

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI MEDIA *LOOSE PARTS* PADA KELOMPOK A
TK RAHMAN NURI KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PG PAUD



OLEH :

ALIF MUAROFAH
NPM: 2214070003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI INDONESIA
2026**

Skripsi oleh:

ALIF MUAROFAH
NPM: 2214070003

Judul:

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI MEDIA *LOOSE PARTS* PADA KELOMPOK A
TK RAHMAN NURI KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 3 Juli 2026

Pembimbing I



Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd.
NIDN. 0708027803

Pembimbing II



Dr. Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.
NIDN. 0701038303

Skripsi oleh:

ALIF MUAROFAH

NPM: 2214070003

Judul:

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI MEDIA *LOOSE PARTS* PADA KELOMPOK A
TK RAHMAN NURI KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 6 Juli 2026

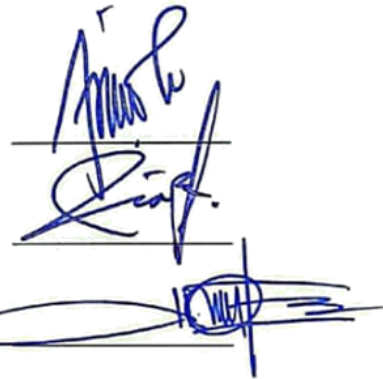
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd.

2. Penguji I : Ridwan, S.Ag, M.Pd.

3. Penguji II : Dr. Isfauzi Hadi Nugroho, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP,

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
KE NIDN. 0024086901



Motto:

Allah tidak pernah berfirman bahwa segala sesuatu akan berjalan dengan mudah, tetapi dua kali Allah menegaskan bahwa “di setiap kesulitan pasti ada kemudahan”. Oleh karena itu, tetaplah semangat, jangan pernah berhenti berjuang.

(QS. Al-Insyirah ayat 5-6)

Kupersembahkan karya ini buat:

Seluruh keluargaku tercinta.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Alif Muarofah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri/28 Desember 2002
NPM : 2214070003
Fak/jur./Prodi : FKIP/ S1 PG - PAUD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri,
Yang Menyatakan



ALIF MUAROFAH
NPM: 2214070003

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak melalui Media *Loose Parts* pada Kelompok A TK Rahman Nuri Kota Kediri” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Anik Lestarinigrum, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PG PAUD dan dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan yang berharga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Dr. Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, dukungan, serta saran yang konstruktif sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Ita Tri jayanti, S.Pd. selaku kepala TK Rahman Nuri Mojoroto yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian.
6. Para guru TK Rahman Nuri yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian.
7. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, kasih sayang, motivasi, dan dukungan yang tiada henti.
8. Diri sendiri yang telah berusaha dengan sungguh-sungguh, tetap teguh dalam menghadapi berbagai kesulitan, serta senantiasa berkomitmen untuk menyelesaikan skripsi ini hingga tuntas. Penulis mengapresiasi ketekunan, kesabaran, dan semangat yang terus terjaga selama menjalani seluruh proses penyusunan skripsi ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan dukungan, kerja sama, serta

motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

10. Seseorang yang telah memberikan dukungan, motivasi, perhatian, serta doa yang tulus sehingga penulis dapat menjalani setiap proses penyusunan skripsi ini dengan penuh semangat dan keyakinan.
11. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 9 Januari 2026



ALIF MUAROFAH

ABSTRAK

Alif Muarofah Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak melalui Media *Loose Parts* pada Kelompok A TK Rahman Nuri Kota Kediri, Skripsi, Program Studi PG PAUD. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: anak usia dini, kreativitas anak, media *loose parts*.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa kemampuan kreativitas anak kelompok A di TK Rahman Nuri Kota Kediri belum berkembang secara optimal. Dalam praktik pembelajaran sehari-hari, anak cenderung mengikuti contoh yang diberikan guru dan belum memperoleh kesempatan yang memadai untuk mengekspresikan ide serta mengembangkan imajinasi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan kurang bervariasi menyebabkan anak kurang terdorong untuk bereksplorasi dan menghasilkan karya berdasarkan gagasan mereka sendiri. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan kreativitas anak Kelompok A melalui penggunaan media *loose parts*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui penerapan media *loose parts* yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif, kreatif, dan bebas dalam mengekspresikan ide melalui berbagai bahan yang tersedia.

