Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 7, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA LOOSE PARTS TERHADAP KREATIVITAS DAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Roza Asmira[1], Asri Neli Putri[2]
Institut Pendidikan dan Teknologi Aisyiyah Riau, Pendidikan Anak Usia Dini

Email: rozaasmiraa@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media loose parts terhadap kreativitas dan kemampuan kognitif anak usia dini. Penelitian tindakan kelas ini melibatkan Kelompok B di sebuah Taman Kanak-Kanak yang berjumlah 12 anak, yang dibagi menjadi kelompok apel (6 anak) dan kelompok anggur (6 anak). Instrumen pengumpulan data melalui lembar observasi kreativitas dan lembar observasi kemampuan kognitif yang disusun berdasarkan indikator-indikator perkembangan anak usia dini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014. Analisis data menggunakan uji-t independen (Independent Samples T-Test) untuk menguji perbedaan antara kelompok apel dan kelompok anggur pada variabel kreativitas dan kognitif secara terpisah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kreativitas dan kemampuan kognitif antara kelompok apel dan kelompok anggur. Rata-rata skor kreativitas kelompok apel (69,44%) lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelompok anggur (19,22%). Begitu pula skor kognitif kelompok apel (64,83%) jauh melampaui kelompok anggur (22,90%). Penelitian ini menyimpulkan bahwa media loose parts efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan kognitif anak usia dini secara signifikan.

Kata kunci: loose parts, kreativitas anak, kognitif anak, media pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of using loose parts on the creativity and cognitive abilities of early childhood students. This classroom action research involved Group B at a kindergarten, consisting of 12 children, who were divided into the apple group (6 children) and the grape group (6 children). Data were collected using a creativity observation sheet and a cognitive ability observation sheet, both developed based on early childhood development

Article History
Received: Juni 2026
Reviewed: Juni 2026
Published: Juni 2026

Plagirism Checker No 2634

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

indicators in accordance with Ministry of Education and Culture Regulation No. 137 of 2014. Data analysis used the independent samples t-test to examine differences between the apple group and the grape group in the variables of creativity and cognitive ability separately. The results showed that there were significant differences in creativity and cognitive ability between the apple group and the grape group. The average creativity score of the apple group (69.44%) was significantly higher than that of the grape group (19.22%). Similarly, the cognitive score of the apple group (64.83%) far exceeded that of the grape group (22.90%). The conclusion of this study indicates that the loose parts medium is effective in significantly enhancing the creativity and cognitive abilities of young children.

***Keywords**: loose parts, children's creativity, children's cognitive development, learning materials*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan kemampuan dasar anak. Pada masa usia dini, yaitu rentang usia 0-6 tahun, otak anak berkembang dengan sangat pesat dan dikenal sebagai masa keemasan atau golden age. Pada periode ini, stimulasi yang tepat dan bermakna sangat diperlukan untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, termasuk aspek kognitif dan kreativitas. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Kreativitas dan kemampuan kognitif merupakan dua aspek perkembangan yang saling berkaitan dan memiliki peran krusial dalam kehidupan anak. Kreativitas mencakup kemampuan anak dalam berpikir divergen, menghasilkan ide-ide baru, dan memecahkan masalah dengan cara yang unik. Sementara itu, kemampuan kognitif meliputi kemampuan berpikir, memahami, mengingat, dan mengolah informasi dari lingkungan sekitar. Kedua aspek tersebut perlu distimulasi sejak dini melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di banyak lembaga PAUD masih bersifat konvensional dan kurang memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi secara bebas. Menurut Yuandana (2023), lingkungan yang membatasi anak dalam berkreasi akan membuat anak tidak berminat dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan atau mengembangkan kreativitasnya, sehingga kreativitas anak pada umumnya belum berkembang dengan baik. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran yang sudah jadi dan

terstruktur, sehingga anak kurang mendapatkan kesempatan untuk berpikir kreatif dan mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Kondisi ini berdampak pada terhambatnya perkembangan kreativitas dan kemampuan kognitif anak secara optimal.

