

Pengaruh Penggunaan Media *Loose Parts* Berbahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Alya Misna Lutara^{1✉}, Herlina², Rika Kurnia R³, Salma Samputri⁴
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar, Indonesia^(1,2,3)
Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar, Indonesia⁽⁴⁾
DOI: [10.31004/aulad.v9i3.656](https://doi.org/10.31004/aulad.v9i3.656)

✉ Corresponding author:
[alyamisnalutara@gmail.com]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui kreativitas anak usia 5-6 tahun pada kelompok kontrol tanpa penggunaan media *loose parts* berbahan alam di TK Negeri PAUD Bontomanai, 2) mengetahui gambaran kemampuan kreativitas anak pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan penggunaan media *loose parts* berbahan alam anak usia 5-6 tahun di TK Negeri PAUD Bontomanai, 3) mengetahui pengaruh penggunaan media *loose parts* berbahan alam terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri PAUD Bontomanai. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, desain penelitian *quasi experimental design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data analisis deskriptif dan analisis nonparametrik. Hasil penelitian yang diperoleh dapat dilihat pada hasil uji wilcoxon yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh dari untuk kelas kontrol yaitu $\text{sig } 0,007 < 0,05$ artinya ada perbedaan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Adapun hasil perhitungan nilai signifikansi untuk kelas eksperimen memperoleh nilai $\text{sig } 0,004 < 0,05$. artinya ada pengaruh penggunaan media *loose parts* berbahan alam terhadap kreativitas anak.

Kata Kunci: *Media Loose parts Berbahan Alam, Kreativitas*

ABSTRACT

This research aims to examine: (1) the creativity of children aged 5-6 years in the control group without utilizing Loose parts media made of natural materials in TKN (public kindergarten) PAUD Bontomanai, (2) the description of children's creative skills in the experimental group before and after the treatment by utilizing Loose parts media made of natural materials for children aged 5-6 years at TKN PAUD Bontomanai, and (3) the influence of utilizing Loose parts media made of natural materials on the creativity of children aged 5-6 years at TKN PAUD Bontomanai. This research employed quantitative methods with a quasi experimental research design. Data collection techniques used in the research were observation, test, and documentation. Data analysis techniques employed descriptive analysis and nonparametric analysis. The results of the research can be seen in the Wilcoxon test results which indicate that the significance value obtained for the control class is $\text{sig } 0.007 < 0.05$, meaning there is a difference in children's creativity before and after the treatment. The calculation results of the significance value for the experimental class obtained is $\text{sig value of } 0.004 < 0.05$. It means that there is an influence of utilizing Loose parts media made of natural materials on children's creativity.

Keywords: *Looseparts Media, Natural Source, Creativity*

Article Info

Copyright (c) 2026 Alya Misna Lutara, et al.

Received 17 May 2024, Revised 16 February 2025, Accepted 20 June 2026, Published 05 September 2026

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun, yang meliputi pemberian rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap melanjutkan studinya. Tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini adalah agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur pendidikan nonformal, formal dan informal (Nofianti, 2021). Berdasarkan Undang-undang Dasar Nomor 5 Tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Anak Usia Dini pasal 4 tentang Aspek Perkembangan Anak sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dirumuskan secara terpadu dalam bentuk deskripsi capaian perkembangan tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini, dirumuskan pada ayat (4), pada bagian (e) bahwa anak memiliki daya imajinasi dan kreativitas melalui eksplorasi dan ekspresi pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk tindakan sederhana dan/atau karya yang dapat dihasilkan melalui kognitif, efektif, rasa seni serta keterampilan motorik halus dan kasarnya (Republik Indonesia 2022).

Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam perkembangan anak usia dini adalah kreativitas (Rachmawati, dkk 2019). Pengembangan kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak masa usia dini karena kemampuan kreativitas ini sangat berpengaruh dalam pengembangan aspek perkembangan anak usia dini, jika hal ini tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran berfikir anak tidak berkembang karena untuk menciptakan suatu produk diperlukan adanya kreativitas (Mulyanti dan Sukma wijaya 2018). Kreativitas ialah kemampuan seseorang dalam berfikir untuk mengkombinasikan ide-ide lama dengan ide-ide baru sehingga menciptakan suatu pemahaman yang baru (Nurjanah, 2020).

Anak usia dini secara alamiah pada dasarnya kreatif, ini berarti bahwa apa yang mereka lakukan adalah unik dan berguna bagi diri mereka sendiri bahkan juga berguna bagi orang lain. Anak-anak secara alami adalah sosok yang kreatif. Pada umumnya, mereka mengeksplorasi dunia ini dengan ide-ide yang cemerlang dan bahkan menggunakan apa yang mereka lihat dengan cara-cara yang alami dan asli. Kreativitas berarti memiliki kekuatan atau kualitas untuk mengekspresikan diri dengan cara anak sendiri. Mereka selalu mengadakan perubahan yang dilakukan setiap saat dan semua dilakukan oleh mereka sendiri. Artinya, orang lain dan lingkungan di luar diri mereka hanya perlu mendorong kreativitas alami yang sudah ada dalam diri anak Mayesky dalam (Nurani, dkk 2020).