Penelitian ini menggunakan metode **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** dengan subjek penelitian sebanyak 10 anak Kelompok A di TK Rahman Nuri Kota Kediri. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap kemampuan kreativitas anak, observasi aktivitas guru, serta dokumentasi selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *loose parts* mampu meningkatkan kemampuan kreativitas anak secara bertahap pada setiap siklus. Pada tahap pratindakan, persentase ketuntasan kemampuan kreativitas anak sebesar 20%. Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I, persentase ketuntasan

meningkat menjadi 70%, meskipun belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%. Selanjutnya, pada Siklus II persentase ketuntasan mencapai 90%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa anak menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, berani mengemukakan gagasan, mampu memanfaatkan lebih dari satu jenis bahan untuk menghasilkan karya, serta mampu menyelesaikan karya secara mandiri sesuai dengan imajinasinya. Dengan demikian, media *loose parts* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan agar guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memanfaatkan media *loose parts* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar. Penggunaan media ini diharapkan dapat memberikan kesempatan yang lebih luas kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, mengembangkan kreativitas, serta mengoptimalkan potensi yang dimiliki.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	15
A. Latar Belakang	15
B. Identifikasi Masalah.....	21
C. Batasan Masalah.....	21
D. Rumusan Masalah	21
E. Tujuan Penelitian.....	21
F. Manfaat Penelitian	22
BAB II LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Kreativitas	Error! Bookmark not defined.
2. Karakteristik Kreativitas.....	Error! Bookmark not defined.
3. Pengertian <i>Loose Parts</i>	Error! Bookmark not defined.
4. Karakteristik <i>Loose Parts</i>	Error! Bookmark not defined.
5. Komponen <i>Loose Parts</i>	Error! Bookmark not defined.
6. Manfaat <i>Loose Parts</i>	Error! Bookmark not defined.
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
D. Hipotesis Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

D. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
F. Indikator Keberhasilan	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error!
Bookmark not defined.	
A. Gambaran Selintas Setting Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Deskripsi Temuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan...	Error! Bookmark not defined.
2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I	Error! Bookmark not defined.
3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II	Error! Bookmark not defined.
4. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus III.....	Error! Bookmark not defined.
5. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan	Error! Bookmark not defined.
6. Kendala dan Keterbatasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	23
Lampiran-lampiran.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Lembar Observasi Penilaian Anak	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Rubrik Kriteria Penilaian Anak	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Rubrik Kriteria Ketuntasan Anak	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Lembar Penelitian Hasil Karya Anak....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Lembar Observasi Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Rubrik Kriteria Penilaian Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Kondisi Awal Ketuntasan Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Observasi Anak Siklus I.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Hasil Observasi Guru dalam Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Observasi Anak Siklus II	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Hasil Observasi Guru dalam Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Observasi Anak Siklus III	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Hasil Observasi Guru dalam Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Hasil Observasi Anak Pada Setiap Siklus	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram Hasil Observasi Anak Setiap Siklus . **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 1 Model Kemmis dan McTaggart (Iryanti et al., 2024) **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 1 Diagram Kemampuan Kreativitas Pra Tindakan.... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 2 Diagram Hasil Observasi Siklus I **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 3 Diagram Hasil Observasi Siklus II.... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 4 Diagram Hasil Observasi Siklus III .. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 5 Diagram Hasil Observasi Anak Setiap Siklus . **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Bimbingan Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian (LPPM)	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Surat Keterangan Lembaga	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 RPP Siklus I.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Lembar Observasi Penilaian Anak	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Lembar Penelitian Hasil Karya Anak	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Lembar Observasi Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 RPP Siklus II.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Lembar Observasi Penilaian Anak	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Lembar Penelitian Hasil Karya Anak	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Lembar Observasi Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 RPP Siklus III	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13 Lembar Observasi Penilaian Anak ...	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14 Lembar Penelitian Hasil Karya Anak	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15 Lembar Observasi Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 16 Dokumentasi Semua Kegiatan.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 17 Surat Keterangan Bebas Similarity	123
Lampiran 18 LOA	125
Lampiran 19 Kartu Bimbingan dari Siakad	126
Lampiran 20 Lembar Revisi Ujian Skripsi	127
Lampiran 21 Berita Acara Ujian Skripsi	128

