

Loose parts: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini

Eva Eriani^{1✉}, Mardiah¹, Martina Napratilora¹, Sri Erdawati¹
Sekolah Tinggi Agama Islam Auliaurasyidin Tembilahan, Indonesia⁽¹⁾
DOI: [10.31004/aulad.v5i1.316](https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.316)

✉ Corresponding author:
[eva.eriani@stai-tbh.ac.id]

Article Info

Abstrak

Kata kunci:
Loose Parts;
Kemampuan Berpikir Kreatif;
Anak Usia Dini;

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tahapan untuk memecahkan masalah, untuk itu diperlukan stimulasi yang memungkinkan anak untuk dapat menuangkan idenya secara bebas yakni melalui *loose parts*. Pada prinsipnya *loose parts* dapat dipindahkan, dipisahkan, disatukan kembali, dibawa, dikombinasikan, dan didesain ulang dengan berbagai cara. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh *loose parts* terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Penelitian ini berupa penelitian kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*, data dikumpulkan melalui observasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji-t berpasangan (*paired sampel t-test*). Hasil penelitian menunjukkan nilai $t_{hitung} 21,05 \geq t_{tabel} 1,745884$, yang berarti terdapat pengaruh *loose parts* terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini.

Keywords:
Loose Parts;
Creative Thinking Skill;
Early Childhood;

Abstract

The ability to think creatively is one of the stages for solving problems, for this reason, stimulation is needed that allows children to be able to express their ideas freely, namely through loose parts. In principle, loose parts can be moved, separated, put back together, carried, combined, and redesigned in various ways. This study aims to see the effect of loose parts on the creative thinking ability of early childhood. This research is a quantitative research with a one group pretest-posttest design, data collected through observation. The data obtained were then analyzed using paired sampel t-test. The results showed the value of $t_{count} \geq t_{table}$ ($21,05 \geq 1,745884$), it means that there is an effect of loose parts on the creative thinking ability of early childhood.

1. PENDAHULUAN

Manusia selalu dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perubahan, termasuk perubahan dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini (PAUD). Jika dahulu pendidik terbiasa dengan pembelajaran konvensional yang terkesan kaku dan menegangkan, maka seiring dengan bertambahnya sarjana dan ahli pemerhati anak membuat pembelajaran semakin berkembang. Pembelajaran yang awalnya hanya berpusat pada guru yang menyebabkan anak pasif dan fokus pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung) mulai bergeser pada peran guru sebagai fasilitator yang membuat pembelajaran berpusat pada anak sehingga anak menjadi lebih aktif.

Pembelajaran untuk anak usia dini seharusnya memperhatikan prinsip-prinsip berikut (Halamury, 2021): 1) berorientasi pada kebutuhan anak, 2) bersifat terpadu, 3) mengembangkan kecakapan hidup, 4) didukung oleh lingkungan yang kondusif, dan 5) belajar melalui bermain. Dalam rangka mendukung prinsip pembelajaran anak usia dini ini, maka diperlukan kegiatan main yang tepat dan bermakna. Artinya proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain tidak hanya terbatas dalam ruang kelas menggunakan buku-buku, namun dapat dilakukan dimana saja dengan berbagai media pembelajaran. Baik media pembelajaran yang dibeli ataupun dibuat sendiri, dengan barang-barang baru, barang-barang bekas yang masih layak pakai, maupun bahan-bahan dari alam.

Kegiatan bermain dapat menggunakan bahan-bahan di lingkungan sekitar anak yang dapat dimanipulasi dan memungkinkan anak untuk menuangkan idenya dengan bebas, salah satu media pembelajaran yang memenuhi kriteria itu adalah *loose parts* (Dyah, Wardhani, Atniati, & Septiani, 2021; Nurliana, Bachtiar, & Ichsan, 2022). *Loose parts* awalnya dikembangkan oleh seorang arsitek bernama Simon Nicholson, beliau mendesain ulang ruang bermain agar dapat mengembangkan kreativitas anak dengan menyediakan benda-benda alami dan sintesis yang prinsipnya dapat dipindahkan, dipisahkan, disatukan kembali, dibawa, dijajar, dikombinasikan, dan didesain ulang dengan berbagai cara (Theresia & Juliet, 2017). Bahan-bahan yang biasanya digunakan adalah: batu, tali, kancing, pipa kecil, bola, kayu, sedotan, ranting, ember, kotak kecil, keranjang, kardus, bunga, pasir, biji-bijian, stik es krim, kaset bekas, kain perca, bungkus snack, botol bekas minuman, benang wol, kertas, manik-manik, dan lain sebagainya.