Kreativitas dibutuhkan anak dalam kehidupannya untuk memecahkan suatu hal dan juga menghasilkan karya baru tanpa meniru hasil karya teman atau meminta bantuan dari guru (Herlina, dkk 2022). Kreativitas anak dimungkinkan akan tumbuh dan berkembang dengan baik apabila lingkungan keluarga, rumah maupun sekolah turut menunjang dalam mengekspresikan kreativitasnya. Lingkungan memiliki pengaruh yang besar dalam perkembangan kreativitas anak. Kreativitas anak tidak akan berkembang jika lingkungan tidak mendukung. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah kemampuan guru dalam menciptakan dan merancang kegiatan pembelajaran yang menarik, serta kondusif bagi anak. Untuk menciptakan kegiatan yang demikian, guru perlu memahami karakteristik dari peserta didik yang akan dihadapinya. Selain itu awal proses pembelajaran guru dapat mengenal karakteristik siswa agar proses pembelajaran menjadi indikator penting dalam suksesnya pelaksanaan pembelajaran (Susanto, 2021).

Karakteristik anak yang berusia 5-6 tahun tentang kreativitas anak merupakan fase dimana pada umumnya sangat aktif dalam bergerak, artinya anak senang dalam melakukan berbagai kegiatan serta mampu menyelesaikan berbagai permasalahan masalah. Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya. Hal ini terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat. Masa pada usia tersebut merupakan masa emas dalam tumbuh kembangnya. Berdasarkan observasi awal pada tanggal 18 Oktober 2023 di kelompok B TK Negeri PAUD Bontomanai, peneliti menemukan masalah terkait kreativitas anak yang belum berkembang secara optimal. Fakta belum berkembangnya kreativitas anak dilihat pada saat kegiatan anak belum mampu melakukan eksplorasi dengan berbagai media/bahan, belum berkembangnya anak terkait minat dalam eksploratif menyelidiki secara mandiri serta belum berkembangnya sikap kreatif mengemukakan idenya dan anak belum mampu menciptakan ide-ide baru dan unik dari hasil yang dibuatnya. Melalui identifikasi yang dilakukan peneliti, maka ditemukan penyebab belum optimalnya perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri PAUD Bontomanai dikarenakan kegiatan yang diterapkan saat pembelajaran terlalu sering menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA). Hal ini membuat kreativitas anak belum

berkembang secara optimal karena anak hanya duduk diam mengerjakan kegiatan LKA yang sudah disediakan guru. Pembelajaran seperti ini membuat anak menjadi kurang kreatif dan membuat mereka cepat bosan saat proses belajar. Oleh karena itu, perlu diberikan stimulus atau rangsangan yang tepat dan lebih efektif untuk mengatasi masalah tersebut.

Salah satu media yang dianggap mampu mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu dengan media *loose parts* berbahan alam. Media *loose parts* dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi aspek-aspek perkembangan anak, seperti dalam hal memecahkan masalah sederhana, dan mengembangkan kreativitas, meningkatkan daya konsentrasi (Nurfadilah, Dkk 2020). Media *loose parts* merupakan media yang terbuat dari bahan-bahan lepas yang bisa direkayasa, dipindahkan, untuk cara memainkannya sesuai keinginan (Syafi'i dan Dianah 2021). Penggunaan media *loose parts* dengan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar yang ditata menarik, baik yang bersifat bekas ataupun masih dipakai, baik yang berasal dari bahan alam maupun bahan plastik/pabrikasi dapat digunakan sebagai media bermain dan belajar anak guna merangsang daya kreativitasnya. Anna Craft (Damayanti, 2020). Bahan tersebut adalah bahan yang dapat dipergunakan dengan mandiri maupun dikombinasikan dengan bahan lain. Selain itu, memanfaatkan media *loose parts* akan menciptakan kreasi yang tiada batasnya bagi diri anak meningkat keinginan kreativitasnya mendalam serta menanamkan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak akan mengoptimalkan seluruh panca inderanya menyerap seluruh kegiatan yang berlangsung dan memperoleh pengalaman berharga dalam informasi pengetahuan. Jadi dengan menerapkan media *loose parts* dalam pembelajaran anak, maka enam aspek perkembangan akan berkembang sekaligus dalam satu kegiatan *loose parts* tersebut.

Media *loose parts* merupakan media berbasis bahan alam. Media bahan alam adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar kita yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran (Kurnia, 2022). Sedangkan menurut Sudjana (Arsyadi, 2019) bahan alam yaitu bahan yang langsung diperoleh dari alam untuk membuat suatu produk atau karya. Manfaat menggunakan bahan alam yaitu anak usia dini dapat mengeksplorasi dan meningkatkan seluruh aspek kemampuan didalam dirinya (Asmawati, 2020). Jenis bahan alam dipergunakan sebagai media belajar yaitu bahan-bahan alam seperti pasir, air, play dough, warna. Jenis bahan alam mencakup segala yang berada di alam seperti tumbuhan, hewan, cuaca, air dan manusia (Ramadhan, 2019). Adapun media bahan alam tersebut seperti pelepah pisang, daun pisang, bambu, daun kering, potongan kayu/balok, batok kelapa, ranting pohon dimana sudah dipikirkan terkait keamanan untuk anak. Pertimbangan bermain *loose parts* yang dilakukan oleh peneliti adalah tanpa perlu biaya mahal tinggal memanfaatkan dan mengumpulkan bahan-bahan tersebut dari lingkungan alam sekitar dan juga mempertimbangkan membantu mengurangi sampah dengan mengolah bahan yang tidak terpakai menjadi sesuatu yang bermakna.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan menggunakan *quasi eksperimen design* atau eksperimensemu. Kelompok-kelompok akan dibandingkan dalam jenis penelitian ini untuk menarik kesimpulan tentang perubahan yang disebabkan oleh perlakuan. Dalam penelitian ini peneliti membagi objek atau subjek yang diteliti menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Desain penelitian yang digunakan *nonequivalent kontrol group design*. Desain ini terdiri dari satu kelompok eksperimen dan satu kelompok pembanding (kontrol), serta diukur hanya satu kali yaitu setelah diberi perlakuan (Sugiyono, 2015).