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini yaitu upaya layanan pendidikan bagi anak sejak lahir hingga di bawah 8 tahun. Hal ini harus benar-benar diperhatikan oleh semua pihak yang bertanggung jawab. Tujuan terpenting pendidikan anak usia dini yaitu untuk membangun dasar yang lebih baik bagi tumbuh kembang anak. Pendidikan anak usia dini juga berperan dalam menumbuhkan sikap baik anak terhadap proses belajar serta meningkatkan berbagai keterampilan awal yang diperlukan sebagai bekal untuk menempuh jenjang pendidikan Sujiono, dalam (Lismayani et al., 2023).

Anak usia dini mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan ciri-ciri kreatif lainnya. Dalam diri mereka terdapat kreativitas alamiah. Salah satu komponen penting yang harus ditingkatkan adalah kreativitas, yang dapat distimulasi melalui pertanyaan mengenai berbagai benda dan peristiwa di lingkungan sekitar. Kegiatan bermain menjadi cara belajar yang sangat sesuai untuk anak, karena dengan bermain mereka dapat mengeksplorasi dan memahami dunia di sekitar mereka (Salsabila et al., 2022).

Usia dini adalah masa yang harus distimulasi secara maksimal karena masa ini merupakan periode emas (*golden age*) yang menentukan kemampuan anak dalam menghadapi berbagai permasalahan di lingkungannya serta perkembangan otak anak secara signifikan (Rahma et al., 2023). Pada fase ini, anak memiliki karakteristik yang unik, antara lain egosentris, rasa ingin tahu yang tinggi, antusiasme terhadap hal-hal baru, sifat eksploratif dan jiwa petualang, aktif dan energik, spontan, serta imajinatif dan senang dengan hal-hal yang kaya khayalan. Dengan demikian, orang tua dan pendidik harus benar-benar memahami karakteristik ini agar dapat memberikan stimulasi yang tepat sehingga anak mampu berkembang secara maksimal (Mariana & Pendahuluan, 2022). Proses perkembangan anak pada masa usia dini berlangsung sangat

pesat. Pada masa ini juga dikenal sebagai masa sensitif karena anak menjadi lebih peka dan mudah menerima berbagai upaya untuk memaksimalkan potensi mereka (Utami et al., 2022).

Salah satu prinsip dasar pengembangan belajar anak usia dini adalah dengan menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan sehingga membuat anak tertarik. Pendidikan yang efektif diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak melalui sikap, keyakinan dan kemandirian. Anak yang aktif, eksploratif dan imajinatif merupakan ciri-ciri anak yang memiliki kreativitas tinggi, hal ini tentunya harus didukung oleh keterampilan guru dalam membuat kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Harminanti et al., 2025).

Kreativitas adalah aspek penting dalam pembelajaran anak usia dini yang perlu ditingkatkan dengan baik. Kreativitas didefinisikan sebagai keterampilan individu dalam membuat hal baru, baik berupa karya maupun gagasan. Kreativitas akan berkembang apabila diberikan stimulasi yang baik dan terus-menerus diasah melalui latihan. Karena tidak setiap anak memiliki tingkat kreativitas yang sama, maka dibutuhkan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik mereka Rahma, dalam (Yeyet et al., 2024).