Salah satu pendekatan yang semakin mendapat perhatian para pendidik anak usia dini adalah penggunaan media loose parts dalam kegiatan bermain dan belajar. Loose parts merupakan bahan-bahan terbuka (open-ended materials) yang dapat dipindahkan, disusun, didesain, diubah, dan dikombinasikan dengan berbagai cara oleh anak-anak. Bahan-bahan ini dapat berupa benda alam seperti batu, ranting, daun, dan cangkang, maupun benda buatan seperti tutup botol, kancing, gulungan benang, dan kain perca. Menurut Heerawati dan Siskawati (2021), loose parts merupakan benda yang mudah dijumpai di lingkungan, seperti kerang, ranting pohon, botol plastik bekas, dan kardus.

Teori loose parts pertama kali dikemukakan oleh arsitek Simon Nicholson pada tahun 1971 melalui teorinya yang berjudul Theory of Loose Parts. Nicholson berpendapat bahwa bahan terbuka memberikan peluang yang tidak terbatas bagi kreativitas dan penemuan. Semakin banyak variabel atau material yang tersedia, semakin besar peluang anak untuk berimajinasi, berinovasi, dan melakukan eksperimen mandiri (Nicholson, 2023).

Penggunaan media loose parts dalam pembelajaran anak usia dini menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan media konvensional. Media ini bersifat terbuka sehingga tidak membatasi imajinasi dan kreativitas anak. Anak bebas mengeksplorasi, bereksperimen, dan menemukan cara-cara baru dalam menggunakan bahan-bahan tersebut. Melalui proses eksplorasi ini, anak secara tidak langsung mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta pengenalan konsep matematika dasar seperti klasifikasi, pengurutan, dan perbandingan. Dengan media loose parts, anak-anak tidak hanya belajar secara kreatif, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan kemandirian dalam berkarya (Maghfiroh et al., 2024).

Beberapa penelitian telah membuktikan efektivitas media loose parts dalam mendukung perkembangan anak usia dini. Safitri, Afifah, Mar'atin, dan Farikhah (2022) menyatakan bahwa media loose parts meningkatkan kreativitas anak dengan memberikan kebebasan melakukan eksplorasi langsung terhadap lingkungannya. Sejalan dengan hal tersebut, Nirmala dan Sabrina (2021) menemukan bahwa media loose parts dapat membantu menstimulasi kreativitas anak usia dini, memberikan kebebasan dalam belajar dan bermain, serta membuat anak lebih antusias menciptakan hasil karya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di Taman Kanak-Kanak, ditemukan bahwa tingkat kreativitas anak masih rendah, ditandai dengan kurangnya kemampuan anak dalam menghasilkan ide-ide orisinal, menggambar secara bebas, dan bermain peran secara imajinatif. Demikian pula dengan kemampuan kognitif anak yang belum berkembang secara optimal, terlihat dari kesulitan anak dalam mengelompokkan benda berdasarkan warna,

bentuk, dan ukuran, serta keterbatasan dalam memahami konsep-konsep dasar seperti jumlah, pola, dan urutan.

Mengacu pada permasalahan tersebut, peneliti memandang perlu untuk melakukan kajian ilmiah yang lebih mendalam mengenai pengaruh penggunaan media loose parts terhadap kreativitas dan kemampuan kognitif anak usia dini, dengan rumusan masalah: (1) apakah terdapat pengaruh penggunaan media loose parts terhadap kreativitas anak usia dini; (2) apakah terdapat pengaruh penggunaan media loose parts terhadap kemampuan kognitif anak usia dini; dan (3) apakah terdapat pengaruh penggunaan media loose parts secara simultan terhadap kreativitas dan kemampuan kognitif anak usia dini. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media loose parts terhadap kreativitas anak usia dini, mengetahui pengaruhnya terhadap kemampuan kognitif anak usia dini, serta mengetahui pengaruhnya secara simultan terhadap kedua variabel tersebut. Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi anak dalam meningkatkan kemampuan motorik halus, kreativitas, dan kognitif; bagi guru sebagai bahan masukan dan referensi dalam memilih serta menerapkan media pembelajaran yang efektif; dan bagi peneliti lain sebagai bahan kajian dan acuan untuk mengembangkan penelitian serupa.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Loose Parts

Loose parts adalah bahan-bahan yang bersifat terbuka (open-ended), dapat dipindahkan, dimanipulasi, didesain, dan dikombinasikan dengan cara apa pun oleh anak-anak. Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh Simon Nicholson (1971), seorang arsitek Skotlandia yang mengembangkan teori loose parts berdasarkan pengamatannya terhadap lingkungan bermain anak. Menurut Nicholson, semakin banyak variabel atau bagian yang dapat digerakkan dalam suatu lingkungan, semakin besar pula tingkat kreativitas dan kemungkinan penemuan serta pembelajaran yang dapat terjadi.