Tabel 1. Desain penelitian

Group	Pretest	Perlakuan	Postets
Eksperiment	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

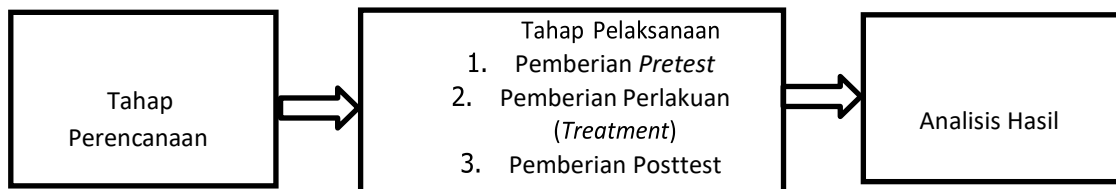
Keterangan:

O1 : Hasil *pretest* kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *loose parts* berbahan alam

- O2 : Hasil *posttest* kreativitas anak yang diberikan perlakuan menggunakan media *loose parts* berbahan alam
- O3 : Hasil *pretest* kreativitas anak yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media *loose parts* berbahan alam
- O4 : Hasil pengamatan kreativitas anak yang tidak diberi perlakuan menggunakan media *loose parts* berbahan alam
- X : Perlakuan kegiatan menggunakan media *loose parts* berbahan alam.

Penelitian dilaksanakan di TK Negeri PAUD Bontomanai, Bontomarannu, Kabupaten Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan, pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Partisipan adalah 20 anak Kelompok B berusia 5–6 tahun, terdiri atas 10 anak kelas B1 sebagai kelompok eksperimen dan 10 anak kelas B2 sebagai kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi, tes unjuk kerja, dan dokumentasi. Kreativitas anak diukur dengan empat indikator, yaitu kelancaran dalam berpikir (*fluency*), kelenturan dalam memproduksi sejumlah ide (*flexibility*), keaslian dalam menciptakan hasil karya (*originality*), dan keterperincian dalam membuat hasil karya (*elaboration*). Setiap indikator diberi skor 1–4 (1 = Belum Berkembang/BB, 2 = Mulai Berkembang/MB, 3 = Berkembang Sesuai Harapan/BSH, 4 = Berkembang Sangat Baik/BSB), sehingga skor total berada pada rentang 4–16.

Pretest dilaksanakan pada 19 Februari 2024. Pada pretest, kelompok eksperimen membuat karya menggunakan balok, sedangkan kelompok kontrol menggunakan plastisin. Perlakuan diberikan dalam tiga pertemuan pada 15–17 Februari 2024 dengan tema pekerjaan dan subtema petani, tentara, dan arsitek. Pada setiap pertemuan, kelompok eksperimen (B1) membuat karya, yaitu topi petani (*caping*), pistol mainan, dan bangunan, menggunakan media *loose parts* berbahan alam, sedangkan kelompok kontrol (B2) membuat karya yang sama menggunakan plastisin. Setiap kegiatan diawali dengan pembukaan (*salam*, *doa*, *bernyanyi*, dan membaca *surah pendek*), penyampaian topik, tanya jawab tentang pekerjaan dan bahan yang digunakan, serta demonstrasi oleh peneliti; selanjutnya anak berkarya sesuai kreativitasnya dan menunjukkan hasil karyanya untuk dinilai berdasarkan keempat indikator. Posttest dilaksanakan pada 19 Februari 2024. Alur penelitian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Prosedur penelitian

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik nonparametrik dengan bantuan SPSS 24.0. Uji Wilcoxon Signed Ranks digunakan untuk membandingkan skor pretest dan posttest pada masing-masing kelompok dengan taraf signifikansi 0,05.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pretest

Pretest dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2024. Adapun yang dilakukan peneliti pada saat *pretest* yaitu memberikan tes perlakuan berupa penggunaan media balok, dimana anak membentuk balok sesuai dengan kreativitasnya sehingga dapat dilihat tingkat kreativitas anak. Pelaksanaan *pretest* bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang kreativitas anak sebelum diterapkan media *loose parts* berbahan alam bagi kelompok eksperimen. Sedangkan di kelompok kontrol peneliti anak menggunakan media plastisin. Hasil penelitian mengenai kreativitas anak sebelum menggunakan media *loose parts* berbahan alam dimana nilai terkecil sebesar 1 dan nilai terbesar 4 dengan total pertanyaan sebanyak 3 pertanyaan/item sehingga skor terkecil (nilai terkecil x sebanyak pertanyaan = 1x3) sama dengan 3 dan skor terbesar (nilai terbesar x banyak pertanyaan = 3 x) sebesar 12 disajikan secara lengkap pada Tabel 2.