Indikator kreativitas anak usia dini bisa dilihat dari berbagai aktivitas sederhana yang membantu mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, terutama melalui kegiatan eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi terhadap karya (Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Badan Standar, Kurikulum, 2025) .

Pengembangan kemampuan kreativitas di kelompok A TK Rahman Nuri masih belum berkembang secara optimal karena anak masih dibatasi dalam berekspresi. Mereka hanya mengikuti contoh dari guru tanpa diberikan kesempatan untuk berimajinasi dan menciptakan karya sesuai ide mereka. Selama ini, media yang digunakan oleh guru kurang beragam, akibatnya tidak mampu merangsang imajinasi dan kreativitas anak secara maksimal. Media pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan kreativitas anak masih terbatas pada aktivitas seperti melipat atau

membuat kerajinan dari kertas origami, menggambar dan mewarnai. Kondisi tersebut menunjukkan adanya problematika dalam kegiatan pembelajaran, yaitu kurangnya kesempatan bagi anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, bereksplorasi, serta mengekspresikan gagasannya daripada sebagai individu yang aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar. Akibatnya, kreativitas anak kurang terstimulasi secara optimal dan mereka cenderung bergantung pada arahan guru dalam menghasilkan suatu karya (Nugroho, n.d.). Oleh karena itu, diperlukan solusi yang efektif guna mendorong anak agar lebih kreatif. Salah satu alternatif untuk merangsang kreativitas anak adalah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.

Media ialah peralatan yang digunakan untuk memikat minat anak dan menyampaikan pesan saat pembelajaran berlangsung (Trianingih, 2022). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai bahan pembelajaran yang memudahkan saat penyampaian materi dan memudahkan pemahaman anak saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Materi yang terdapat dalam lingkungan bermain anak sebenarnya melimpah, memiliki kualitas untuk berbagai jenis rangsangan, dan dapat mengembangkan banyak aspek rencana tindakan untuk perkembangan, yang paling penting adalah materi tersebut menumbuhkan kreativitas pada masa kanak-kanak awal. Materi tersebut mencakup baik alami maupun buatan. Namun, hal ini belum disadari oleh banyak institusi pendidikan. Maka dari itu, guru hanya mengajarkan cara membuat karya berdasarkan apa yang sudah dijelaskan. Padahal, anak seharusnya diberi kesempatan untuk menghasilkan berbagai karya secara mandiri dengan memanfaatkan berbagai alat dan bahan yang tersedia di sekitarnya (Hilmi et al., 2018).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan terhadap 10 anak Kelompok A TK Rahman Nuri menggunakan lembar observasi kreativitas, diperoleh data bahwa hanya 2 anak (20%) yang telah mencapai kriteria ketuntasan. Rendahnya kreativitas tersebut terlihat dari beberapa indikator, yaitu sebagian besar anak masih menggunakan satu jenis bahan ketika membuat karya, belum mampu menyelesaikan karya secara mandiri

tanpa contoh dari guru, serta belum berani memberikan tanggapan sederhana terhadap hasil karya teman. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak masih perlu ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan lebih luas untuk bereksplorasi dan berkreasi.

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang dihadapi, peneliti ingin memperbaiki proses pembelajaran yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan kreativitas pada kelompok A di TK Rahman Nuri dengan menggunakan media *loose parts*. Salah satu media yang efektif dalam mendukung perkembangan kreativitas anak yaitu media *loose parts*. *Loose parts* ialah jenis-jenis bahan yang dapat dipisahkan, dikombinasikan, dipindahkan maupun disusun dengan benda lain sehingga memungkinkan anak menciptakan beragam bentuk dan karya sesuai dengan ide serta kreativitas yang dimiliki (Safitri & Lestarinigrum, 2021). *Loose parts* sangat membantu anak untuk mendorong perkembangannya melalui bermain, karena dengan menggunakan *loose parts* anak akan bermain sambil bereksplorasi, mereka bisa melepas atau membongkar pasang sesuai keinginan dan imajinasi anak (Prameswari & Lestarinigrum, 2020).