Daly dan Beloglovsky (2015) mendefinisikan loose parts sebagai bahan-bahan yang dapat dibawa, dipindahkan, digabungkan, didesain ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara yang tidak terbatas. Menurut Danah dan Imam (2021), media loose parts bermanfaat meningkatkan tingkat permainan agar lebih kreatif serta imajinatif sehingga dapat meningkatkan sikap kooperatif dan sosialisasi anak, serta mendorong kemampuan komunikasi dan negosiasi, terutama ketika dilakukan di ruang terbuka. Loose parts dapat berupa bahan alam maupun bahan buatan manusia yang dikumpulkan dari lingkungan sekitar, dan dapat dikategorikan menjadi dua kelompok besar sebagai berikut.

- **Bahan alam:** meliputi batu-batuan berbagai ukuran dan warna, ranting dan dahan pohon, daun-daunan segar maupun kering, biji-bijian seperti kacang, beras, dan jagung, cangkang kerang dan siput, pasir dan tanah, kerikil, bunga segar maupun kering, potongan kayu, bambu, serta berbagai bahan alam lainnya yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar.

- **Bahan buatan manusia:** meliputi tutup botol dari berbagai ukuran dan warna, kancing baju, gulungan benang, kain perca, potongan kertas, sedotan, rol tisu, kotak kardus, kawat, pipa air bekas, potongan paralon, bola-bola kecil, manik-manik, kepingan logam, serta berbagai bahan daur ulang lainnya.

Kedua kategori bahan tersebut memiliki potensi yang sama besarnya dalam mendukung perkembangan anak. Bahan alam memberikan pengalaman sensoris yang kaya karena memiliki tekstur, warna, berat, dan karakteristik yang beragam, sementara bahan buatan manusia umumnya lebih konsisten dalam bentuk dan ukurannya sehingga cocok untuk kegiatan yang membutuhkan presisi seperti menyusun pola atau membandingkan ukuran. Penggunaan media loose parts juga tidak lepas dari standardisasi pengembangan alat permainan edukatif (APE) yang berlaku di Indonesia, sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 102 Tahun 2000 tentang Standardisasi Nasional, Peraturan Menteri Nomor 55/M-IND/PER/11/2013, dan Peraturan Direktur Jenderal Basis Industri Manufaktur Nomor 09/BIM/PER/1/2014 tentang pemberlakuan dan pengawasan SNI mainan secara wajib, yang menjadi dasar ketertarikan peneliti terhadap penerapan media loose parts untuk mengembangkan kreativitas anak (Azizah et al., 2023).

Bahan ajar loose parts dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek, seperti pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains, pengembangan bahasa (literasi), seni, logika berpikir matematika, teknik (engineering), dan teknologi (Jayawardana et al., 2022). Menurut Luaili, Rasyad, dan Sultoni (2022), loose parts memiliki beberapa kelebihan, yaitu bersifat portabel dan menarik minat anak sehingga memberi kesempatan bagi mereka untuk merasa memiliki kendali atas pengalaman bermainnya; bersifat terbuka dan dapat digunakan tanpa batasan cara; memiliki nilai sensorik yang membantu anak mengenal tekstur, bobot, pola, dan bentuk; merangsang imajinasi dan kreativitas; sesuai dengan tahap perkembangan anak; meningkatkan variasi dan pengalaman bermain; hemat biaya dan mudah diperoleh; serta mendukung pengembangan keterampilan anak secara menyeluruh.

B. Kreativitas Anak Usia Dini

Torrance (1981), seorang tokoh terkemuka dalam penelitian kreativitas, mendefinisikan kreativitas sebagai proses merasakan masalah, membuat tebakan atau hipotesis tentang kekurangan yang dirasakan, mengevaluasi dan menguji tebakan tersebut, kemudian mengomunikasikan hasilnya. Ia mengidentifikasi empat komponen kreativitas yang dikenal dengan istilah 4P, yaitu kelancaran (fluency), kelenturan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration), sebagaimana diuraikan berikut.

