



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 2040-2052

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2208

## **Efektivitas Media Loose Parts Berbasis Bahan Alam dalam Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini**

**Eka Putri Febriyanti<sup>1</sup>, Suharti Suharti<sup>2</sup>, Mallevi Agustin Ningrum<sup>3</sup>, dan Dhian Gowinda Luh Safitri<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

**ABSTRAK.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam mengenai pemanfaatan media loose parts berbasis bahan alam dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-kanak. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis studi kasus. Subjek penelitian dipilih secara purposive yang melibatkan anak usia 5–6 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi terhadap aktivitas bermain anak menggunakan bahan alam seperti batu, daun, ranting, dan biji-bijian. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media loose parts bahan alam memberikan ruang eksplorasi yang luas bagi anak untuk mengembangkan ide-ide imajinatif dan menghasilkan karya yang orisinal. Anak menunjukkan keluwesan dalam memanipulasi bahan alam menjadi berbagai bentuk baru yang mencerminkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Kontribusi penelitian ini memberikan gambaran bagi pendidik mengenai efektivitas media terbuka dalam mendukung kemerdekaan belajar dan kreativitas anak usia dini di lingkungan sekolah.

**Kata Kunci :** Anak Usia Dini; Kreativitas; Loose Parts

**ABSTRACT.** This study aims to describe in depth the utilization of nature-based loose parts media in stimulating the creativity of early childhood in Kindergarten. The approach used is qualitative with a case study design. The research subjects were children aged 5–6 years, selected through purposive sampling. Data collection techniques included participant observation, interviews, and documentation of children's play activities using natural materials such as stones, leaves, twigs, and seeds. Data analysis followed the Miles and Huberman interactive model, consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicate that nature-based loose parts media provides extensive exploration space for children to develop imaginative ideas and produce original works. Children demonstrated flexibility in manipulating natural materials into various new forms, reflecting an improvement in creative thinking skills. This research contributes by providing educators with insights into the effectiveness of open-ended media in supporting independent learning and early childhood creativity within the school environment.

**Keyword :** Early Childhood; Creativity; Loose Parts

Copyright (c) 2026 Eka Putri Febriyanti dkk.

✉ Corresponding author : Eka Putri Febriyanti

Email Address : ekaputri.23256@mhs.unesa.ac.id

Received 30 April 2026, Accepted 5 Juni 2026, Published 5 Juni 2026

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran yang sangat fundamental dalam meletakkan dasar bagi pengembangan seluruh aspek perkembangan anak, termasuk aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial-emosional, serta seni dan kreativitas. Kreativitas bukan sekadar kemampuan menghasilkan karya seni, melainkan sebuah manifestasi dari kemampuan anak untuk mengekspresikan ide, imajinasi, serta menghasilkan kebaruan melalui pengalaman bermain dan belajar yang bermakna [1]. Pada rentang usia 5–6 tahun, anak berada pada fase perkembangan emas (*golden age*) yang sangat potensial untuk stimulasi kreativitas karena pada masa ini anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, imajinasi yang luas, serta kemampuan berpikir yang mulai berkembang [2]. Oleh karena itu, lingkungan pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) memikul tanggung jawab besar untuk merancang proses pembelajaran yang optimal agar mampu menstimulasi potensi kreatif tersebut secara maksimal [3].

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara teori ideal dengan praktik pembelajaran. Fenomena ini terkonfirmasi melalui observasi awal yang dilakukan peneliti pada Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025 di TK Mutiara Bangsa Di Jalan Klakahrejo Gg Barokah Surabaya. Ditemukan bahwa tingkat kreativitas anak masih tergolong rendah, yang ditandai dengan hasil karya anak yang cenderung seragam dan repetitif. Anak-anak tampak kesulitan memulai suatu karya tanpa instruksi spesifik atau contoh fisik dari guru. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*) [4]. serta ketergantungan pada Lembar Kerja Anak (LKA) dan media pabrikan yang bersifat statis [5]. Pendekatan yang kaku ini membatasi ruang gerak anak untuk bereksplorasi dan menuangkan ide-ide orisinal secara bebas [6].

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah paradigma baru dalam pemilihan media pembelajaran. Kreativitas anak usia dini dapat berkembang dengan optimal apabila mereka diberikan kesempatan untuk bermain menggunakan media yang bersifat terbuka (*open-ended*) dan fleksibel [7]. Salah satu inovasi media yang relevan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah media *loose parts*. *Loose parts* didefinisikan sebagai bahan-bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali dalam berbagai cara sesuai dengan imajinasi tanpa batas dari anak [8]. Karakteristik utama dari media ini adalah tidak adanya fungsi tunggal yang mengikat, sehingga mendorong anak untuk berpikir kreatif, melakukan pemecahan masalah secara mandiri, dan menemukan berbagai kemungkinan baru yang tidak terduga dalam setiap sesi bermain [9].

Secara spesifik, penelitian ini memfokuskan pada penggunaan media *loose parts* yang bersumber dari bahan alam [10]. Bahan alam seperti batu, daun kering, ranting, biji-bijian, dan pasir memiliki keunggulan yang tidak dimiliki oleh media sintetis. Selain aspek ekonomis karena mudah ditemukan di lingkungan sekitar dan ramah lingkungan, bahan alam memberikan pengalaman sensorik yang lebih konkret dan bermakna bagi anak [11]. Melalui sentuhan langsung dengan tekstur, bentuk, dan karakteristik alami dari bahan-bahan tersebut, anak secara simultan mengembangkan kemampuan imajinasi, keluwesan berpikir, serta keterampilan motorik halus [12]. Pembelajaran

berbasis *loose parts* alam ini sangat selaras dengan filosofi pendidikan anak usia dini yang menekankan bahwa anak belajar paling efektif melalui bermain dan pengalaman langsung dengan lingkungannya [13].