Loose parts dapat merangsang kreativitas anak lebih banyak daripada mainan plastik modern pada umumnya, mengingat bahwa permainan terbaik adalah yang memungkinkan anak bermain dengan berbagai cara dan tingkatan (Dian, Putri, Khasanah, & Kusumaningtyas, 2019). Contohnya ketika anak-anak diberikan mainan kendaraan seperti motor-motoran, biasanya anak akan menggunakannya untuk dimainkan seperti menjalankan motor pada umumnya. Namun ketika anak-anak diberikan benda-benda alam dengan prinsip *loose parts*, maka anak akan menggunakan idenya untuk mengembangkan imajinasi dan pengetahuannya. Karena itu kelas perlu diatur untuk mendukung penyediaan *loose parts* dengan cara yang tidak mengarahkan cara bermain anak, namun lebih memungkinkan anak untuk mengembangkan ide mereka sendiri. Menurut Nurliana et al (2022) *loose parts* memiliki berbagai kelebihan, diantaranya: 1) tidak habis sekali pakai, 2) dapat digunakan dalam berbagai kegiatan, 3) dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, 4) dapat dimanipulasi menjadi berbagai bentuk, 5) mendorong anak untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman baru, 6) lebih hemat dan mudah didapat, 7) dapat menstimulasi kreativitas.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *loose parts* dapat menstimulasi kreativitas anak sehingga dapat membuat suatu karya, namun dalam penelitian ini lebih memperhatikan pada proses kreativitas itu sendiri yang dapat dilihat dari kemampuan berpikir kreatif anak. Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk berpikir dan mengkombinasikan ide-ide lama dengan ide-ide baru sehingga menciptakan suatu pemahaman yang baru (Nurjanah & Wahyuseptina, 2018). Artinya kemampuan berpikir kreatif dapat digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi seseorang di sekitar lingkungannya. Berpikir kreatif dapat digambarkan sebagai berpikir di luar zona nyaman, bersifat fleksibel, dan dapat memecahkan berbagai masalah dengan cara yang unik, serta dapat keluar dari pola kesamaan atau pola pada umumnya. Aspek kemampuan berpikir kreatif diambil dari teori Torrance yakni berpikir lancar (*fluency*), berpikir orisinal (*originality*), berpikir fleksibel (*flexibility*), dan berpikir merinci/elaborasi (*elaborative*) (Gencer & Gonen, 2015). Dapat disimpulkan kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan ide baru yang meliputi kemampuan berpikir lancar, berpikir orisinal, berpikir fleksibel, dan berpikir merinci/elaborasi.

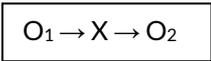
Setiap anak memiliki potensi berpikir kreatif dalam dirinya, namun guru perlu menyediakan sarana dan prasarana untuk menstimulasi hal tersebut. Memberikan anak kebebasan untuk mengeksplor lingkungan belajar dengan cara memegang, membentuk, menggambar, dan menggunakan seluruh panca indranya, akan membuat anak dapat mempelajari banyak hal. Selain itu juga dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif yang nantinya akan membuat anak menghasilkan ide-ide yang inovatif serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat sesuatu (Mujtahidah, Munawar, & S, 2021; Farrugia, 2020)

