



Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Loose Part

Areza Syatifa¹, Nur Ainun Lubis², Amelia Putri Hardiva³, Nuri Anggriyani⁴, Karsela⁵

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Medan

Email: syatifaareza@gmail.com¹, ainunlubis123@gmail.com², kuamei88@gmail.com³,

nurianggr@gmail.com⁴, karsela391@gmail.com⁵

Abstrak: Pentingnya mendorong kreativitas pada anak di tahap ini adalah untuk membantu anak mengembangkan potensi secara maksimal di berbagai aspek kehidupan. Dengan penerapan media *loose part*, diharapkan kreativitas anak usia dini dapat berkembang, baik dalam mengungkapkan ide, berpikir kreatif, menciptakan karya baru, maupun mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan statistik uji-t (*t*-test) yang dilaksanakan melalui dua siklus. Hasil pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak usia dini di RA Al-Amin meningkat, yaitu pada siklus I nilai rata-rata 60,87 dan pada siklus II meningkat menjadi 79,17. Analisis data menggunakan uji-t menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,432734 > 2,048407$) dengan nilai $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $(N1 + N2 - 2) = (15 + 15 - 2) = 28$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa hasil pengujian statistik signifikan. Hal ini membuktikan bahwa media *loose parts* memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran kreativitas anak di RA Al-Amin Medan.

Kata Kunci: *Loose parts, Kreativitas, Anak Usia Dini*

Abstract: The importance of fostering creativity in children at this stage is to help them develop their potential to the fullest across various aspects of life. With the implementation of loose parts media, it is expected that early childhood creativity can be enhanced, both in expressing ideas, thinking creatively, creating new works, and optimizing overall child development. This study employed a qualitative research design with a *t*-test statistical approach, conducted over two cycles. The results from Cycle I and Cycle II indicate that the creativity ability of early childhood children at RA Al-Amin increased, with an average score of 60.87 in Cycle I and rising to 79.17 in Cycle II. Data analysis using the *t*-test showed that $t_{count} > t_{table}$ ($4.432734 > 2.048407$) with $\alpha = 0.05$ and degrees of freedom $(N1 + N2 - 2) = (15 + 15 - 2) = 28$. Therefore, H_0 is rejected and H_a is accepted, indicating that the statistical test results are significant. This demonstrates that the use of loose parts media has a positive effect on fostering children's creativity at RA Al-Amin Medan.

Keywords: *Loose parts, Creativity, Early Childhood*

A. Pendahuluan

Kreativitas merupakan salah satu komponen krusial dalam perkembangan anak usia dini yang memengaruhi kemampuan berpikir anak. Anak-anak pada rentang usia 0–6 tahun berada dalam fase perkembangan kognitif dan motorik yang sangat pesat, di mana anak secara aktif mengeksplorasi lingkungan sekitar dan mulai memahami cara kerja dunia di sekelilingnya. Oleh karena itu, penting untuk mendorong kreativitas pada anak pada tahap ini guna membantu anak mengembangkan potensi secara maksimal di berbagai aspek kehidupan.

Media *loose part*, yang merujuk pada bahan-bahan dan benda-benda yang dapat dimanipulasi oleh anak-anak dengan berbagai cara, telah menjadi salah satu

pendekatan inovatif untuk merangsang kreativitas anak usia dini. Benda-benda ini dapat berupa batu, kayu, daun, kancing, tutup botol, serta berbagai bahan lain dengan beragam bentuk, ukuran, dan tekstur. Konsep *loose part* diperkenalkan oleh arsitek Simon Nicholson pada tahun 1970-an, yang menekankan bahwa lingkungan dengan *loose part* yang beragam dapat meningkatkan kreativitas anak, karena anak-anak diberi kebebasan untuk bereksperimen dan bermain secara mandiri (Masganti Sit et al., 2016).

Penggunaan media *loose part* dalam pendidikan anak usia dini memiliki beberapa keunggulan. Pertama, media ini mendorong anak untuk berpikir kreatif dan kritis, karena anak-anak dapat mengatur, memodifikasi, dan mengombinasikan berbagai benda sesuai dengan imajinasi anak, yang pada gilirannya membantu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Kedua, *loose part* memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar melalui manipulasi benda-benda tersebut. Ketiga, media ini juga mendukung pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*), di mana anak-anak belajar melalui eksplorasi dan interaksi dengan lingkungan anak (Mita & Abdul, 2022).