Posisi penelitian ini (state of the art) didukung oleh berbagai kajian terbaru dalam lima tahun terakhir, seperti penelitian Maghfiroh dan Hadiyanti yang mengonfirmasi bahwa akses terhadap media *loose parts* membuat anak tampil lebih aktif dan percaya diri [14],[15]. Meskipun demikian, terdapat celah penelitian (research gap) yang nyata; sebagian besar studi terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji pengaruh secara statistik, namun masih sangat terbatas penelitian yang mendeskripsikan secara mendalam bagaimana "proses" interaksi anak dengan bahan alam mampu mentransformasi aspek-aspek kreativitas secara kualitatif. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus kedalaman eksplorasi kualitatif terhadap material alam lokal yang belum banyak disentuh oleh peneliti sebelumnya.

Urgensi dari penelitian ini terletak pada perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu mendobrak kejenuhan penggunaan LKA dan media konvensional di sekolah. Penggunaan media *loose parts* berbahan alam dipandang bukan sekadar alat bantu, melainkan sebuah metode untuk mengembalikan hakikat bermain anak yang merdeka dan eksploratif [16]. Dengan memanfaatkan potensi alam sekitar, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kaya akan stimulasi tanpa memerlukan biaya yang besar [17]. Hal ini sangat krusial mengingat kreativitas adalah salah satu kompetensi abad ke-21 yang harus mulai dipupuk sejak dini agar anak mampu beradaptasi dengan perubahan zaman yang dinamis di masa depan [18].

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan kajian teoritis yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam mengenai pemanfaatan media *loose parts* berbahan alam dalam menstimulasi kreativitas anak usia 5–6 tahun di Taman Kanak-kanak. Melalui pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan praktik pembelajaran di PAUD, khususnya dalam upaya optimalisasi kreativitas anak melalui pemanfaatan media yang kreatif dan inovatif [19]. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengungkapan pola-pola kreativitas anak melalui interaksi naturalistik dengan bahan alam sebagai solusi alternatif yang efektif dan layak untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

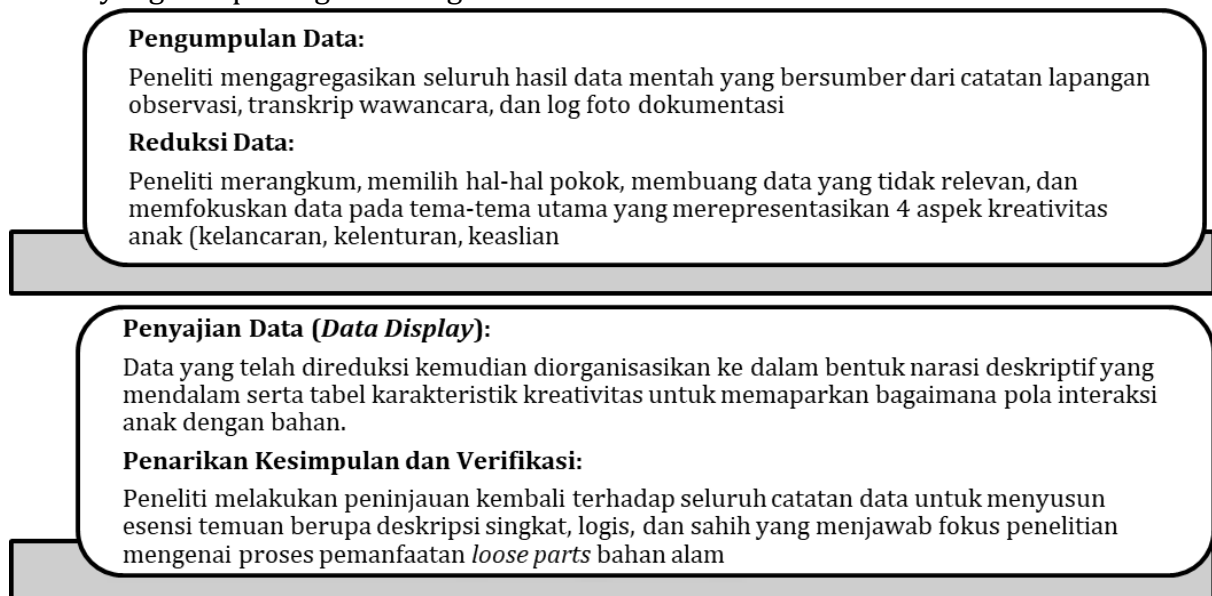
## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Penggunaan studi kasus bertujuan untuk menyelidiki secara mendalam fenomena kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui penggunaan media *loose parts* bahan alam dalam konteks kehidupan nyata [20]. Melalui desain deskriptif, peneliti berupaya memberikan gambaran secara detail, sistematis, dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antar fenomena yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung [21]. Penelitian ini dilaksanakan di TK MUTIARA BANGSA yang berlokasi di Jalan Klakahrejo GG Barokah Surabaya. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa

sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum mengoptimalkan pemanfaatan bahan alam. Penelitian dilaksanakan pada semester Genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan November.

Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 5 Anak perempuan (usia 5–6 tahun). Penentuan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel dengan pertimbangan kriteria tertentu [22]. Kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini meliputi: (1) anak berada pada rentang usia 5–6 tahun; (2) anak menunjukkan tingkat kreativitas yang masih rendah berdasarkan hasil observasi awal; dan (3) anak yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Selain itu, guru kelas bertindak sebagai informan kunci guna memberikan data pendukung terkait latar belakang perilaku kreatif anak.[23].

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik untuk mendapatkan informasi yang komprehensif: Observasi: Peneliti melakukan pengamatan langsung menggunakan instrumen berupa lembar observasi kreativitas. Indikator kreativitas yang diukur merujuk pada empat aspek menurut Guilford: kelancaran (fluency), kelenturan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration). Kisi-kisi instrumen ini telah divalidasi oleh ahli (expert judgment) untuk menjamin kesesuaian butir pengamatan dengan teori perkembangan anak. Wawancara: Tanya jawab dilakukan kepada anak untuk memahami makna di balik karya yang mereka ciptakan serta kepada guru untuk memperkuat validitas temuan melalui teknik wawancara semi-terstruktur [24]. Dokumentasi: Mengumpulkan bukti fisik berupa foto aktivitas anak dan hasil karya dari media loose parts alam seperti batu, daun, ranting, dan biji-bijian sebagai arsip data deskriptif [25]. Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi tiga alur kegiatan secara simultan.



**Gambar 1. Tahap Analisis Data**

Untuk menjamin derajat kepercayaan (kredibilitas) dari data kualitatif yang diperoleh, penelitian ini menerapkan teknik pemeriksaan keabsahan data melalui dua strategi utama: Triangulasi: Terdiri atas triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan dan mengecek balik derajat

kepercayaan informasi yang diperoleh dari hasil observasi anak dengan hasil wawancara guru kelas. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan menguji kebenaran data dari fenomena yang sama menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda, yaitu memadukan hasil observasi perilaku anak, hasil wawancara mendalam, dan bukti foto dokumentasi hasil karya. Member Check: Proses pengecekan data dilakukan dengan mengonfirmasi kembali hasil transkrip wawancara dan interpretasi narasi kepada guru kelas selaku informan kunci untuk memastikan bahwa data yang dituliskan oleh peneliti telah sesuai dengan realitas yang terjadi di lapangan.

Prosedur dalam studi kasus ini mengikuti tahapan sebagai berikut: Tahap Identifikasi: Mengamati dan memetakan kondisi awal proses pembelajaran di TK yang cenderung masih konvensional, berpusat pada guru, serta terbatasnya ketersediaan media eksplorasi terbuka. Tahap Pelaksanaan: Merancang dan menyediakan lingkungan belajar yang kaya akan stimulasi media *loose parts* berbahan alam serta memberikan kemerdekaan penuh bagi anak untuk bereksplorasi secara bebas sesuai imajinasinya. Tahap Pengumpulan Data: Melakukan pengamatan melekat dan mencatat setiap respons verbal, ucapan, ekspresi, serta tindakan kreatif anak saat memanipulasi bahan alam ke dalam catatan lapangan. Tahap Analisis: Mengolah data yang terkumpul untuk mendeskripsikan pengaruh media tersebut terhadap kreativitas anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengeksplorasi pemanfaatan media *loose parts* bahan alam yang terdiri atas batu kerikil berwarna, biji kacang hijau, dan ranting pohon dalam menstimulasi kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Mutiara Bangsa, Surabaya. Berdasarkan reduksi data dari observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan catatan dokumentasi, hasil penelitian disajikan secara sistematis berdasarkan empat indikator kreativitas menurut teori Guilford/Torrance. Ringkasan capaian profil kreativitas anak selama proses eksplorasi dirangkum dalam Tabel 1.

**Tabel 1. Temuan kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun**

Subjek	Indikator Kreativitas unggul	Perilaku Eksploratif dan Respon Alami di Lapangan	Representasi Simbolis Media Anak	Makna Menurut Anak
Cc	Kelancaran ( <i>Fluency</i> )	Menyusun batu kerikil secara cepat membentuk pola mobil sedan panjang; menaruh biji kacang hijau sebagai garis simetris pembatas pintu tanpa keraguan.	Memakai batu bulat sebagai roda agar "kendaraan bisa melaju kencang" dan biji kacang hijau sebagai "muatan barang untuk dijual ke pasar".	
As	Kelenturan ( <i>Flexibility</i> )	Mencoba dan membongkar pasang berbagai ukuran batu untuk menemukan roda yang proporsional; menghias kap mobil dengan taburan biji	Mengartikan batu besar sebagai "lampu mata" dan formasi kacang hijau sebagai "senyum mobil" agar mobil terlihat hidup.	

Zr	Keaslian ( <i>Originality</i> )	kacang hijau. Mengubah perspektif arus utama (samping) dengan mendesain mobil dari tampak depan menggunakan susunan kerikil melingkar; membuat struktur mobil memanjang.	Mengartikan susunan kerikil panjang sebagai "mobil keluarga" agar mampu memuat banyak orang (Ayah, Ibu, dan adik).
An	Elaborasi ( <i>Elaboration</i> )	Menambahkan detail kontekstual berupa garis jalanan panjang di bawah roda; mengombinasikan ranting pohon menjadi kerangka sayap pesawat masa depan yang kompleks.	Memakai hamparan biji kacang hijau sebagai "jalanan penuh rumput untuk perjalanan jauh" dan ranting sebagai "sayap pesawat pelindung yang kuat".