- **Kelancaran (fluency):** kemampuan anak untuk menghasilkan banyak ide atau jawaban dalam waktu yang singkat. Anak yang memiliki fluency tinggi dapat mengemukakan berbagai kemungkinan penggunaan suatu benda atau berbagai cara untuk menyelesaikan suatu masalah.

- **Kelenturan (flexibility):** kemampuan anak untuk menghasilkan ide-ide yang bervariasi dari berbagai sudut pandang. Anak yang fleksibel dapat beralih dari satu kategori pemikiran ke kategori lainnya dengan mudah.
- **Keaslian (originality):** kemampuan anak untuk menghasilkan ide atau produk yang unik, tidak biasa, dan berbeda dari yang lain. Ide-ide orisinal adalah ide yang jarang ditemukan dan tidak mudah terpikirkan oleh orang lain.
- **Elaborasi (elaboration):** kemampuan anak untuk mengembangkan, memperluas, dan memperinci suatu ide atau produk menjadi sesuatu yang lebih lengkap dan kompleks.

C. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berpikir, memahami, mengingat, dan mengolah informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya. Piaget (dalam Santrock, 2011) mengemukakan bahwa anak usia dini berada pada tahap perkembangan kognitif praoperasional (usia 2-7 tahun), di mana anak mulai menggunakan simbol dan bahasa untuk merepresentasikan dunia, meskipun pemikirannya masih bersifat egosentris dan belum sepenuhnya logis.

Vygotsky (dalam Berk, 2012) menekankan pentingnya interaksi sosial dan lingkungan dalam perkembangan kognitif anak. Menurutnya, anak belajar paling efektif ketika mendapat bimbingan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten dalam zona perkembangan proksimal (Zone of Proximal Development/ZPD). Konsep ini relevan dengan penggunaan loose parts, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi anak dalam proses eksplorasi dan penemuan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD mengidentifikasi beberapa aspek kemampuan kognitif yang perlu dikembangkan, sebagaimana diuraikan berikut.

- **Belajar dan pemecahan masalah:** kemampuan anak untuk memperhatikan, mengamati, dan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan dapat diterima secara sosial.
- **Berpikir logis:** kemampuan anak untuk mengenali perbedaan dan persamaan, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, serta memahami konsep bilangan, pola, dan hubungan sebab-akibat.
- **Berpikir simbolis:** kemampuan anak untuk mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta merepresentasikan berbagai benda dan gagasan melalui simbol.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yaitu ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas dan dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi. Penelitian tindakan kelas dipilih karena dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan kreativitas dan kognitif anak melalui penggunaan media loose parts, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Penelitian ini dilaksanakan pada waktu proses pembelajaran berlangsung di kelas peneliti sendiri, sehingga guru dapat memperoleh umpan balik yang sistematis.

Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian yang diintegrasikan dengan pelaksanaan proses pembelajaran. Dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas, guru menjadi lebih kreatif karena selalu dituntut untuk melakukan upaya-upaya inovasi sebagai implementasi dan adaptasi berbagai teori, teknik pembelajaran, serta bahan ajar.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap sebagai berikut.

- **Tahap Persiapan:** penyusunan rancangan penelitian dan instrumen penelitian, uji coba instrumen dan perbaikan berdasarkan hasil uji coba, pengurusan perizinan penelitian, koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas, serta penyediaan bahan-bahan loose parts yang akan digunakan dalam penelitian.
- **Tahap Pelaksanaan:** pelaksanaan pre-test pada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan awal kreativitas dan kognitif anak, pemberian perlakuan (treatment) pada kelompok eksperimen menggunakan media loose parts selama 8 sesi pertemuan, pelaksanaan pembelajaran dengan metode konvensional pada kelompok kontrol, serta pelaksanaan post-test pada kedua kelompok setelah perlakuan selesai.
- **Tahap Akhir:** pengolahan dan analisis data, penyusunan laporan penelitian, serta penyampaian hasil penelitian kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

C. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak-anak Kelompok B di sebuah Taman Kanak-Kanak yang berjumlah 12 anak, terdiri atas 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan, dengan rentang usia 5-6 tahun. Penelitian dilaksanakan selama 2 bulan di kelas peneliti sendiri. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok apel yang terdiri atas 6 anak dan kelompok anggur yang terdiri atas 6 anak, dengan guru honor di Kelompok B tersebut bertindak sebagai responden.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi format observasi, format wawancara, dan dokumentasi. Instrumen utama berupa lembar observasi kreativitas dan lembar observasi kemampuan kognitif yang disusun berdasarkan indikator-indikator perkembangan anak usia dini sesuai dengan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Setiap instrumen terdiri atas sejumlah item penilaian dengan skala 1-4, yaitu 1 = Belum Berkembang (BB), 2 = Mulai Berkembang (MB), 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB).