Hasil observasi di RA Al-Amin terdapat beberapa permasalahan terkait kemampuan berpikir kreatif anak usia dini, diantaranya anak belum dapat mengeksplor bahan dan media kegiatan main, hal ini terlihat dari anak yang kurang inisiatif dan sangat bergantung pada instruksi guru. Anak belum mampu menunjukkan jawaban yang variatif ketika diberi pertanyaan, anak belum mampu bertanya dan menjawab secara spontan. Anak belum mampu membuat suatu karya dengan idenya sendiri dan terbiasa bekerja dengan meniru contoh dari guru. Harapannya anak dapat aktif serta kreatif mengemukakan idenya sehingga tidak hanya jadi peniru, tapi juga dapat mencipta sesuatu berdasarkan imajinasinya. Selain itu media pembelajaran yang diberikan kurang variatif dan didominasi oleh lembar kerja anak (LKA) sehingga tidak menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak. Berdasarkan permasalahan yang ditemui dan teori yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh media *loose parts* terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini.

2. METODE

Penelitian berlokasi di RA Al-Amin Tembilihan, Kecamatan Tembilihan Hulu Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau. Subjek penelitian sebanyak 17 anak usia 5-6 tahun yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 7 anak

laki-laki. Variabel dalam penelitian ini ada dua: variabel bebas (*dependent*) yakni *loose parts* dan variabel terikat (*independent*) yakni berpikir kreatif anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest* (Sugiyono, 2020) dengan membandingkan antara keadaan sebelum perlakuan dan keadaan setelah pemberian perlakuan.



O₁= Penilaian sebelum perlakuan (*pretest*)

O₂= Penilaian setelah perlakuan (*Pretest*)

X = Perlakuan dengan *loose parts*

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi pada kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif anak usia dini mengacu pada teori Torrance atau dikenal dengan *Torrance Test of Creative Thinking* yang terdiri dari berpikir lancar (*fluency*), berpikir orisinal (*originality*), berpikir luwes (*flexibility*), dan berpikir rinci (*elaboration*) (Gencer & Gonen, 2015), setelah itu aspek-aspek tersebut dirincikan menjadi indikator, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Table 1. Kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun

No	Aspek	Indikator
1	Berpikir lancar (<i>fluency</i>)	1. Menyelesaikan kegiatan tepat waktu 2. Merespon dengan spontan
2	Berpikir orisinal (<i>originality</i>)	3. Memberi jawaban yang tidak biasa 4. Membuat karya dengan kombinasi yang baru
3	Berpikir luwes (<i>flexibility</i>)	5. Menghasilkan banyak ide 6. Mengeksplor berbagai bahan/media
4	Berpikir merinci (<i>elaboration</i>)	7. Menghasilkan banyak pertanyaan/ jawaban 8. Memiliki kemampuan memperbaiki detail tertentu

Agar saat observasi dapat dilakukan penilaian, maka diberikan skor dengan aturan sebagai berikut: a) skor 4 untuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), b) skor 3 untuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSB), c) skor 2 untuk kategori Mulai Berkembang (MB), d) skor 1 untuk kategori Belum Berkembang (BB). Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah pengaruh media *loose parts* terhadap kemampuan berpikir kreatif anak di Kelompok B1 RA Al-Amin. Uji hipotesis penelitian yang digunakan adalah uji-t berpasangan (*paired sampel t-test*). Untuk menguji hipotesis penelitian, digunakan rumus uji-t:

$$t = \frac{\sum d_i}{\sqrt{\frac{N\sum d_i^2 - (\sum d_i)^2}{N - 1}}}$$

Keterangan:

t = nilai t

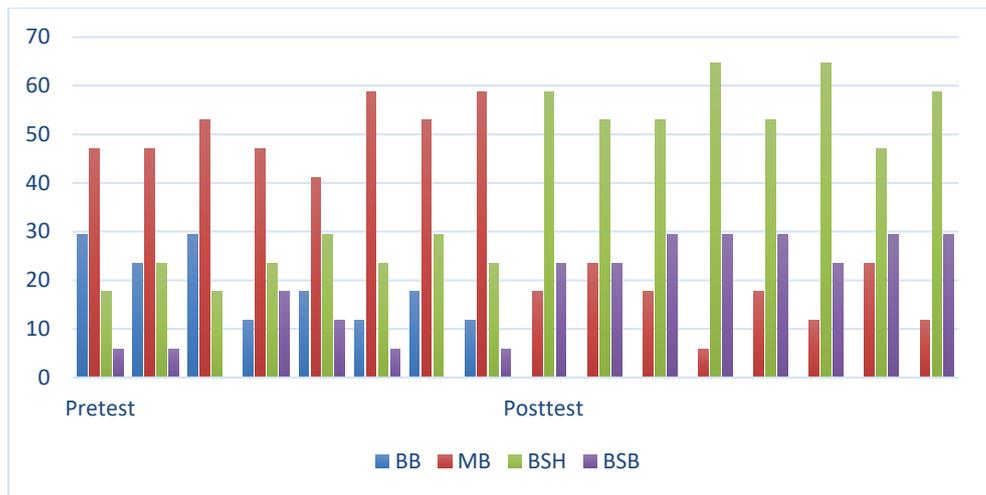
d_i= Selisih nilai *posttest-pretest* (nilai *posttest* - nilai *pretest*)

N= jumlah sampel

Hasil *pretest* dan *posttest* dikonsultasikan dengan tabel t dengan tingkat kepercayaan 95% dan taraf signifikan 5% ($\alpha 0,05$). Ha berarti: terdapat pengaruh *loose parts* terhadap kemampuan berpikir kreatif anak, Ho berarti: tidak terdapat pengaruh *loose parts* terhadap kemampuan berpikir kreatif anak. Jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka Ha diterima dan Ho ditolak, namun apabila t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} maka Ha ditolak dan Ho diterima.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan berpikir anak usia dini dinilai berdasarkan instrumen observasi yang terdiri dari 4 aspek: berpikir lancar (*fluency*), berpikir orisinal (*originality*), berpikir luwes (*flexibility*), dan berpikir merinci (*elaboration*). Pada perlakuan (*treatment*) satu sampai tiga, guru mengajak anak untuk mengumpulkan benda-benda di sekitar lingkungan sekolah seperti daun hijau dan kering, ranting, bunga, batu, pasir, bungkus snack, botol bekas minum. Anak-anak menceritakan hal-hal apa saja yang mereka temui lalu membuat kreasi bebas dari bahan-bahan yang sudah dikumpulkan ditambah dengan beberapa peralatan pendukung dari guru seperti lem, stepler, dan kardus. Pada perlakuan kedua guru menambahkan beberapa benda di *loose part* yaitu benang wol, tali, kancing, serta manik-manik berbagai bentuk dan warna. Pada perlakuan ketiga guru menambahkan lagi dengan kain perca, kaset bekas, cat warna. Berdasarkan perlakuan yang diberikan, hasil kemampuan berpikir kreatif perindikator sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Rekapitulasi kemampuan berpikir kreatif perindikator sebelum dan sesudah perlakuan

Indikator pertama menyelesaikan kegiatan tepat waktu. Pada kategori Belum Berkembang (BB) dari 29% mengalami penurunan menjadi 0%. Kategori Mulai Berkembang (MB) dari 47,1% mengalami penurunan menjadi 17,6 %, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami kenaikan dari 17,6% menjadi 58,8%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) juga mengalami kenaikan dari 5,88% menjadi 23,5%. Hal ini berarti semakin tepat waktu anak menyelesaikan tugas, maka semakin lancar pula kemampuan berpikir kreatifnya. Karena anak dapat memahami apa yang dipikirkan dan diinginkan sehingga mampu mengkoordinir pekerjaannya dengan baik. *Loose parts* yang menggunakan bahan terbuka, tidak terstruktur, dan menggunakan bahan-bahan bebas dapat membuat anak lebih bisa mengatur waktunya dengan baik.