Indikator kelancaran (*fluency*), data lapangan menunjukkan bahwa ketersediaan media *loose parts* alam yang melimpah menstimulasi kelancaran anak dalam memunculkan ide-ide baru secara spontan. subjek cc menunjukkan performa dominan pada aspek ini. pada sesi bermain, cc secara tangkas mengambil segenggam kerikil dan mengaturnya menjadi barisan linier yang membentuk bodi mobil sedan dalam waktu singkat tanpa mengalami hambatan kognitif (*mental block*). ketelitian cc terlihat ketika ia memanfaatkan biji kacang hijau untuk menciptakan garis pembatas pintu mobil secara rapi dan simetris. ketika dikonfirmasi melalui wawancara, cc dengan lancar menjelaskan fungsi komponen karyanya: "*ini batu bulat untuk roda biar jalannya kencang, kalau kacang hijau ini ceritanya muatan sayur yang mau dibawa ke pasar.*"

Indikator kelenturan (*flexibility*). Aspek kelenturan diidentifikasi melalui kemampuan anak untuk mengubah arah berpikir, mencari alternatif pemecahan masalah, dan memvariasikan fungsi material. Subjek as menunjukkan keluwesan ini saat menghadapi kendala bentuk roda mobilnya. Berbeda dengan anak-anak lain yang langsung menyerah atau meniru temannya, as berulang kali membandingkan, membongkar, dan menukar ukuran batu dari yang kecil hingga menemukan batu berbentuk pipih bundar yang dirasa pas sebagai roda. Sifat fleksibel ini juga tecermin saat as beralih fungsi dari menyusun pola bodi menjadi menghias bagian internal mobil dengan biji kacang hijau. As mengekspresikan imajinasinya dengan berkata: "*batu yang besar ini lampu matanya, terus kacang hijau yang melengkung ini senyum mobilnya, jadi mobilnya lagi senyum lihat aku.*"

Indikator keaslian (*originality*), keaslian tecermin dari kemampuan anak menghasilkan gagasan unik atau berbeda (*divergent thinking*) yang melampaui contoh instruksional guru atau panduan visual. Subjek zr menunjukkan lompatan orisinalitas yang menonjol. Ketika mayoritas anak di kelas membuat konstruksi mobil dari perspektif dua dimensi (tampak samping) sesuai pola gambar, zr justru menyusun batu kerikil secara melingkar berlapis untuk menampilkan perspektif tiga dimensi dari tampak depan. Zr juga memperpanjang dimensi kendaraannya melampaui batas kertas

panduan. Melalui teknik wawancara, Zr mengungkapkan alasan di balik keunikan bentuk tersebut: "ini bukan mobil biasa, ini mobil keluarga yang panjang sekali, biar ayah dan ibu bisa ikut masuk semua ke dalam untuk jalan-jalan."

Indikator elaborasi (*elaboration*), elaborasi melibatkan kemampuan anak untuk memperluas, merinci, dan memperkaya gagasan dasar menjadi struktur yang lebih kompleks. Subjek An menjadi representasi utama pada indikator ini. An tidak hanya fokus pada objek kendaraan utamanya, melainkan menambahkan ornamen lingkungan (*world-building*) di sekitarnya. Ia menaburkan sisa biji kacang hijau secara merata di bawah roda untuk memvisualisasikan latar tempat. Dinamika berpikir An semakin berkembang pesat pada hari kedua ketika elemen ranting pohon diperkenalkan ke dalam lingkungan belajar. An mengintegrasikan ranting tersebut sebagai struktur penopang utama untuk mengubah konsep mobil menjadi pesawat terbang masa depan. An menceritakan detail karyanya: "hijau-hijau ini jalanan yang banyak rumputnya karena mobilnya mau pergi jauh ke hutan, terus aku kasih ranting ini buat sayap pesawat masa depan yang kuat biar bisa terbang melewati pohon."

Dinamika proses eksplorasi media dan transisi imajinasi anak, proses pembelajaran kualitatif ini memperlihatkan adanya pergeseran cara anak berinteraksi dengan media dari waktu ke waktu. Pada hari pertama, anak-anak cenderung menggunakan batu kerikil dan biji kacang hijau untuk mereplikasi bentuk-bentuk kendaraan yang bersifat konkret dan semi-statis [26]. Namun, pada hari kedua, penambahan material baru berupa ranting pohon memicu disrupsi imajinasi yang signifikan.

Zr, Fl, dan As mulai memodifikasi konsep mobil konvensional mereka menjadi kendaraan hibrida yang lebih inovatif, seperti merancang "mobil amfibi" yang diletakkan di atas hamparan kerikil biru yang diibaratkan sebagai air laut. Sementara itu, An melakukan lompatan imajinatif dengan sepenuhnya meninggalkan konsep mobil dan beralih menciptakan moda transportasi udara masa depan. Transformasi ini membuktikan bahwa stimulasi *loose parts* berbahan alam tidak hanya menyentuh aspek visual-spasial, melainkan juga menantang kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) anak dalam mengonseptualisasikan fungsi struktural dari benda-benda organik di sekitarnya [27]. Anak-anak secara konsisten mampu menarasikan hasil karya mereka dengan argumen yang logis, menegaskan bahwa proses bermain ini berbasis pada pemahaman makna (*meaning-making*) yang mendalam, bukan sekadar aktivitas motorik tanpa arah yang jelas [28].