Tabel 2. Kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) kelas kontrol

No	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1	Belum Berkembang	4	40%
2	Mulai Berkembang	6	60%
3	Berkembang Sesuai Harapan	-	-
4	Berkembang Sangat Baik	-	-
Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa pada tes awal yang diberikan untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak, terdapat 4 anak dengan presentase 40% yang kemampuan kreativitasnya masih dalam kategori Belum Berkembang (BB) terlihat dari 4 indikator yang diujiakan yakni kelancaran dalam berfikir, kelenturan dalam memproduksi sejumlah ide, keaslian dalam menciptakan hasil karya, dan keterperincian dalam membuat hasil karya anak belum berkembang. Terdapat 6 anak dengan presentase 60% yang kemampuan kreativitasnya dalam kategori Mulai Berkembang (MB), sebab dari 4 indikator yang diujiakan yakni kelancaran dalam berfikir, kelenturan dalam memproduksi sejumlah ide, keaslian dalam menciptakan hasil karya, dan keterperincian dalam membuat hasil karya anak mulai berkembang. Sedangkan pada kategori Berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat Baik (BSB) tidak terdapat anak pada ketegori tersebut artinya tidak ada tingkat kemampuan kreativitas anak pada kategori tersebut.

Tabel 3. Hasil analisis statistik

Variabel	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Kontrol	10	2	4	6	5,00	,943	,889
Posttest Kontrol	10	5	5	10	7,80	1,874	3,511
Pretest Eksperimen	10	2	4	6	4,80	,919	,844
Posttest Eksperimen	10	3	13	16	14,80	1,135	1,289
Valid N (listwise)	10						

Berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik deskriptif tersebut nampak bahwa dari 10 data dari kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan menunjukkan nilai minimum 4, maximum 6, rata-rata sebesar 5.00 adapun standar deviasi 943 dan variansi sebesar 889.

Tabel 4. Kemampuan Kreativitas Anak Sesudah Diberikan Perlakuan (*Treatment*) Kelas Kontrol

No	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1	Belum Berkembang	3	30%
2	Mulai Berkembang	3	30%
3	Berkembang Sesuai Harapan	4	40%
4	Berkembang Sangat Baik		
Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa pada tes akhir yang diberikan untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak, terdapat 3 anak dengan presentase 30% dalam kategori Belum Berkembang (BB), terdapat 3 anak dengan presentase 30 % yang kemampuan kreativitas dalam kategori Mulai Berkembang (MB), sebab dari 4 indikator yang diujiakan yakni kelancaran dalam berfikir, kelenturan dalam memproduksi sejumlah ide, keaslian dalam menciptakan hasil karya, dan keterperincian dalam membuat hasil karya lebih menarik anak mulai berkembang. Terdapat 4 anak dengan presentase 40% yang kemampuan kreativitasnya dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebab 4 indikator yakni kelancaran dalam berfikir, kelenturan dalam memproduksi sejumlah ide, keaslian dalam menciptakan hasil karya, dan keterperincian dalam membuat hasil karya anak berkembang sesuai harapan, tidak terdapat anak dalam kategori Berkembang Sangat Baik.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik deskriptif tersebut nampak bahwa dari 10 data dari kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menunjukkan nilai minimum 5, maximum 10, rata-rata sebesar 7,80 adapun standar deviasi 1,874 dan variansi sebesar 3,511.

Tabel 5. Hasil perhitungan analisis statistik deskriptif

Variabel	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Kontrol	10	2	4	6	5,00	,943	,889
Posttest Kontrol	10	5	5	10	7,80	1,874	3,511
Pretest Eksperimen	10	2	4	6	4,80	,919	,844
Posttest Eksperimen	10	3	13	16	14,80	1,135	1,289
Valid (listwise)	N 10						

Pemberian Perlakuan (Treatment)

Pelaksanaan pemberian perlakuan hari pertama dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2024 di ruang kelas B1 dan B2 TK Negeri PAUD Bontomanai, yang dilakukan peneliti pada saat pemberian perlakuan yaitu peneliti membagi 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol B2 peneliti menerapkan kegiatan menggunakan media plastisin dimana anak membuat hasil karya topi petani/caping, sedangkan pada kelas eksperimen B1 peneliti menerapkan kegiatan menggunakan media *loose parts* berbahan alam membuat topi petani/caping.

Guru memulai dengan mengarahkan anak untuk duduk yang rapih dan menunjuk salah satu anak untuk memberi salam kepada ibu guru, kemudian membaca doa sebelum belajar, menyanyikan lagu-lagu untuk membangkitkan semangat awal anak, membaca surah-surah pendek, kemudian guru memberi tahu terkait kegiatan yang akan dilaksanakan dengan memberi tahu topik yang akan dipelajari hari itu yaitu: topik pekerjaan, sub topik petani. Peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kelas kontrol peneliti menerapkan kegiatan menggunakan media plastisin dimana anak membuat topi petani/caping dan kelompok eksperimen menggunakan media *loose parts* berbahan alam membuat topi petani/caping. Kemudian peneliti melakukan tanya jawab dengan anak terkait pekerjaan petani, dan bahan-bahan yang akan digunakan oleh anak. Setelah melakukan tanya jawab peneliti mendemonstrasikan kepada anak-anak terlebih dahulu untuk membentuk topi petani/caping, lalu anak membuat topi petani/caping sesuai dengan kreativitasnya. Pada saat melakukan kegiatan membuat topi petani/caping menggunakan media *loose parts* berbahan alam selesai guru menyuruh anak memperlihatkan atau menunjukkan hasil karyanya dan peneliti akan menilai sesuai indikator yang akan dinilai pada hasil kegiatan anak.