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan data secara umum, meliputi mean, median, modus, standar deviasi, dan persentase, sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t independen (Independent Samples T-Test) untuk menguji perbedaan antara kelompok apel dan kelompok anggur pada variabel kreativitas dan kognitif secara terpisah. Untuk menguji hipotesis ketiga mengenai pengaruh simultan, digunakan analisis multivariat (MANOVA - Multivariate Analysis of Variance). Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Kreativitas Anak

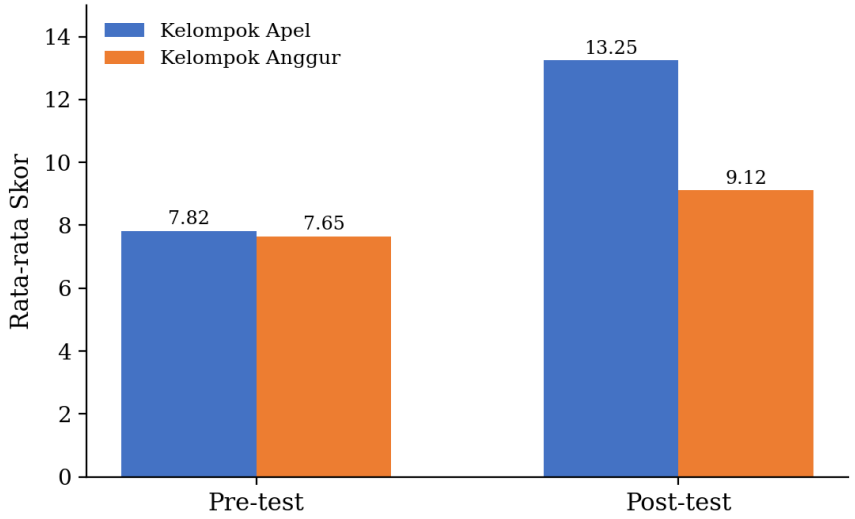
Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui observasi dan penilaian kinerja, diperoleh data kreativitas anak pada kelompok apel dan kelompok anggur sebelum dan sesudah perlakuan. Data kreativitas diukur berdasarkan empat aspek, yaitu kelancaran (fluency), kelenturan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration), dengan skor maksimal 12 dan skor minimal 2.

Pada kelompok apel, nilai rata-rata (mean) kreativitas anak sebelum perlakuan (pre-test) adalah 7,82 dengan standar deviasi 1,54. Setelah pemberian perlakuan menggunakan media loose parts (post-test), nilai rata-rata kreativitas meningkat menjadi 13,25 dengan standar deviasi 1,32, yaitu peningkatan sebesar 5,43 poin atau sekitar 69,44%. Pada kelompok anggur, nilai rata-rata kreativitas anak sebelum pembelajaran (pre-test) adalah 7,65 dengan standar deviasi 1,61, dan setelah pembelajaran konvensional berlangsung (post-test) hanya meningkat menjadi 9,12 dengan standar deviasi 1,48, yaitu peningkatan sebesar 1,47 poin atau sekitar 19,22%. Perbandingan skor kreativitas kedua kelompok disajikan pada Tabel 1 dan divisualisasikan pada Gambar 1.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 18 No 7, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

Tabel 1. Perbandingan Skor Kreativitas Anak Kelompok Apel dan Kelompok Anggur

Kelompok	Pre-test (M ± SD)	Post-test (M ± SD)	Peningkatan (poin)	Peningkatan (%)
Apel	7,82 ± 1,54	13,25 ± 1,32	5,43	69,44%
Anggur	7,65 ± 1,61	9,12 ± 1,48	1,47	19,22%



Gambar 1. Grafik Perbandingan Skor Kreativitas Anak Kelompok Apel dan Kelompok Anggur