**Gambar 2. Tahap Awal Eksplorasi Mandiri Anak Menggunakan Media Batu Kerikil Berwarna dalam Menstimulasi Kreativitas (Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026)**



**Gambar 3. Hasil Karya Manipulasi Kombinasi Kerikil, Biji Kacang Hijau, dan Ranting Sesuai Imajinasi Divergen Anak (Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026).**



**Gambar 4. Aktivitas Anak Menceritakan Makna Simbolis dan Alasan Logis di Balik Proyek Kendaraan yang Dibuak (Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2026).**

Analisis kritis mekanisme stimulasi kreativitas berbasis *loose parts*. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa pemberian kebebasan mutlak kepada anak untuk memanipulasi bahan alam seperti batu, biji-bijian, dan ranting memicu peningkatan kreativitas yang substansial melampaui batas-batas kognitif konvensional [29]. Secara kritis, sifat *open-ended* (terbuka) dari material *loose parts* bertindak sebagai katalisator psikologis yang meminimalkan kecemasan akan kegagalan atau kesalahan berkarya pada anak. Ketika anak berhadapan dengan media yang tidak memiliki fungsi tunggal yang mengikat, struktur kognitif mereka distimulasi untuk mengaktifkan pemecahan masalah secara mandiri (*independent problem-solving*). Hal ini berbeda secara diametral dengan penggunaan lembar kerja anak (lka) atau media pabrikan statis yang memaksakan pola konvergen (satu jawaban benar), yang justru mengerdilkan potensi imajinasi divergen anak.

Jika dianalisis melalui lensa teori Torrance, keempat indikator kreativitas yang muncul di lapangan tidak berdiri sendiri, melainkan saling berkelindan dalam satu ekosistem bermain yang naturalistik [30] : Kelancaran (*Fluency*): Kelimpahan fisik material alam menghilangkan hambatan spasial, memungkinkan subjek seperti Cc mengekspresikan ide secepat proses transmisi sinapsis kognitifnya tanpa interupsi kelangkaan bahan. Kelenturan (*Flexibility*): Variasi tekstur, berat, dan dimensi batu memaksa As melakukan uji coba taktil-kinestetik secara konstan, mengembangkan fleksibilitas mental untuk melihat satu objek dari multi-perspektif fungsi. Keaslian (*Originality*): Ketiadaan instruksi kaku meruntuhkan hegemoni visual "tampak samping" yang biasa didektekan orang dewasa, memicu Zr melahirkan kebaruan berupa

perspektif tampak depan yang orisinal. Elaborasi (*Elaboration*): Ranting pohon bertindak sebagai elemen disruptif yang menuntut An melakukan sintesis tingkat tinggi untuk menggabungkan materi organik linier (ranting) dengan materi granular (biji-bijian) ke dalam detail lingkungan yang kaya makna.

Eksplorasi bahan alam ini secara simultan menyajikan stimulasi sensorik-motorik yang kaya. Penelitian yang ditunjukkan anak saat menempatkan biji kacang hijau kecil agar tidak berhamburan menunjukkan bahwa stimulasi kreativitas kualitatif ini mengintegrasikan fungsi regulasi diri (*self-regulation*), kontrol motorik halus, serta ketekunan emosional secara berkelanjutan. [31]

Komparasi dengan penelitian terdahulu dan kontribusi teoritis (*Novelty*), untuk memberikan sintesis kritis dan memetakan posisi ilmiah temuan ini di antara peta penelitian global, tabel 2 menyajikan matriks perbandingan analitis antara data lapangan penelitian ini dengan literatur relevan mutakhir.

**Tabel 2. Analisis kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun**

Fokus Lapangan (Studi Ini)	Temuan (Studi Anak)	Rujukan Teoretis & Penelitian Terdahulu	Analisis Komparatif & Perbedaan Substantif	Kontribusi Baru & Novelty Penelitian Ini
Representasi Makna Simbolis-Sosial: Anak menggunakan formasi batu panjang untuk memaknai "mobil keluarga" (aspek emosional).		Hasni & Amanda (2022) [32]; Sere et al. (2024) [34]	Penelitian terdahulu memfokuskan bahan alam untuk peningkatan aspek kognitif-geometri [32] dan motorik halus	Menemukan bahwa <i>loose parts</i> alam bertindak sebagai media proyeksi emosional dan pengalaman sosial anak ke dalam karya fisik
Disrupsi Imajinasi Abstrak: Penambahan ranting (materi 3D organik) mengubah orientasi berpikir konkret menjadi abstrak-futuristik.		Karman & Lestari (2024) [33]; Garnika & Rohiyatun (2024) [8].	Studi terdahulu memandang <i>loose parts</i> meningkatkan kreativitas [33] secara umum tanpa membedakan dampak transisi jenis materialnya [8]	Mengungkapkan hukum transisi material: penambahan material <i>loose parts</i> bercabang/tidak beraturan (ranting) secara drastis mempercepat perubahan dari imajinasi konkret ke imajinasi abstrak.
Laboratorium Kreativitas Mandiri: Anak memimpin arah bermain ( <i>child-led play</i> ) tanpa takut salah, menurunkan hambatan psikologis.		Tesar (2020) [36]; Patimah et al. (2019) [31].	Menyoroti pemanfaatan bahan sekitar demi efisiensi biaya pasca-pandemi [36] dan stimulasi motorik kasar-halus [31].	Membuktikan secara kualitatif bahwa kemerdekaan belajar terbaik dicapai ketika guru berperan hanya sebagai penyedia lingkungan ( <i>scaffolding</i> ekologis) dan melepas kontrol atas hasil akhir karya anak.