Indikator kedua adalah merespon dengan spontan. Pada kategori Belum Berkembang (BB) dari 23,5% mengalami penurunan menjadi 0%. Kategori Mulai Berkembang (MB) dari 47,1% mengalami penurunan menjadi 23,5 %, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami kenaikan dari 23,5% menjadi 52,9%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) juga mengalami kenaikan dari 5,88% menjadi 23,5%. Hal ini menunjukkan bahwa semakin spontan anak dalam menjawab atau memberi pertanyaan, maka semakin lancar pula kemampuan berpikir kreatifnya. Karena melalui *loose parts* anak dapat menghubungkan pengetahuan yang telah didapatkan dengan pengetahuan baru yang ditemukan sehingga mampu berpikir dan merespon dengan cepat.

Indikator ketiga memberi jawaban yang tidak biasa. Pada kategori Belum Berkembang (BB) dari 29,4% mengalami penurunan menjadi 0%. Kategori Mulai Berkembang (MB) dari 52,9% mengalami penurunan menjadi 17,6 %, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami kenaikan dari 17,6% menjadi 52,9%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) juga mengalami kenaikan dari 0% menjadi 29,4%. Hal ni menunjukkan bahwa semakin anak mampu mencetuskan jawaban yang unik dan tidak biasa, maka semakin anak mampu menunjukkan kemampuan berpikir originalnya. Berpikir kreatif membuat anak mencoba memberikan persepsi berbeda, konsep berbeda, dan masukan yang berbeda. Singkatnya *loose parts* mampu membuat anak menemukan hal-hal baru yang tidak sama dengan jawaban-jawaban pada umumnya.

Indikator keempat membuat karya dengan kombinasi baru. Pada kategori Belum Berkembang (BB) dari 11,8% mengalami penurunan menjadi 0%. Kategori Mulai Berkembang (MB) dari 47,1% mengalami penurunan menjadi 5,88 %, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami kenaikan dari 23,5% menjadi 64,7%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) juga mengalami kenaikan dari 17,6% menjadi 29,4%. Semakin beragam bahan-bahan yang disediakan dalam *loose parts*, maka semakin banyak pula kemungkinan anak membuat variasi. Sehingga anak akan terpacu untuk menuangkan idenya ke dalam karya yang berbeda dari guru atau temannya.

Indikator kelima adalah menghasilkan banyak ide. Pada kategori Belum Berkembang (BB) dari 17,6% mengalami penurunan menjadi 0%. Kategori Mulai Berkembang (MB) dari 41,2% mengalami penurunan menjadi 17,6 %, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami kenaikan dari 29,4% menjadi 52,9%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) juga mengalami kenaikan dari 11,8% menjadi 29,4%. Hal ini menunjukkan semakin anak mampu memproduksi ide-ide yang bervariasi, maka anak dapat melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Anak akan mengambil satu keputusan dari berbagai permasalahan yang dihadapinya, seperti menentukan bahan-bahan apa saja yang dipilih tanpa contoh yang diberikan gurunya. Sehingga *Loose parts* akan menciptakan ide-ide yang tidak terbatas pada keinginan guru saja, tapi juga keinginan, ide, dan pengetahuan anak.

Indikator keenam adalah mengeksplor berbagai bahan dan media. Pada kategori Belum Berkembang (BB) dari 11,8% mengalami penurunan menjadi 0%. Kategori Mulai Berkembang (MB) dari 58,8% mengalami penurunan menjadi 11,8 %, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami kenaikan dari 23,5% menjadi 64,7%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) juga mengalami kenaikan dari 5,88% menjadi 23,5%. *Loose parts* memberikan anak kesempatan dan kebebasan untuk mengeksplor media/bahan main. Sehingga dapat menstimulasi

kepekaan anak dalam mengamati lingkungan sekitar, serta menyalurkan rasa ingin tahu anak. Selain itu *loose parts* juga dapat membuat anak mengetahui bahwa benda-benda bisa didaur ulang menjadi sesuatu yang bermakna.