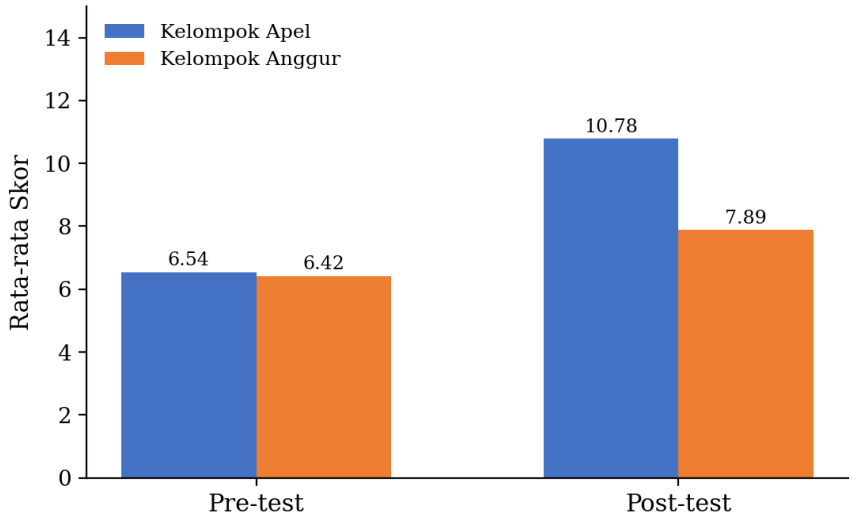
B. Hasil Kemampuan Kognitif Anak

Data kemampuan kognitif anak diukur berdasarkan tiga aspek, yaitu kemampuan belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolis, dengan skor maksimal 12 dan skor minimal 2.

Pada kelompok apel, nilai rata-rata kemampuan kognitif anak sebelum perlakuan (pre-test) adalah 6,54 dengan standar deviasi 1,43. Setelah pemberian perlakuan menggunakan media loose parts (post-test), nilai rata-rata kemampuan kognitif meningkat menjadi 10,78 dengan standar deviasi 1,21, yaitu peningkatan sebesar 4,24 poin atau sekitar 64,83%. Pada kelompok anggur, nilai rata-rata kemampuan kognitif anak sebelum pembelajaran (pre-test) adalah 6,42 dengan standar deviasi 1,38, dan setelah pembelajaran konvensional berlangsung (post-test) meningkat menjadi 7,89 dengan standar deviasi 1,52, yaitu peningkatan sebesar 1,47 poin atau sekitar 22,90%. Perbandingan skor kognitif kedua kelompok disajikan pada Tabel 2 dan divisualisasikan pada Gambar 2.

Tabel 2. Perbandingan Skor Kemampuan Kognitif Anak Kelompok Apel dan Kelompok Anggur

Kelompok	Pre-test (M ± SD)	Post-test (M ± SD)	Peningkatan (poin)	Peningkatan (%)
Apel	6,54 ± 1,43	10,78 ± 1,21	4,24	64,83%
Anggur	6,42 ± 1,38	7,89 ± 1,52	1,47	22,90%



Gambar 2. Grafik Perbandingan Skor Kemampuan Kognitif Anak Kelompok Apel dan Kelompok Anggur

C. Hasil Uji Prasyarat

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa semua data kreativitas dan kemampuan kognitif, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05 ($p > 0,05$), sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi prasyarat untuk dilanjutkan dengan uji statistik parametrik.

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test of Equality of Error Variances. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk variabel kreativitas adalah 0,342 dan untuk variabel kemampuan kognitif adalah 0,287, keduanya lebih dari 0,05, sehingga varians data pada kedua kelompok homogen dan memenuhi prasyarat untuk dilanjutkan dengan analisis MANOVA. Ringkasan hasil uji prasyarat disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

Variabel	Uji Normalitas (Sig.)	Uji Homogenitas (Sig.)	Keterangan
Kreativitas	$p > 0,05$	0,342	Normal dan homogen
Kognitif	$p > 0,05$	0,287	Normal dan homogen

D. Pembahasan: Pengaruh Media Loose Parts terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media loose parts memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini. Peningkatan kreativitas yang jauh lebih besar pada kelompok apel (69,44%) dibandingkan kelompok anggur (19,22%) membuktikan efektivitas media loose parts sebagai stimulan kreativitas anak.