Melalui analisis komparatif pada Tabel 2, *novelty* (kebaruan ilmiah) dari penelitian ini terlihat jelas pada pengungkapan pola semiotika bermain anak, di mana bahan alam tidak sekadar diposisikan sebagai pengganti Alat Permainan Edukatif (APE) pabrikan yang murah, melainkan sebagai media katarsis emosional dan bahasa simbolis

anak untuk menerjemahkan realitas sosial mereka. Integrasi ranting pohon terbukti mengubah arsitektur berpikir anak dari sekadar replikasi objek visual (meniru) menjadi arsitektur pemecahan masalah struktural yang lebih kompleks (menciptakan).

Urgensi edukatif media alam di era digital. Di tengah masifnya paparan perangkat digital (*screen time*) pada anak usia dini yang cenderung melatih respons mental instan dan pasif, kembali ke media alam memiliki urgensi pedagogis yang sangat tinggi. Interaksi layar digital mengeliminasi pengalaman sensorik taktil yang esensial bagi pertumbuhan sinapsis otak anak. Sebaliknya, resistensi fisik yang nyata dari batu, tekstur licin biji-bijian, serta fleksibilitas ranting pohon memberikan umpan balik neurosensori yang kaya yang krusial untuk ketahanan konsentrasi (*attention span*) dan kesabaran anak [34].

Secara praktis, temuan ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan praktik kurikulum PAUD berbasis *loose parts*, khususnya sebagai solusi inovatif atas problem keterbatasan anggaran pengadaan APE di lembaga-lembaga PAUD non-perkotaan [35] Guru tidak lagi harus bergantung pada logistik pabrikaan, melainkan dapat mentransformasi lingkungan sekitar menjadi laboratorium kreativitas tanpa batas. Langkah ini sangat selaras dengan visi adaptasi pendidikan merdeka belajar yang menuntut kreativitas guru dalam mengeksplorasi potensi kearifan lokal secara optimal dan berkelanjutan [36].

## KESIMPULAN

Pemanfaatan media *loose parts* bahan alam (batu kerikil, biji kacang hijau, dan ranting pohon) terbukti secara kualitatif mendalam mampu menstimulasi empat aspek kreativitas anak usia 5–6 tahun, yaitu kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Media terbuka (*open-ended*) ini memberikan ruang eksplorasi mandiri yang mengasah kemampuan pemecahan masalah (*problem-solving*) serta regulasi motorik halus anak tanpa hambatan psikologis takut salah. Kebaruan (*novelty*) ilmiah penelitian ini terletak pada pengungkapan pola semiotika bermain anak, di mana material alam tidak sekadar diposisikan sebagai alat permainan pengganti yang murah, melainkan bertindak sebagai media katarsis emosional dan proyeksi pengalaman sosial anak, sekaligus menjadi katalis ekologis yang mempercepat transisi kognitif dari imajinasi konkret menuju imajinasi abstrak-futuristik. Meskipun berkontribusi terhadap efisiensi Kurikulum Merdeka di PAUD, penelitian ini terbatas pada skala subjek dan durasi pengamatan yang singkat. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan melalui pendekatan studi multi-kasus atau mengeksplorasi integrasi hibrida antara *loose parts* alam dengan teknologi digital secara longitudinal.

## PENGHARGAAN

Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada anak-anak yang berpartisipasi atas antusiasme dan imajinasi mereka. Semua kegiatan dan penyediaan

media berupa bahan-bahan lepas dilakukan secara mandiri. Terima kasih juga saya sampaikan kepada rekan-rekan saya atas masukan mereka, dan kepada Gemini AI (Google) atas bantuan dalam penyempurnaan bahasa akademik.