Indikator ketujuh adalah menghasilkan banyak pertanyaan atau jawaban. Pada kategori Belum Berkembang (BB) dari 17,6% mengalami penurunan menjadi 0%. Kategori Mulai Berkembang (MB) dari 52,9% mengalami penurunan menjadi 23,5%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami kenaikan dari 29,4% menjadi 47,1%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) juga mengalami kenaikan dari 0% menjadi 29,4%. Semakin variatif bahan, kesempatan mengeksplor, dan kemungkinan main yang ditawarkan *loose part*, maka semakin banyak anak memberikan jawaban atau pertanyaan. Karena salah satu ciri indikator ini ditentukan dari kuantitas pertanyaan/jawaban bukan pada kualitas pertanyaan/jawaban anak.

Indikator kedelapan adalah memiliki kemampuan memperbaiki detail tertentu. Pada kategori Belum Berkembang (BB) dari 11,8% mengalami penurunan menjadi 0%. Kategori Mulai Berkembang (MB) dari 58,8% mengalami penurunan menjadi 11,8%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami kenaikan dari 23,5% menjadi 58,8%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) juga mengalami kenaikan dari 5,88% menjadi 29,4%. *Loose parts* membantu anak mengetahui berbagai hal melalui alat indranya, hal ini membuat anak lebih detail dan rinci dalam menggunakan bahan-bahan yang ada.

Penggunaan *loose parts* memberikan anak kesempatan berkreasi, bereksplorasi, dan belajar menemukan pengetahuan yang tidak terbatas. Selain itu juga mendorong anak untuk melakukan sesuatu berdasarkan ide dan kemauannya sendiri. Keberagaman bahan main yang disediakan *loose parts* juga memberikan anak kesempatan untuk membuat pilihan serta memutuskan bagaimana menggunakannya dan akan menjadi apa bahan-bahan *loose parts* tersebut. Melalui lingkungan sekitar anak dapat memaksimalkan fungsi alat inderanya dengan caranya sendiri sehingga mendapatkan berbagai pengetahuan, menguasai berbagai keterampilan, serta menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil kemampuan berpikir kreatif anak sebelum dan sesudah perlakuan dapat dilihat pada tabel 2.

Table 2. Rekapitulasi hasil pretest dan posttest

Kategori	Pretest (%)				Posttest (%)			
BB	26,5	20,6	14,7	14,7	0	0	0	0
MB	47,1	50	50	55,9	20,6	11,8	14,7	17,6
BSH	20,6	20,6	26,5	26,5	55,9	58,8	58,8	52,9
BSB	5,8	8,8	8,8	2,9	23,5	29,4	26,5	29,4

Tabel 2 merupakan rekapitulasi hasil observasi sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Dari aspek berpikir lancar (*fluency*) untuk kategori Belum Berkembang (BB) dari 26,5% menjadi 0%, kategori Mulai Berkembang (MB) dari 47,1% menjadi 20,6%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari 20,6% menjadi 55,9%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dari 5,8% menjadi 23,5%. Untuk aspek kedua berpikir orisinal (*originality*) untuk kategori Berkembang (BB) dari 20,6% menjadi 0%, kategori Mulai Berkembang (MB) dari 50% menjadi 11,8%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari 20,6% menjadi 58,8%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dari 8,82% menjadi 29,4%. Dari aspek berpikir luwes (*flexibility*) untuk kategori Belum Berkembang (BB) dari 14,7% menjadi 0%, kategori Mulai Berkembang (MB) dari 50% menjadi 14,7%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari 26,5% menjadi 58,8%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dari 8,8% menjadi 26,5%. Dari aspek berpikir elaboratif (*elaboration*) untuk kategori Belum Berkembang (BB) dari 14,7% menjadi 20%, kategori Mulai Berkembang (MB) dari 55,9% menjadi 17,6%, kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari 26,5% menjadi 52,9%, dan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dari 2,9% menjadi 29,4%.

Berdasarkan uraian diatas, terlihat jelas perbedaan kemampuan berpikir kreatif anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan *loose parts*. Melalui kegiatan yang variatif membuat perubahan sesuai apa yang diharapkan peneliti. Selanjutnya dilakukan perhitungan dengan uji-t beda dua sampel berpasangan (*paired sample test*). Yang di gambarkan dengan tabel 3.