Pelaksanaan pemberian perlakuan hari pertama dilaksanakan pada tanggal 16 Februari 2024 di ruang kelas B1 dan B2 TK Negeri PAUD Bontomanai, yang dilakukan peneliti pada saat pemberian perlakuan yaitu peneliti membagi 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol B2 peneliti menerapkan kegiatan menggunakan media plastisin dimana anak membuat pistol, sedangkan pada kelas eksperimen B1 peneliti menerapkan kegiatan menggunakan media *loose parts* berbahan alam membuat pistol.

Guru memulai dengan mengarahkan anak untuk duduk yang rapih dan menunjuk salah satu anak untuk memberi salam kepada ibu guru, kemudian membaca doa sebelum belajar, menyanyikan lagu-lagu untuk membangkitkan semangat awal anak, membaca surah-surah pendek, kemudian guru memberi tahu terkait kegiatan yang akan dilaksanakan dengan memberi tahu topik yang akan dipelajari hari itu yaitu: topik pekerjaan, sub topik tentara. Peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk kelas kontrol dan kelompok eksperimen. Peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan pada kelas kontrol berupa plastisin dan kelas eksperimen menggunakan media *loose parts* berbahan alam. Kemudian peneliti melakukan tanya jawab dengan anak terkait pekerjaan tentara, dan

bahan-bahan yang akan digunakan oleh anak. Setelah melakukan tanya jawab peneliti mendemonstrasikan kepada anak-anak terlebih dahulu untuk membuat pistol, lalu anak membuat pistol sesuai dengan kreativitasnya. Pada saat melakukan kegiatan membuat pistol menggunakan media *loose parts* berbahan alam selesai guru menyuruh anak memperlihatkan atau menunjukkan hasil karyanya dan peneliti akan menilai sesuai indikator yang akan dinilai pada hasil kegiatan anak.

Pelaksanaan pemberian perlakuan hari pertama dilaksanakan pada tanggal 17 Februari 2024 di ruang kelas B1 dan B2 TK Negeri PAUD Bontomanai, yang dilakukan peneliti pada saat pemberian perlakuan yaitu peneliti membagi 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol B2 peneliti menerapkan kegiatan menggunakan media plastisin dimana anak membuat hasil berupa bangunan, sedangkan pada kelas eksperimen B1 peneliti menerapkan kegiatan menggunakan media *loose parts* berbahan alam membentuk bangunan.

Guru memulai dengan mengarahkan anak untuk duduk yang rapih dan menunjuk salah satu anak untuk memberi salam kepada ibu guru, kemudian membaca doa sebelum belajar, menyanyikan lagu-lagu untuk membangkitkan semangat awal anak, membaca surah-surah pendek, kemudian guru memberi tahu terkait kegiatan yang akan dilaksanakan dengan memberi tahu topik yang akan dipelajari hari itu yaitu: topik pekerjaan, sub topik arsitek. Peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Peneliti menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan pada kelas kontrol berupa plastisin dan kelas eksperimen menggunakan media *loose parts* berbahan alam. Kemudian peneliti melakukan tanya jawab dengan anak terkait pekerjaan arsitek, dan bahan-bahan yang akan digunakan oleh anak. Setelah melakukan tanya jawab peneliti mendemonstrasikan kepada anak-anak terlebih dahulu untuk membuat bangunan, lalu anak membuat bangunan sesuai dengan kreativitasnya. Pada saat melakukan kegiatan membuat pistol menggunakan media *loose parts* berbahan alam selesai guru menyuruh anak memperlihatkan atau menunjukkan hasil karyanya dan peneliti akan menilai sesuai indikator yang akan dinilai pada hasil kegiatan anak.

Pelaksanaan Posttest

Pelaksanaan posttest dilaksanakan pada tanggal 19 Februari 2024 di ruang kelas B1 TK Negeri PAUD Bontomanai, yang dilakukan peneliti pada saat posttest yaitu peneliti menyiapkan media *loose parts* berbahan alam, kemudian peneliti mengarahkan anak didik untuk duduk rapi, setelah itu peneliti memulai pembelajaran dengan berdoa dan menyanyikan lagu-lagu agar anak lebih semangat dalam menerima pembelajaran. Sebelum melakukan kegiatan menggunakan media *loose parts*, peneliti menjelaskan kepada anak mengenai alat dan bahan yang digunakan dalam melakukan kegiatan. Setelah memberikan kegiatan tersebut pada anak peneliti akan mengamati anak dalam melakukan kegiatan menggunakan media *loose parts*, kemudian memberikan penilaian yang berkaitan dengan kelancaran dalam berfikir, kelenturan dalam memproduksi sejumlah ide, keaslian dalam menciptakan hasil karya, dan keterperincian dalam membuat hasil karya.