Jenis bahan *loose parts* yang bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran anak usia dini yaitu bahan-bahan alami, bahan plastik, bahan kayu dan bambu, logam, benang dan kain, kaca dan keramik, serta bahan bekas yang sudah tidak digunakan (Maarang et al., 2023). *Loose parts* juga memanfaatkan berbagai jenis bahan yang mudah ditemukan disekitar kita, seperti batu, pasir, lidi, ranting/kayu, daun-daunan, tutup botol, kardus bekas, dan lain-lain Siantajani, dalam (Trianingsih, 2022).

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, *loose parts* memiliki bentuk dan jenis yang beragam. Bahan-bahan tersebut dapat dipindahkan, dibongkar pasang, serta dikombinasikan dengan berbagai cara sesuai kebutuhan kegiatan pembelajaran. Selain itu, media *loose parts* memiliki sifat yang fleksibel karena dapat diperoleh dari mana saja, digunakan di mana saja serta dapat digunakan berulang kali. Hal tersebut membuktikan

bahwa *loose parts* bersifat terbuka dan memberikan kebebasan untuk bereksplorasi serta berkreasi (Srinahyanti, 2022).

Berbeda dengan mainan komersial yang memiliki fungsi dan bentuk tetap, *loose parts* memberikan keleluasaan bagi anak untuk berkreasi sesuai dengan keinginannya. Penggunaan *loose parts* tidak hanya memungkinkan anak menjelajahi dan menemukan hal baru, tetapi juga meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, koordinasi motorik, serta keterampilan sosial sosial dan emosional. Media *loose parts* membuat anak tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran serta membuat anak menjadi senang. Hal tersebut membuktikan bahwa media ini sangat membantu anak mengembangkan kemampuan kreativitas secara optimal tanpa batasan bentuk dan fungsi yang baku (Lestari & Halim, 2022). Media *loose part* merupakan salah satu media pembelajaran yang mudah ditemukan dan dimanfaatkan untuk mengajar anak. Selain mudah diperoleh, media ini juga lebih ekonomis karena memanfaatkan bahan yang ada di sekitar kita, sehingga dapat mengurangi biaya pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan kegiatan bermain menggunakan media *loose part* sangat penting dilakukan untuk mendukung proses belajar dan perkembangan anak usia dini (Dwi Febrianti et al., 2023).

Penggunaan media *loose parts* dalam pembelajaran anak usia dini dianggap selaras dengan kriteria belajar anak yang mengutamakan memperoleh pengetahuan melalui pengalaman secara langsung. Dalam proses pembelajaran tersebut, anak memanfaatkan berbagai inderanya untuk mengenal dan memahami lingkungan sekitarnya. Melalui media *loose parts*, anak memiliki kesempatan yang luas untuk mengeksplorasi berbagai benda di sekitarnya dengan cara mengamati, meraba, dan merasakan beragam tekstur secara langsung. Pengalaman belajar tersebut dapat membantu anak menambah pemahaman yang nyata dan bermakna terhadap lingkungan sekitarnya. Kegiatan bermain menggunakan *loose parts* juga memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih, menggabungkan, menyusun, dan memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia sesuai dengan ide yang dimilikinya. Proses ini membuat anak

untuk lebih berpikir kreatif, bereksperimen, dan menciptakan karya yang unik sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Selain itu, pemanfaatan media *loose parts* juga membantu anak lebih mengenal lingkungan sekitar melalui penggunaan berbagai bahan yang mudah ditemukan. Anak tidak hanya belajar tentang fungsi dan karakteristik suatu benda, tetapi juga memahami bahwa benda-benda sederhana maupun barang bekas yang sering dianggap tidak berguna masih dapat dimanfaatkan kembali menjadi karya yang bernilai. (Damerta et al., 2023).