## REFERENSI

- [1] E. Mutiah dan S. Srikandi, "Konsep Pengembangan Kreativitas AUD," *BUHUTS AL-ATHFAL J. Pendidik. dan Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, hal. 1–15, Jun 2021, doi: 10.24952/alathfal.v1i1.3464.
- [2] R. Suryadini dan G. D. Lestari, "Efektivitas Pelatihan Tari Tradisional dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 8-10 Tahun di Sanggar Sawung Surabaya," *J+Plus Unesa*, vol. 14, no. 1, hal. 224–236, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/67332>
- [3] J. S. Dwijantie, "Perencanaan Pembelajaran PAUD: Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Menyenangkan Dan Edukatif Jeane," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 10, no. 4, hal. 1440–1447, 2024, doi: 10.31949/educatio.v10i4.10432.
- [4] D. Chikita, D. P. Sari, dan R. Puspitasari, "Penerapan Perencanaan Model Pembelajaran Teacher Center di MTs Negeri 2 Rejang Lebong," *J. Pendidik. Sos. Dan Hum.*, vol. 2, no. 3, hal. 167–186, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/416>
- [5] L. D. Khinanti *et al.*, "Dampak Keterbatasan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Anak Usia 5 & 6 Tahun di TK Kartini," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 9, no. 2, hal. 18784–18789, 2025, doi: 10.31004/jptam.v9i2.29071.
- [6] I. Nadziroh dan S. Mutmainah, "Kreativitas Gambar Anak Usia 4-8 Tahun di Sanggar Lukis Pakpur Surabaya," *J. Seni Rupa*, vol. 10, no. 3, hal. 11–27, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/47716>
- [7] A. Adittia, "Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD," *Mimb. Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 1, hal. 9–20, Apr 2017, doi: 10.53400/mimbar-sd.v4i1.5227.
- [8] E. Garnika dan B. Rohiyatun, "Stimulasi Kreativitas Anak Melalui Membuat Karya Bahan Loose Part," *J. Dedik. Madani*, vol. 3, no. 1, hal. 1–05, 2024, doi: 10.33394/jdm.v3i1.12242.
- [9] N. Atikah, Herlina, dan Angri Lismayani, "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Lego Pada Usia 5-6 Tahun," *Early Child. Res. J.*, vol. 8, no. 1, hal. 230–237, Jun 2025, doi: 10.23917/ecrj.v8i1.10803.
- [10] N. A. Iswari, Y. Matheos, L. Malaikosa, dan S. Setyowati, "Keterlibatan Orang Tua dalam Permainan Media Loose Parts Berbasis kearifan Lokal untuk Stimulasi Kreativitas Anak Usia Dini di Lingkungan Rumah," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, hal. 476–487, 2026, doi: 10.37985/murhum.v7i1.1840.
- [11] L. Hafizotun, "Pemberdayaan Sentra Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Nurul Ilmi Kota Jambi," *Al-Ashlah J. Islam. Stud.*, vol. 1, no. 2, hal. 1–29, 2017, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.iim-jambi.ac.id/index.php/Al-Ashlah/article/view/9>
- [12] Hafsah, L. Suryani, dan E. Sulistyowati, "Pengaruh Terapi Bermain dengan Bahan Alam Berupa Batu dan Ranting untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus dan Kreatifitas Anak Usia Dini di TK Hikmah Jl Minasa Upa Blok AB 2 Makassar,"

- Arus J. Sos. dan Hum.*, vol. 5, no. 3, hal. 4141–4148, Des 2025, doi: 10.57250/ajsh.v5i3.1856.
- [13] E. Pristikasari, M. Mustaji, dan M. Jannah, “Implementasi Pembelajaran Berbasis Alam dengan Loose Parts untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Bahasa pada Anak TK,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 1, hal. 9213–9222, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3985.
- [14] R. Kurniasih dan N. Mulyani, “Penerapan Media Loose Parts Untuk Mengembangkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Di TK Diponegoro 173 Purwokerto Selatan,” *J. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, hal. 56–64, Jun 2025, doi: 10.65669/jtkaud.v3i1.505.
- [15] S. M. Hadiyanti, E. Elan, dan T. Rahman, “Analisis Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini,” *J. PAUD AGAPEDIA*, vol. 5, no. 2, hal. 237–245, Des 2021, doi: 10.17509/jpa.v5i2.40920.
- [16] S. Rohmatun dan M. Nofan Zulfahmi, “Implementasi Pembelajaran Loose Part dengan Kearifan Budaya Lokal di KB Mutiara Karanggondang,” *Gener. Emas*, vol. 7, no. 1, hal. 21–37, Mar 2024, doi: 10.25299/ge.2024.vol7(1).16461.
- [17] F. Raharningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Loosepart pada Anak Usia Dini di RA Sakila Kerti,” *Hamka Ilmu Pendidik. Islam*, vol. 4, no. 2, hal. 79–94, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.stitmuhbatam.ac.id/index.php/hamka/article/view/96>
- [18] D. D. Anggraini, N. Gupita, D. P. Kusuma, dan R. N. Puspitasari, “Optimalisasi pemanfaatan lingkungan sekolah pada kegiatan pembelajaran luar kelas dalam pendidikan anak usia dini,” *SELING J. ....*, vol. 8, no. 2, hal. 199–207, 2022, doi: 10.29062/seling.v8i2.1233.
- [19] Istiqomah Istiqomah, Rina Apriana, Cyndy Felisya, Sani Safitri, dan Rani Oktapiani, “Keterampilan Dasar Guru Abad ke-21: Kunci Menuju Pembelajaran Kreatif dan Kolaboratif,” *Sos. J. Ilm. Pendidik. IPS*, vol. 2, no. 4, hal. 260–269, Des 2025, doi: 10.62383/sosial.v2i4.1386.
- [20] R. Kurniawati, R. Kurniawati, dan M. ‘Azam Muttaqin, “Implementasi Metode Project Based Learning Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Terapan Kurikulum Merdeka,” *J. EARLY Child. Educ. Stud.*, vol. 4, no. 1, hal. 105–131, Jun 2024, doi: 10.54180/joeces.2024.4.1.136-163.
- [21] W. D. Ipana, “Pemanfaatan Loose Parts dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Mutiara Hati Desa Pangek,” *ICEJIslamic Child. Educ. J.*, vol. 3, no. 1, hal. 27–33, 2024, doi: 10.32923/icej.v3i1.3891.
- [22] Erwinda Rahim Tanjung dan Meyniar Albina, “Penelitian Deskriptif dalam Pendidikan,” *Blaz. J. Bhs. dan Sastra dalam Pendidik. Linguist. dan Pengemb.*, vol. 3, no. 3, hal. 168–176, Jun 2025, doi: 10.59841/blaze.v3i3.2972.
- [23] M. Farina, A. Suriansyah, dan R. Amelia, “Membangun Sinergi Pendidikan Anak Usia Dini: Tinjauan Atas Persepsi Orang Tua di Desa Amawang Kiri Kecamatan Kandangan,” *Pendas Jurnah Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 3, hal. 167–186, 2025, doi: 10.23969/jp.v10i03.28429.
- [24] R. Ardita dan A. L. Virganta, “Perbedaan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Finger Painting Di TK Aminah Kecamatan Perbaungan T . A 2025 / 2026,” *J. Innov. Creat.*, vol. 6, no. 2022, hal. 7590–7597, 2026, [Daring]. Tersedia pada: <https://joecy.org/index.php/joecy/article/view/7611>
- [25] P. A. Oktaviana dan S. Katoningsih, “Metode Tanya Jawab dengan Media Boneka Tangan untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 3, hal. 3191–3204, Jun 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i3.4319.