Temuan ini sejalan dengan Nurfadilah, Nurmalina, dan Amalia (2020) yang menyatakan bahwa loose parts mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari keterampilan memecahkan masalah, meningkatkan fokus, merangsang perkembangan motorik

halus dan kasar, hingga mendukung literasi awal, numerasi, dan bakat seni. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai bahan loose parts, anak-anak pada kelompok eksperimen mendapat kesempatan untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka tanpa batasan. Kebebasan ini terbukti efektif dalam mendorong peningkatan semua aspek kreativitas, termasuk kelancaran, kelenturan, keaslian, dan elaborasi.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan manfaat loose parts dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan anak (Rahma, 2022; Sipahutar et al., 2023). Media ini memberi kesempatan anak untuk berkreasi secara bebas selama kegiatan belajar, tanpa adanya batasan yang menghambat imajinasi mereka (Ridwan, Azian, & Faniati, 2022). Pengamatan selama proses penelitian menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias dan terlibat aktif ketika bermain dengan loose parts. Mereka secara spontan menciptakan berbagai bentuk baru, mengombinasikan bahan-bahan dengan cara yang tidak terduga, dan menghasilkan karya-karya yang orisinal dan unik. Hal ini konsisten dengan hasil penelitian Daly dan Beloglovsky (2015) yang menemukan bahwa loose parts secara efektif mendorong kreativitas anak.

E. Pembahasan: Pengaruh Media Loose Parts terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media loose parts memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini. Peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan pada kelompok apel (64,83%) dibandingkan kelompok anggur (22,90%) membuktikan efektivitas media loose parts dalam mendukung perkembangan kognitif anak.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan benda-benda di sekitarnya. Ketika anak bermain dengan loose parts, mereka secara aktif mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran; mengurutkan benda dari kecil ke besar; membandingkan jumlah; serta membuat pola. Seluruh kegiatan ini secara langsung menstimulasi perkembangan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah anak.

Konsep Vygotsky tentang ZPD juga relevan dalam menjelaskan temuan ini. Selama kegiatan bermain dengan loose parts, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan scaffolding atau dukungan bertahap kepada anak. Pertanyaan-pertanyaan terbuka yang diajukan guru membantu anak untuk memperluas pemikirannya dan mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi.

Sipahutar (2023) mengemukakan bahwa pembelajaran loose parts memiliki beberapa kelebihan, yaitu anak diberi kebebasan untuk menentukan sendiri tujuan dari karya yang akan mereka buat serta menentukan cara terbaik untuk menggunakannya; penggunaan bahan loose parts disesuaikan dengan kemampuan dan tahap perkembangan masing-masing anak; anak mendapatkan pengalaman bermain yang lebih beragam, termasuk bermain sosial, membangun, dan aktivitas eksploratif; bahan-bahannya mudah ditemukan, tidak memerlukan biaya besar, dan dapat dikumpulkan dengan cara yang menyenangkan; serta aktivitas ini dapat

mengembangkan berbagai keterampilan penting seperti kemampuan memecahkan masalah, bekerja sama, membuat keputusan, koordinasi motorik halus dan kasar, kemandirian, memperluas kosakata, serta memperkenalkan konsep seni dan matematika.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain sambil belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi anak, terutama pada kegiatan yang menggunakan media loose parts untuk meningkatkan kreativitas dan kognitif anak, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Peningkatan perkembangan kreativitas dan kognitif anak melalui media loose parts tidak akan berhasil tanpa kemampuan guru yang baik dalam memfasilitasi proses belajar anak, sebagaimana teramati melalui hasil wawancara dan observasi selama penelitian berlangsung.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

- Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media loose parts terhadap kreativitas anak usia dini. Kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan berupa penggunaan media loose parts menunjukkan peningkatan kreativitas yang jauh lebih besar dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, dibuktikan dengan nilai signifikansi $p = 0{,}000$ ($p < 0{,}05$) pada hasil uji Independent Samples T-Test.
- Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media loose parts terhadap kemampuan kognitif anak usia dini. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan lebih besar dibandingkan kelompok kontrol, dengan nilai signifikansi $p = 0{,}000$ ($p < 0{,}05$).
- Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media loose parts secara simultan terhadap kreativitas dan kemampuan kognitif anak usia dini. Hasil analisis MANOVA menunjukkan nilai $F = 42{,}318$ dengan nilai signifikansi $p = 0{,}000$ ($p < 0{,}05$).