Data yang diperoleh dari penelitian ini merupakan hasil nilai anak yang diperoleh dari hasil penggunaan media *loose parts* berbahan alam setelah dilakukan tersebut. Data *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal yang menjadi subjek penelitian. Sedangkan pemberian *posttest* dilakukan untuk mengetahui akhir dan sebagai acuan apakah penggunaan media *loose parts* berbahan alam memberikan pengaruh terhadap kreativitas anak di TK Negeri PAUD Bontomanai

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam peranan kegiatan penggunaan media *loose parts* berbahan alam anak usia 5-6 tahun. Penyajian data hasil penelitian dengan gambaran peningkatan kemampuan kreativitas anak sebelum dan sesudah penggunaan media *loose parts* berbahan alam anak usia 5-6 tahun di TK Negeri PAUD Bontomanai. Pengkategorian data kemampuan kreativitas anak meliputi Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Distribusi pengkategorian kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *loose parts* berbahan alam dapat dilihat dari Tabel 6.

Tabel 6. Kreativitas Anak Sebelum Diberikan Perlakuan (Treatment) Kelas Eksperimen

No	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1	Belum Berkembang	5	50%
2	Mulai Berkembang	5	50%
3	Berkembang Sesuai Harapan	-	-
4	Berkembang Sangat Baik	-	-
Jumlah		10	100%

Tabel 6 menunjukkan tes awal yang diberikan untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak, terdapat 5 anak dengan presentase 50% yang kemampuan kreativitasnya masih dalam kategori Belum Berkembang (BB) dikarenakan dari 4 indikator yang diujikan yakni kelancaran dalam berfikir, kelenturan dalam memproduksi sejumlah ide, keaslian dalam menciptakan hasil karya, dan keterperincian dalam membuat hasil karya anak belum berkembang.

Tabel 7. Hasil Uji Analisis Deskriptif Kemampuan Anak Sebelum Diberikan Perlakuan

Variabel	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Kontrol	10	2	4	6	5,00	,943	,889
Posttest Kontrol	10	5	5	10	7,80	1,874	3,511
Pretest Eksperimen	10	2	4	6	4,80	,919	,844
Posttest Eksperimen	10	3	13	16	14,80	1,135	1,289
Valid N (listwise)	10						

Terdapat 5 anak dengan persentase 50% yang kemampuan kreativitasnya dalam kategori Mulai Berkembang (MB), sebab dari 4 indikator yang diujikan yakni kelancaran dalam berfikir, kelenturan dalam memproduksi sejumlah ide, keaslian dalam menciptakan hasil karya, dan keterperincian dalam membuat hasil karya anak mulai berkembang. Sedangkan pada kategori Berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat Baik (BSB) tidak terdapat anak pada kategori tersebut artinya tidak ada tingkat kemampuan kreativitas anak pada kategori tersebut.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik deskriptif tersebut nampak bahwa dari 10 data dari kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan menunjukkan nilai minimum 4, maximum 6, rata-rata sebesar 4.80 adapun standar deviasi 919 dan variansi sebesar 844.

Tabel 8. Kemampuan Anak Sesudah Diberikan Perlakuan

No	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1	Belum Berkembang	-	-
2	Mulai Berkembang	-	-
3	Berkembang Sesuai Harapan	3	30%
4	Berkembang Sangat Baik	7	70%
Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel 8 dapat diketahui bahwa pada tes akhir yang diberikan untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak, tidak terdapat anak yang kemampuan kreativitasnya Belum Berkembang (BB), tidak terdapat anak dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Terdapat 3 anak dengan presentase 30% yang kemampuan kreativitasnya dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebab 4 indikator yakni kelancaran dalam berfikir, kelenturan dalam memproduksi sejumlah ide, keaslian dalam menciptakan hasil karya, dan keterperincian dalam membuat hasil karya, dan terdapat 7 anak dengan presentase 70% yang kreativitasnya masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebab 4 indikator yakni kelancaran dalam berfikir, kelenturan dalam memproduksi sejumlah ide, keaslian dalam menciptakan hasil karya, dan keterperincian dalam membuat hasil karya anak sudah berkembang sangat baik.

Tabel 9. Hasil Uji Analisis Deskriptif Sesudah Diberikan Perlakuan (*Treatment*)

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pretest Kontrol	10	2	4	6	5,00	,943	,889
Posttest Kontrol	10	5	5	10	7,80	1,874	3,511
Pretest Eksperimen	10	2	4	6	4,80	,919	,844
Posttest Eksperimen	10	3	13	16	14,80	1,135	1,289
Valid N (listwise)	10						

Berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik deskriptif tersebut nampak bahwa dari 10 data dari kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menunjukkan nilai minimum 13, maximum 16, rata-rata sebesar 14,80 adapun standar deviasi 1,135 dan variansi sebesar 1,289.