Penelitian ini penting dilaksanakan guna mengatasi permasalahan pada anak kelompok A TK Rahman Nuri. Peneliti akan menerapkan pendekatan baru dengan menggunakan media *loose parts* serta menerapkan 7 komponen, yaitu bahan alami (seperti kerikil, daun, dan kerang), plastik (seperti sedotan, tutup botol dan gelas plastik), logam (seperti sendok aluminium), kayu (seperti balok, stik es krim, dan lidi), kain dan benang (seperti kain perca dan benang wol) keramik dan kaca (seperti manik-manik dari kelereng) serta bahan bekas kemasan (seperti kardus yang sudah tidak dipakai). Semua bahan tersebut akan disediakan untuk anak sehingga mereka bebas memilih bahan sesuai dengan minat dan keinginan mereka. Setelah itu, anak akan mengikuti arahan dari guru, namun tetap diberikan kebebasan untuk menciptakan karya berdasarkan imajinasi mereka. Dengan banyaknya pilihan material yang berbeda tekstur, warna, bentuk, dan ukurannya, anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang berharga. Semakin banyak pilihan material, semakin menantang dan menyenangkan bagi mereka.

Dengan demikian, penulis berharap penggunaan media *loose parts* bisa digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak usia dini, baik saat membuat karya sendiri, mengungkapkan ide atau pendapat, berpikir secara kreatif, maupun melakukan eksplorasi secara menyenangkan. Selain itu, diharapkan media ini mampu mendukung tumbuh kembang anak secara optimal agar mereka memiliki keterampilan yang dibutuhkan pada masa kini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat diidentifikasi kendala yang terjadi pada kelompok A TK Rahman Nuri, yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan kreativitas anak belum berkembang secara optimal
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga kesempatan anak untuk bereksplorasi dan berekspresi masih terbatas
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga belum mampu menstimulasi kreativitas anak secara optimal

C. Batasan Masalah

Usaha pemecahan masalah yang dilakukan masih terbatas pada peninjauan berbagai faktor yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, peneliti berupaya mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, yaitu:

1. Kemampuan kreativitas anak kelompok A TK Rahman Nuri
2. Penggunaan media *loose parts*

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelompok A TK Rahman Nuri melalui media *loose parts*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk menganalisis apakah penggunaan media *loose parts* efektif untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak pada kelompok A TK Rahman Nuri, serta untuk mengidentifikasi peningkatan kemampuan kreativitas anak sebelum dan sesudah menggunakan media *loose parts* selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

F. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat baik sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pemahaman mengenai pentingnya meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini melalui penggunaan media *loose parts*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan mendorong guru untuk lebih inovatif serta kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang berasal dari lingkungan sekitar. Dengan demikian, kemampuan kreativitas anak mampu berkembang secara maksimal dan sesuai dengan tahapan perkembangannya.

b. Bagi Pengelola Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan untuk pengelola lembaga dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang bisa memberikan dampak baik terhadap kualitas pendidikan.

c. Bagi Peneliti Lain

Peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi, referensi, dan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan kreativitas anak serta kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media *loose parts*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjali, D. S., & Maulina, I. (2024). *Kebebasan Anak Dalam Berkreasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Media Loose Part*. 2(6), 1965–1970.
- Arikunto. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Astuti, R. Z., & Suryani, L. (2024). *Pemanfaatan Loose Part Dalam Pengembangan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Al Azhar 6 Jakarta Timur Pendahuluan*. 7(3), 1178–1190.
- Daly, L., & Beloglovesky, M. (2024). *Loose Parts: Inspiring play in young children*. Redleaf Press.
- Damerta, T. D., Wahyuni, S., Sormin, D., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Huruf Melalui Media Loose Part Di Kelas B TK Sadar Bakti Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 81–91.
- Dwi Febrianti, E., Ridlwan, M., & Abidin, R. (2023). Metode Pembelajaran Melalui Media Loose Part dalam Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 2(3), 47–57. <https://doi.org/10.30651/jses.v2i3.21016>
- Farida, A. (2020). *Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia*. 32.
- Hadiyanti, S. M., & Rahman, T. (2021). *Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini*. 5(2), 237–245.
- Harminanti, A. T., Muhtarom, & Sumarno. (2025). *Penerapan Media Loose Part dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Pelangi Kasih*. 6(3), 28–38.
- Haryanto, F. T., & Twiningsih, A. (2024). Implementasi Media Loose Parts pada Pendidikan Anak Usia Dini.
- Hilmi, R. Z., Hurriyati, R., & Lisnawati. (2018). *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini DI TK Sumberkepong*. 3(2), 91–102.
- Holis, A. (2019). Peranan Keluarga/Orang Tua dan Sekolah dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 1(1), 22–43. <https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/viewFile/8/8>