Sesuai dengan tabel 3 yang menunjukkan hasil $t_{hitung} -21,05$, bernilai negatif disebabkan karena nilai rerata sebelum perlakuan lebih rendah daripada nilai rerata setelah perlakuan. Dalam hal ini nilai negatif diabaikan dan dianggap bernilai positif. Sehingga nilai $21,05 \geq 1,745884$, dengan demikian $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh *loose parts* terhadap kemampuan berpikir kreatif anak. Ternyata ketika anak diberikan kesempatan untuk mengeksplor lingkungan, diberikan berbagai macam alat dan bahan lalu diarahkan untuk membuat karya, anak menjadi lebih aktif baik dalam bertanya, menjawab maupun menceritakan hal-hal yang didapatkan. Selain itu peneliti juga melihat anak berani mengambil resiko karena hasil karya dan jawabannya berbeda dengan teman-temannya, anak dapat menuangkan imajinasi dan pengetahuannya melalui kegiatan main ini.

Table 3. t-Test: Paired Two Sample for Means

	Pretest	Posttest
Mean	17,41176	24,88235
Variance	12,38235	7,985294
Observations	17	17
Pearson Correlation	0,916559	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	16	
t Stat	-21,0573	
P(T<=t) one-tail	2,16E-13	
t Critical one-tail	1,745884	
P(T<=t) two-tail	4,32E-13	
t Critical two-tail	2,119905	

Loose parts bukan hanya mendukung berbagai aspek perkembangan anak (nilai agama moral, bahasa, sosial emosional, seni, kognitif, dan fisik motorik) tetapi juga dapat membantu untuk menghubungkan dirinya dengan lingkungannya (Gull, Bogunovich, Goldstein, & Rosengarten, 2019; Rotas, 2019; Nurjanah, 2020). Stimulasi terhadap aspek perkembangan muncul ketika anak bermain *loose parts*. Nilai agama dan moral terstimulasi saat anak mengenal pencipta alam ini, bahasa terstimulasi saat anak berkomunikasi dan bernegosiasi secara aktif baik pada guru maupun pada temannya. Stimulasi sosial emosional saat anak secara aktif berinteraksi dan bekerjasama, stimulasi seni terjadi saat anak berkreasi menciptakan sesuatu berdasarkan imajinasinya. Stimulasi kognitif terjadi ketika anak mampu memecahkan masalah dan mengambil resiko saat karya atau jawaban dan pertanyaannya berbeda dengan orang lain. Dan stimulasi fisik motorik terjadi saat anak aktif mencari benda-benda yang diperlukan, kemudian berkreasi dengan jemarinya untuk menciptakan sesuatu.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat dari Nurjanah & Wahyuseptina (2018) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif memungkinkan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan mengabungkan ide yang sudah ada dengan ide baru, yang ditandai dengan memiliki sikap percaya diri yang tinggi. Selain itu anak yang memiliki kemampuan berfikir kreatif yang baik, berani mengambil keputusan yang berbeda dari pola umum dan menunjukkan hal yang diyakininya. *Loose parts* dapat menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak usia dini serta dapat menciptakan konsep merdeka belajar, selain itu anak juga dapat mengenal lingkungan maupun benda-benda di sekitarnya serta dapat mendaur ulangnya untuk membuat suatu karya (Nirmala & Sabrina, 2021; Nurliana et al., 2022). Hal ini karena *loose parts* tidak memiliki aturan yang terikat, jadi anak akan dapat terus mengeksplorasi dengan bahan-bahan terbuka yang dapat ditemukan dimana saja sehingga anak dapat mengenali potensi berpikirnya. Anak dapat bebas menentukan akan menjadi apa benda-benda tersebut dan benda mana saja yang akan dipilih untuk dimainkan.