Pengaruh penggunaan media loose parts berbahan alam terhadap kreativitas anak

Hasil penelitian yang diperoleh dari awal observasi, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media *loose parts* berbahan alam memberikan pengaruh terhadap kemampuan kreativitas anak di TK Negeri PAUD Bontomanai setelah dilakukan uji hipotesis dengan analisis uji *wilcoxon* menggunakan aplikasi SPSS. Hasil uji *wilcoxon* H_0 diterima jika nilai Sig. (2-tailed) > 0.05 , artinya tidak ada pengaruh penggunaan media *loose parts* berbahan alam terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri PAUD Bontomanai. H_1 diterima jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 artinya ada pengaruh penggunaan media *loose parts* berbahan alam terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri PAUD Bontomanai.

Hasil Uji *wilcoxon* pada kelompok kontrol digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu kegiatan dalam 4 indikator yaitu kelancaran dalam berfikir, kelenturan dalam memproduksi sejumlah ide, keaslian dalam menciptakan hasil karya, dan keterperincian dalam membuat hasil karya dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data *pretest* dan *posttest*. Tabel 10 merupakan hasil uji *Wilcoxon* kemampuan kreativitas pada kelompok kontrol.

Tabel 10. Hasil Uji Wilcoxon Kreativitas Anak Sesudah Diberikan Perlakuan (*Treatment*) Kelas Kontrol

Posttest Kontrol - Pretest Kontrol	
Z	-2,699 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,007

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel tersebut hasil uji *wilcoxon* kemampuan kreativitas anak untuk kelompok kontrol terlihat bahwa Z hitung sebesar -2.699 dan nilai sig 0.007 Hal ini menunjukkan nilai sig 0,007 $< 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas anak kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Selanjutnya Uji *wilcoxon* pada kelompok eksperimen digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan eksperimen yaitu penggunaan media *loose parts* berbahan alam dengan membandingkan dan melihat antara data *pretest* dan *posttest*. Tabel 11 merupakan hasil uji *Wilcoxon* kemampuan kreativitas anak pada kelompok eksperimen.

Tabel 11. Hasil Uji Wilcoxon Kreativitas Anak Sesudah Diberikan Perlakuan (*Treatment*) Kelas Eksperimen

Posttest Eksperimen - Pretest Eksperimen	
Z	-2,873 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,004

Berdasarkan Tabel 10 dapat diketahui bahwa hasil uji *wilcoxon* kemampuan kreativitas anak untuk kelompok eksperimen terlihat bahwa Z hitung sebesar -2,873 dan hasil Asymp Sig (2-tailed) $0,004 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh media *loose parts* berbahan alam terhadap peningkatan kreativitas anak sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Negeri PAUD Bontomanai peneliti telah memperoleh data dari tes, diambil dari kegiatan *pretest* dan *posttest*. Dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan kreativitas anak pada kelompok kontrol kategori Belum Berkembang (BB) terdapat 4 anak sebelum diberi perlakuan dan terdapat 3 anak setelah diberi perlakuan. Pada kategori Mulai Berkembang (MB) terdapat 6 anak sebelum diberi perlakuan dan terdapat 3 anak setelah diberi perlakuan. Pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) tidak terdapat anak sebelum diberi perlakuan dan terdapat 4 anak setelah diberi perlakuan. Pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak terdapat anak sebelum maupun setelah diberikan perlakuan. Nilai rata-rata kemampuan kreativitas anak sebelum diberi perlakuan sebesar 5.00 setelah diberi perlakuan nilai rata-rata kreativitas anak sebesar 7,80.

Sedangkan pada kelas eksperimen dapat diketahui peningkatan kreativitas dengan menggunakan media *loose parts* berbahan alam pada kategori Belum Berkembang (BB) terdapat 5 anak sebelum diberi perlakuan dan tidak terdapat anak pada kategori tersebut setelah diberi perlakuan. Pada kategori Mulai Berkembang (MB) terdapat 5 anak sebelum diberi perlakuan dan tidak terdapat anak pada kategori tersebut setelah diberi perlakuan. Pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) tidak terdapat anak pada kategori tersebut sebelum diberi perlakuan dan terdapat 3 anak setelah diberi perlakuan. Pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak terdapat anak pada kategori tersebut sebelum diberi perlakuan dan terdapat 7 anak setelah diberi perlakuan. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan sebesar 4.80 setelah diberi perlakuan terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 14.80. Dalam hal ini, nilai rata-rata kemampuan kreativitas anak kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata hasil kemampuan kreativitas anak kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian uji *Wilcoxon Signed Ranks* menggunakan aplikasi SPSS 24.0 terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas anak dengan menggunakan media *loose parts* berbahan alam. Hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks* menggunakan aplikasi SPSS diperoleh Asymp Sig (2-tailed) $0,004 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh penggunaan media *loose parts* berbahan alam terhadap peningkatan kreativitas anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan kreativitas anak yang menerima perlakuan berupa penggunaan media *loose parts* berbahan alam.

Dalam penelitian ini, adapun kegiatan yang dilakukan di jelaskan dalam skenario pembelajaran yang telah dibuat antara lain pertama peneliti mengarahkan anak didik untuk duduk sesuai dengan kelompoknya, peneliti memberitahu tema pembelajaran, peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan oleh anak ketika penggunaan media *loose parts* berbahan alam dilakukan. Kemudian peneliti memberi arahan anak dan memberi semangat agar anak siap untuk memilih kegiatan yang mampu meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Setelah itu peneliti kemudian mengamati atau mengobservasi pada saat kegiatan berlangsung untuk menilai anak dalam yaitu kelancaran dalam berfikir, kelenturan dalam memproduksi sejumlah ide, keaslian dalam menciptakan hasil karya, dan keterperincian dalam membuat hasil karya.

