebon*, 12(1), 79–88. <https://doi.org/10.32534/jjb.v12i1.5405>