Namun, meskipun banyak manfaat yang dapat diperoleh, penerapan media *loose part* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini masih menghadapi beberapa tantangan. Tantangan utama adalah kurangnya pemahaman dan kesadaran di kalangan pendidik maupun orang tua mengenai pentingnya dan cara penggunaan media ini. Selain itu, dalam beberapa sistem pendidikan, terdapat kecenderungan untuk lebih fokus pada pencapaian akademis dibandingkan pengembangan kreativitas. Oleh karena itu, upaya kolaboratif dari berbagai pihak diperlukan untuk mengatasi kendala tersebut.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, peneliti melakukan upaya perbaikan dalam pembelajaran dengan fokus pada pengembangan kreativitas anak usia dini di RA Al-Amin, yang terletak di Jl. H.M. Yamin SH No. 482 Medan, melalui penggunaan media *Loose part* dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media ini tidak hanya berperan sebagai alat penyampai pembelajaran, tetapi juga menjadi alternatif kegiatan yang menarik bagi anak. Selain dimanfaatkan dalam pembelajaran anak usia dini, media *Lose Part* juga dapat digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat karena bersifat multifungsi. Penggunaan media ini secara bijak bahkan dapat membantu mengurangi sampah di lingkungan sekitar.

Dengan penerapan media *Loose part*, diharapkan kreativitas anak usia dini dapat berkembang, baik dalam mengungkapkan ide, berpikir kreatif, menciptakan karya baru, maupun mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh.

B. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan statistik Uji-t (t-test). Uji-t merupakan metode statistik yang digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara dua kelompok data (Sugiyono, 2013). Penelitian dilaksanakan di RA Al-Amin, Kelompok A, dengan populasi berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi pemanfaatan media *Loose parts* sebagai bahan tes, wawancara, dan observasi terstruktur. Alat-alat yang digunakan antara lain kertas bergambar kosong, kacang

hijau, biji jagung, dan lem. Instrumen pengumpulan data menggunakan uji-t berpasangan (paired t-test) untuk membandingkan hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama. Langkah-langkah penelitian ini mencakup penentuan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a).

Dalam penelitian tentang peningkatan kreativitas anak usia dini ini, digunakan empat instrumen penilaian untuk menilai seberapa efektif media yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak. Instrumen penilaian tersebut meliputi: 1) kerapian, 2) kebersihan, 3) kemandirian, dan 4) ketelitian. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk mengamati perkembangan kreativitas anak, dengan penerapan pretest dan posttest sebagai bagian dari pelaksanaan setiap siklus.

C. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Loose part

Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang masing-masing memiliki file hasil pretest. Penilaian difokuskan pada pengembangan kecerdasan visual-spasial anak usia dini.

1. Siklus 1 (Pretest)

Pelaksanaan siklus I pada hari pertama di RA Al-Amin yang terletak di Jl. HM. Yamin diawali dengan guru membuka kegiatan pembelajaran dengan berdoa. Selanjutnya, guru melakukan *ice breaking* untuk membangun suasana yang menyenangkan. Guru kemudian mengajak anak untuk mengamati alat dan bahan yang telah disediakan, serta menanyakan benda-benda apa saja yang dikenali oleh anak melalui alat dan bahan tersebut. Guru memberikan pertanyaan pemantik seperti “Apa saja manfaat jagung?”, “Apa warnanya?”, “Bagaimana rasanya?”, dan “Dapatkah ananda mewarnai gambar jagung ini?”. Setelah itu, guru memberikan pretest kepada anak, kemudian bersama anak membuat aturan bermain sambil belajar. Anak dipersilakan untuk bekerja sesuai instruksi guru, mengekspresikan kreasi dan imajinasi anak menggunakan cat warna. Selama kegiatan berlangsung, guru melakukan pengamatan dan dokumentasi proses belajar anak. Setelah kegiatan belajar selesai, anak dipersilakan mencuci tangan sebagai persiapan makan bekal. Guru kemudian melakukan refleksi dengan menanyakan perasaan anak selama kegiatan dan konsep-konsep yang ditemukan anak dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