Keberhasilan *loose parts* juga tidak lepas dari peran guru sebagai fasilitator dalam memotivasi, menstimulasi, dan mendorong kemampuan berpikir kreatif anak. Sehingga anak dapat mengutarakan ide, gagasan, menjalani proses serta mewujudkannya dalam suatu hasil karya. Untuk melalui semua proses itu guru harus bisa mengarahkan namun tetap memberi kebebasan pada anak untuk mengambil keputusan. Kemampuan berpikir kreatif memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, baik di bidang pendidikan maupun sosial bermasyarakat. Orang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif yang baik akan lebih mudah menghadapi sebuah tantangan dan dapat melihat masalah dari berbagai perspektif. Oleh sebab itu kemampuan berpikir kreatif harus dirangsang, dipupuk, dan ditumbuhkan sejak dini.

4. SIMPULAN

Loose parts berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini, hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan anak lebih aktif mengeksplor lingkungan dan bahan main, lebih aktif bertanya dan menjawab, merespon dengan spontan, memberikan jawaban yang tidak biasa, menghasilkan karya yang berbeda dari guru maupun teman-temannya serta memiliki banyak ide main. Prinsip *loose parts* yang tidak terikat dan menggunakan bahan-bahan di lingkungan sekitar sangat sesuai dengan prinsip belajar serta karakteristik anak usia dini. Melihat begitu banyak manfaat dari *loose parts*, diharapkan penelitian selanjutnya membahas lebih dalam tentang pelaksanaan *loose parts* di luar kelas.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada RA Al-Amin karena telah membantu dan memfasilitas proses penelitian, dan terima kasih kepada STAI Auliaurasyidin yang telah memberikan dukungan baik dalam bentuk material maupun immaterial, sehingga penelitian dapat terlaksana dan dipublikasikan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Dian, M., Putri, W., Khasanah, I., & Kusumaningtyas, N. (2019). Loose Parts Play Merangsang Kemampuan Main Pembangunan Anak Usia Dini di Era Society 5.0. *Seminar Nasional PAUD 2019*, 181–185.
- Dyah, W., Wardhani, L., Atniati, I., & Septiani, N. (2021). Stimulasi Perilaku Sosial Anak Usia Dini melalui Media Loose Parts (Bahan Lepas). *Obsesi*, 5(2), 1894–1904. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.694>
- Farrugia, M. (2020). Young children 's mathematising during free play with 'loose part .' In *Eleventh Congress of the European Society for Research in Mathematics Education*. Netherlands: Utrecht University.
- Gencer, A. A., & Gonen, M. (2015). Examination of The Effects of Reggio Emilia Based Projects on Preschool Children's Creative Thinking Skills. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186(312), 456–460. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.120>
- Gull, C., Bogunovich, J., Goldstein, S. L., & Rosengarten, T. (2019). Definitions of Loose Parts in Early Childhood Outdoor Classrooms : A Scoping Review. *The International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 6(3), 37–52.
- Halamury, M. F. (2021). *Buku Ajar Teori Belajar dalam Pembelajaran PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jawa Timur: Academa Publication.
- Mujtahidah, L., Munawar, M., & S, A. C. D. (2021). Upaya Meningkatkan Daya Kreativitas Menggunakan Media Loose Part Pada Kelompok B Di RA As-Syuhada Tlogosari Kulon Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 348–356. <https://doi.org/doi.org/10.26877/paudia.v9i1.9620> Upaya
- Nirmala, B., & Sabrina, M. (2021). Pengaruh Media Loose Parts terhadap Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Bungamputi*, 7(2), 46–57.
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Audi*, 3359(449), 19–31.
- Nurjanah, N. E., & Wahyuseptina, Y. . (2018). The Application of Playing Based on Reggio Emilia's Approach to Stumulate Early Childhood Creativity. In *1st National Seminar on Elementary Education (SNPD 2018)* (pp. 555–561). Surakarta: SHEs: Conference Series.
- Nurliana, Bachtiar, M. Y., & Ichsan, I. R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab . Enrekang Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 451–460.
- Rotas, N. (2019). Outdoor Play and Learning (OPAL): Activating "Loose Parts" in Undisciplined Childhood Environments. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 7(1), 73–85.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Theresia, C., & Juliet, R. (2017). *Loose Parts Play*. Scotland: Inspiring Scotland is a Company Limited by Guarantee registered.