- [26] S. Rohmatun, E. Setiyani, F. Rohfirsta, D. Fitamaya, R. Nisa, dan M. Nofan Zulfahmi, "Penerapan Loose Parts terhadap Kreativitas Anak Usia Dini selama Belajar dari Rumah," *J. Educ. Teach.*, vol. 2, no. 2, hal. 129–136, Agu 2021, doi: 10.51454/jet.v2i2.114.
- [27] S. Masitoh dan F. Fauzi, "Transformasi Pembelajaran Melalui Pendekatan Reggio Emilia: Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengembangkan Kreativitas AUD," *PAUDIA*, vol. 15, no. 1, hal. 53–68, Feb 2026, doi: 10.26877/paudia.v15i1.3156.
- [28] R. Z. Astuti dan L. Suryani, "Pemanfaatan Loose Part Dalam Pengembangan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Al Azhar 6 Jakarta Timur," *J. Stud. Guru dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 3, hal. 1178–1190, Des 2024, doi: 10.30605/jsgp.7.3.2024.4485.
- [29] A. Sofyannuddin dan M. Y. M. El-Yanusu, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SDN Kedungsumur 1 Sidoarjo," *J. Innov. Creat.*, vol. 5, no. 3, hal. 109–122, 2025, doi: 10.31004/joecy.v5i3.642.
- [30] T. Rohaeti, S. Ratna, dan A. Fitri, "Barang Bekas dan Bahan Alam Sebagai Alat Permainan Edukatif di Pendidikan Anak Usia Dini dengan Tema Karya Kreatifku POS PAUD Miftahul Hidayah," *Hikamatzu J. Multidisplin*, vol. 2, no. 2, hal. 0–5, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <https://yasyahikamatzu.com/index.php/hjm/article/view/334>
- [31] A. R. Prasetyo, S. R. Kusumaningrum, O. Fajarianto, M. Z. Ikhwan, dan Z. Al-Haq, "Strategi Penerapan Creative Paint Kits untuk Penguatan Literasi Kreativitas dan Pencapaian SDGS di Komunitas Pacitan Cerdas," *VISA J. Vis. Ideas*, vol. 5, no. 3, hal. 464–474, Des 2025, doi: 10.47467/visa.v5i3.9420.
- [32] S. Patimah, Rusmayadi, dan F. Mahnur, "Penggunaan Media Bahan Alam Untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Pada Kelompok B di TK PGRI Cidahu," *Temat. J. Pemikir. dan Penelit. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, hal. 220, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://ojs.unm.ac.id/JPK/article/view/30621>
- [33] N. F. Ficia, S. Purnama, dan S. Sibawaihi, "Pembelajaran Bentuk Geometri Anak Usia 5–6 Tahun melalui Media Realita di RA Al Falah Banyuwangi," *ARZUSIN*, vol. 6, no. 1, hal. 784–796, Feb 2026, doi: 10.58578/arzusin.v6i1.9171.
- [34] Andi Karman dan Ayu Lestari, "Strukturalisme Genetik Dalam Novel Dua Belas Pasang Mata Karya Sakae Tsuboi (Kajian Sosiologi Sastra)," *J. Onoma Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, vol. 10, no. 4, hal. 4636–4646, Nov 2024, doi: 10.30605/onoma.v10i4.5143.
- [35] A. Sere, E. T. Ngura, K. D. Dhiu, dan D. N. L. Laksana, "Aktivitas Kegiatan Menempel Menggunakan Bahan Alam Untuk Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kober Ilham Nioniba," *JUPEIS J. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 4, no. 2, hal. 41–46, Mar 2025, doi: 10.57218/jupeis.Vol4.Iss2.1486.
- [36] L. A. Arvianti, E. Hanidar, N. Afifi, dan S. N. Sudrimo, "Penggunaan Bahan Alam dalam Praktikum IPA dengan Keterbatasan Fasilitas Laboratorium untuk Memahami Pembelajaran Kontekstual Pada Peserta Didik Kelas V SD Inpres 34 Kabupaten Sorong," *J. Ilm. Glob. Educ.*, vol. 6, no. 4, hal. 2507–2520, 2025, doi: 10.55681/jige.v6i4.4403.