B. Saran

- **Bagi guru PAUD,** disarankan untuk mengintegrasikan media loose parts dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari sebagai upaya mengoptimalkan perkembangan kreativitas dan kemampuan kognitif anak. Guru hendaknya berperan sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan bermain yang kaya dan stimulatif, serta mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka untuk mendorong anak berpikir lebih dalam.
- **Bagi peneliti selanjutnya,** disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar, jangka waktu penelitian yang lebih panjang, serta mengkaji

pengaruh media loose parts terhadap aspek perkembangan anak yang lain, seperti perkembangan bahasa, sosial-emosional, dan fisik-motorik.

DAFTAR PUSTAKA

Azizah, A. N., Fitriawan, B. K. N., Muzhaffarah, N. S., Anisa, S. N., & Syanur, V. F. (2023). Implementasi sekolah ramah anak untuk mewujudkan perilaku antikekerasan. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 16(2). https://doi.org/10.24832/JPKP.V16I2.801

Berk, L. E. (2012). *Child development* (9th ed.). Pearson Education.

Daly, L., & Beloglovsky, M. (2015). *Loose parts: Inspiring play in young children*. Redleaf Press.

Danah, N., & Imam, S. (2021). Pemanfaatan media loose parts dalam pembelajaran STEAM anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 3(1).

Heerawati, & Siskawati. (2021). Efektivitas media loose parts di PAUD Kelompok A pada masa belajar dari rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 15(1), 41-47. https://doi.org/10.32832/jpls.v14i2.4629

Jayawardana, H. B. A., Sugiarti, R., Gita, D., Silalahi, A., Pgri, U., Jember, A., Jawa, J., & Jember, N. (2022). Analisis penggunaan berbagai macam media pembelajaran sains untuk anak usia dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 5(2), 71-75. https://doi.org/10.31537/JECIE.V5I2.705

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kemendikbud.

Luaili, N., Rasyad, A., & Sultoni. (2022). *Buku panduan loose parts untuk guru PAUD*. Universitas Negeri Malang.

Maghfiroh, S., Suryana, D., Tinggi, S., Islam, A., & Riau, A.-K. (2024). Stimulasi keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun melalui media loose parts. *Best Journal (Biology Education Science & Technology)*, 7(1), 127-133.

Nicholson, S. (1971). How not to cheat children: The theory of loose parts. *Landscape Architecture*, 62(1), 30-34.

Nicholson, S. (2023). The theory of loose parts. *Alternative Learning Environments*, 222-228. https://doi.org/10.4324/9781032659718-23/THEORY-LOOSE-PARTS-1-SIMON-NICHOLSON

Nirmala, S., & Sabrina, M. (2021). Pengaruh media loose parts terhadap pengembangan kreativitas anak. *Jurnal Bungamputi*.

Nurfadilah, Nurmalina, & Amalia, R. (2020). Kemampuan motorik halus melalui kegiatan kolase dengan bahan loose parts pada anak usia 4-6 tahun di Bangkinang Kota. *JOTE*, 2.

Rahma, B. A. H. (2022). *Penerapan pembelajaran menyenangkan (joyful learning) melalui metode pembelajaran loose parts pada anak usia dini*. Retrieved from http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes

Ridwan, A., Azian, N., & Faniati, F. (2022). Analisis penggunaan media loose parts untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Safitri, A. R., Afifah, N. R., Mar'atin, A., & Farikhah, A. (2022). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran loose parts. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Santrock, J. W. (2011). *Child development* (13th ed.). McGraw-Hill.

Sipahutar, O. C., Herawati, J., Agama, I., & Tarutung, K. N. (2023). Pemanfaatan permainan loose parts pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3), 11441-11446. Retrieved from https://publisherqu.com/index.php/pediaqu

Torrance, E. P. (1981). Creative teaching makes a difference. In J. C. Gowan, J. Khatena, & E. P. Torrance (Eds.), *Creativity: Its educational implications* (pp. 99-108). Kendall/Hunt.

Yuandana, T. (2023). *Pengembangan kreativitas anak usia dini*. Cv. Bayfa Cendekia Indonesia.