2. Siklus 2 (Post Test)

Pelaksanaan siklus II di RA Al-Amin yang terletak di Jl. HM. Yamin diawali dengan guru membuka kegiatan pembelajaran dengan berdoa, kemudian melakukan *ice breaking* untuk membangun suasana yang menyenangkan. Selanjutnya, guru membagi anak menjadi dua kelompok dan mengajak anak mengamati alat dan bahan yang telah disediakan, yaitu sketsa gambar jagung, biji jagung, kacang hijau, dan lem. Guru menanyakan benda-benda apa saja yang dikenali anak melalui alat dan bahan tersebut, serta memberikan pertanyaan pemantik seperti “Apa saja manfaat jagung?”, “Apa warnanya?”, “Bagaimana rasanya?”, dan “Dapatkah ananda mewarnai gambar jagung ini?”. Guru kemudian memberikan post test kepada anak. Selanjutnya, guru bersama anak membuat aturan bermain sambil belajar, dan anak dipersilakan bekerja sesuai instruksi guru dengan mengekspresikan kreasi dan imajinasi anak menggunakan bahan yang

telah disediakan. Selama kegiatan berlangsung, guru melakukan pengamatan dan dokumentasi proses belajar anak. Setelah kegiatan belajar selesai, anak dipersilakan mencuci tangan sebagai persiapan makan bekal. Guru kemudian melakukan refleksi dengan menanyakan perasaan anak selama kegiatan dan konsep-konsep yang ditemukan anak dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Tabel 1. Interval Kelas Kontrol

No	Capaian Perkembangan	Frekuensi	Persentase
1	Belum Berkembang	5	42%
4	Mulai Berkembang	2	17%
5	Berkembang Sesuai Harapan	4	33%
6	Berkembang Sangat Baik	1	8%
Jumlah		12	100%

Tabel 2. Interval Kelas Eksperimen

No	Capaian Perkembangan	Frekuensi	Persentase
1	Belum Berkembang	2	17%
2	Mulai Berkembang	0	0
3	Berkembang Sesuai Harapan	2	17%
4	Berkembang Sangat Baik	8	67%
Jumlah		12	100%

Sedangkan pada tindakan pertama di kelas kontrol (tanpa perlakuan), data menunjukkan bahwa 42% anak belum berkembang, 17% anak mulai berkembang, 33% anak berkembang sesuai harapan, dan 8% anak berkembang sangat baik. Selanjutnya, pada tindakan kedua, berdasarkan hasil penelitian di kelas eksperimen (dengan perlakuan), terdapat 17% anak belum berkembang, 17% anak berkembang sesuai harapan, dan 67% anak mengalami perkembangan sangat baik. Untuk menganalisis perbedaan antara kedua kelompok, dilakukan uji komparatif sampel berkorelasi (paired sample) untuk membandingkan nilai kedua kelompok dari sampel yang sama, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

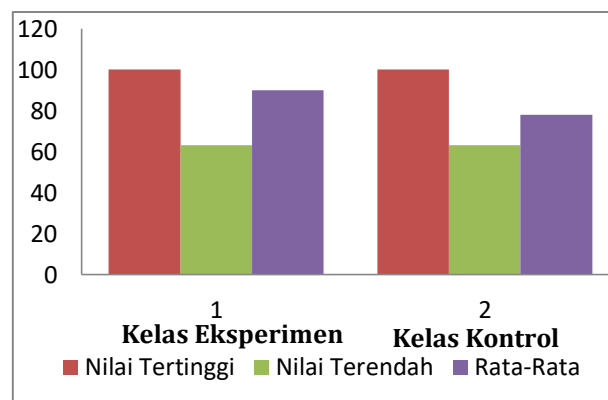
Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Terhadap Kecerdasan Visual Spasial
RA Al Hanif

Variabel	Pembelajaran	
	Sebelum	Sesudah
N	12	12
Nilai Tertinggi	100	100
Nilai Terendah	63	63
Jumlah Nilai	933	1075
Median	76	94
Mean	90	78
SD	13,325471	13,146177
SD²	177,5681818	172,822

Dari tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada kelompok kontrol, populasi berjumlah 12 anak dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 63. Untuk kelompok pre-test, total nilai yang diperoleh adalah 933, dengan median atau rata-rata nilai anak sebesar 76, standar deviasi 13,33, dan nilai varians 13,15.