- Iryanti, A., Samputri, S., & Rasyid, A. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Makassar*. 6(2), 1593–1600.
- Julaiha, (2024). *Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Media Loose Parts*.
- Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Badan Standar, Kurikulum, D. A. P. (2025). *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah* (Issue 021).
- Komara, H. W., & Rohmalina. (2023). *Media Pembelajaran Loose Parts Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(5), 2614–6347.
- Lestari, M. O., & Halim, A. K. (2022). *Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan*. 3, 271–279.
- Lismayani, A., Pratama, M. I., Amriani, S. R., & Dzulfadillah, F. (2023). *CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Pendahuluan*. 6.
- Maarang, M., Khotimah, N., & Maria Lily, N. (2023). *Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts*. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 309–320. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.215>
- Mar, A. (2022). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Parts*. 03(01), 61–73.
- Mariana, A., & Pendahuluan, A. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Steam Berbasis Loose Part Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun*. *September*, 88–94.
- Miriam, B., & Lisa, D. (2014). *Loose Parts Menginspirasi pada Anak Usia Dini*.
- Munar, A., Hibana, H., & Surahman, S. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun*. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(2), 1–9. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v8i2.10691>
- Nugroho, I. H. (n.d.). *Belajar dan Problematikanya*.
- Nugroho, I. H. (2025). *Pengantar Pendidikan Anak*.

- Nurjannah, D. (2018). Jurnal audi. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 3359(1), 63–72.
- Prameswari, Titana Widya, dll. (2020). STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years. *Efektor*, 7(1), 24–34. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektor-e>
- Prameswari, T. W., & Lestarinigrum, A. (2020). Steam Based Learning Strategies By Playing Loose Partsfor Achievment for4C Skils in Children 4-5 Year. *Education*, 7(1), 24–34.
- Rahma, B. A., Kustiono, K., & Setiawan, D. (2023). Penerapan Merdeka Belajar dengan Media Berbahan Loose Part pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 3991–4001. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4926>
- Ridwan, A., Nurul, N. A., & Faniati, F. (2022). Analisis Penggunaan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(02), 105–118. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i02.562>
- Safitri, D., & Lestarinigrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40–52. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3645>
- Salim, Rasyid, I., & Haidir. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Salsabila, N. K., Naila, N., & W, I. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Loose Part di TK IT Abatatsa Kabupaten Pasuruan. *As-Sabiqun*, 4(5), 1107–1118. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2194>
- 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.
- Srinahyanti. (2022). *Pemanfaatan Loose Parts Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. 6(3), 189–193.
- Trianingsih, D. (2022). Meningkatkan Kreativitas anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Loose Part di Taman Kanak-Kaak Harniatun Arrazzaq. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Ulfa, M. (2022). Teori Pengembangan Kreativitas Pendidikan dalam Persfektif Anak Usia Dini. *Jurnal Aktual Pendidikan Indonesia (API)*, 1(2), 33–40.
- Utami, C. P., Eliza, D., Padang, U. N., & Barat, S. (2022). *Pengaruh Loose Parts Play Terhadap Pengenalan Konsep Angka Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mutiara Ceria Pasaman Barat*. 4(2), 183–191.

Yeyet, S., Rahayu, A., & Dewi, T. (2024). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Parts*. 8(2), 299–306.