Sedangkan pada kelompok eksperimen, yang juga berjumlah 12 anak, nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah 63. Total nilai pre-test kelompok ini adalah 1.075, dengan median atau rata-rata nilai anak sebesar 94, standar deviasi 13,15, dan nilai varians 172,82.

Berdasarkan penjelasan pada tabel di atas, terlihat bahwa kemampuan kecerdasan *visual-spasial* anak di kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini dapat dilihat secara lebih rinci melalui tabel atau grafik berikut.



Grafik 1. Data Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Selanjutnya, pada hasil uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,1899 > 2,0739$) dengan nilai $\alpha=0,05$ dan derajat kebebasannya yaitu (N_1+N_2-2) atau $(12+12-2)=22$. Maka dengan demikian kesimpulannya bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima berdasarkan hitungan statistik adalah signifikan. Berarti terdapat pengaruh terhadap media yang dilakukan dalam pembelajaran menggunakan media maze labirin di RA Al-Hanif Medan Tembung.

Penelitian yang dilaksanakan di RA Al-Hanif Tembung menunjukkan bahwa semua anak terlihat sangat antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena penggunaan media maze labirin tergolong jarang diterapkan sebagai media pembelajaran yang menarik di RA tersebut. Selain itu, desain gambar yang menarik pada media juga membuat anak-anak semakin tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan yang dibawakan oleh peneliti.

Namun, pada pembelajaran siklus pertama, anak-anak masih mengalami kebingungan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Beberapa kesulitan yang muncul antara lain dalam mengenali arah, mengidentifikasi gambar, serta menyusun teka-teki yang terdapat di dalam permainan maze labirin.

Selanjutnya, untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami anak, guru mencoba memberikan gambar maze yang lebih sederhana agar anak tidak bingung dan dapat mengerjakan tugas dengan baik. Setelah kemampuan anak mulai terasah, guru kemudian memberikan gambar maze yang lebih kompleks. Hasilnya, anak

mampu memahami bentuk serta pola arah yang terdapat dalam permainan maze labirin. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan maze labirin memberikan dampak positif terhadap perkembangan kecerdasan visual-spasial anak usia dini. Hal ini sejalan dengan teori kecerdasan visual-spasial, yang menyatakan bahwa anak-anak dengan kecerdasan visual-spasial cenderung memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) keahlian dalam mengidentifikasi hubungan objek pada gambar dengan kejadian sebelumnya, (2) kemampuan mendeskripsikan posisi, arah, dan jarak menggunakan peta, (3) kemampuan mengubah bentuk objek, (4) kemampuan menentukan jalur transportasi atau lokasi pergerakan cepat, (5) kemampuan memilih lokasi terbaik, (6) kemampuan mengamati dari berbagai sudut, (7) kemampuan memprediksi perkembangan suatu wilayah, dan (8) pemahaman tentang adaptasi lingkungan (Mulyadi et al., dalam Masganti Sit, 2020).

D. Simpulan

Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan maze labirin terhadap perkembangan kecerdasan *visual-spasial* anak usia dini di RA Al-Hanif Medan Tembung.

DAFTAR PUSTAKA

- Fono, Y. M. & Efrida Ita. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Loose parts* untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9290–9299.
- Mastuinda, Z., & Febriliasmanto. (2020). Persepsi Guru Tentang Penggunaan *Loose parts* dalam Pembelajaran Di PAUD Se-Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 90–96.
- Mita & Abdul. (2022). Penggunaan Media *Loose part* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan. *Jurnal Family Education*, 2(3). <https://doi.org/10.2403/jfe.v2i3.69>
- Mulyati, S., & Sukmawijaya, A. A. (2013). Meningkatkan Kreativitas pada Anak. *Jurnal Inovasi dan Kewirausahaan*, 2(2), 125.
- Qorib, M. (2022). Kreativitas dalam Perspektif Teori Humanistik Rogers. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, 14(1), 169. <https://doi.org/10.30596/intiqad.V14i1.10372>
- Siti, M. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Medan: Perdana Publishing.
- Sugiyono. (2013). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yaumi, M. (2017). *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial*. Universitas Muhammadiyah Pare-Pare.