Sriwidari (2021) mengatakan media *loose parts* merupakan media lepasan yang bisa digabungkan kembali dengan berbagai jenis media lainnya sehingga membuat anak semakin kreatif. Selanjutnya menurut (Diana dan Wulandari 2023) Mengatakan bahwa media *loose parts* merupakan salah satu media yang efektif untuk mengembangkan berbagai aspek, terutama dalam keterampilan kreativitas anak, selain itu karena bahannya yang alami sehingga aman untuk digunakan anak. Media *loose part* mendorong aspek kreativitas dan imajinasi anak (Andartiani, 2022). Kreativitas sebagai suatu kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru, tentunya dengan penggunaan media maka *loose parts* dapat digunakan dalam pembelajaran untuk merangsang kreativitas sambil meningkatkan gairah pada anak-anak (Nurjannah, 2020).

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap kemampuan kreativitas anak menunjukkan bahwa penerapan penggunaan media *loose parts* berbahan alam sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak. Pernyataan tersebut diperkuat dengan berdasarkan hasil uji hipotesis yang menggunakan perhitungan uji statistik deskriptif dan uji *wilcoxon* . Hasil

perhitungan kemampuan kreativitas anak yang diberikan perlakuan penggunaan media *loose parts* berbahan alam memperoleh nilai Asym (2-tailed) $0,004 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima ada pengaruh penggunaan media *loose parts* berbahan alam terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penggunaan media *loose parts* berbahan alam pada kelompok eksperimen terdapat peningkatan atau perubahan yang signifikan. Dengan demikian dapat diketahui bahwa ada pengaruh penggunaan media *loose parts* berbahan alam terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri PAUD Bontomanai.

Peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui penggunaan media *loose parts* berbahan alam dapat membuat anak tidak bosan dalam belajar karena anak dapat memilih kegiatan. Selain telah sesuai dengan inovasi pendidikan yang diinginkan oleh pusat pendidikan yaitu pembelajaran aktif, inovatif, dan menyenangkan. Media *loose parts* berbahan alam salah satu media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan dapat memfasilitasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Loose part memberi anak-anak banyak kesempatan untuk menemukan hal-hal baru dan menjadi kreatif (Puspito Riyanto 2023). Dengan bermain *loose parts* anak-anak menjadi terbiasa berkreasi dengan menggunakan material yang sederhana, mudah diperoleh, dan tidak berbahaya bagi anak dan lingkungan (Safitri dan Lestarinigrum 2021).

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Mita Oktavia Lestari (2022) dengan judul "Penggunaan Media *Loose parts* Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini" yang ada di *Jurnal Cendekiawan Ilmiah*. Kreativitas anak kelompok B di PAUD Tunas Harapan meningkat setelah menggunakan media *loose parts* yang dibuktikan dengan peningkatan presentase pada setiap aspek yaitu sebelum diberikan tindakan presentase kreativitas anak masih sangat rendah, namun kemudian pada siklus 1 persentase meningkat menjadi 30% untuk kategori cukup dan 70% untuk kategori kurang. Pada siklus ke 2 meningkat lagi menjadi 80 % untuk kategori sangat baik dan 10% untuk kategori cukup, dan 10% lagi untuk kategori kurang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan penggunaan media *loose parts* dapat mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Pada penelitian lain disampaikan oleh Resti Dama Yanti Amazihono (2023) bahwa hasil penelitian yang di dapat bahwa media *Loose Part* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Nilai rata-rata kreativitas anak sebelum perlakuan yaitu 4,32 dan setelah dilakukan perlakuan 9,00. Uji-t setelah dihitung diperoleh nilai t_{hitung} 15,396 dimana nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Sehingga nilai t_{hitung} 15,396 > t_{tabel} 2,064. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima. Jadi berdasarkan berbagai teori serta penelitian sebelumnya yang mendukung keberhasilan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* berbahan alam dapat berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak.

Temuan ini memiliki implikasi praktis bagi guru PAUD. Ketergantungan pada Lembar Kerja Anak yang menjadi penyebab rendahnya kreativitas anak pada observasi awal dapat dikurangi dengan menyediakan bahan alam yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar, seperti pelepah dan daun pisang, ranting, potongan kayu, dan batok kelapa, sebagai media bermain terbuka. Guru tidak perlu menyediakan contoh hasil akhir yang harus ditiru; peran guru cukup memperkenalkan tema, mendemonstrasikan cara menggunakan bahan secara aman, lalu memberi anak keleluasaan untuk memilih, menggabungkan, dan menyusun bahan sesuai idenya sendiri. Keempat indikator yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian, dan keterperincian, juga dapat dimanfaatkan guru sebagai pedoman sederhana untuk mengamati dan menilai perkembangan kreativitas anak dalam kegiatan sehari-hari. Selain murah, pemanfaatan bahan alam sekaligus menanamkan kepedulian anak terhadap lingkungan. Meskipun demikian, guru perlu memastikan setiap bahan bersih, tidak tajam, dan aman sebelum digunakan anak.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah partisipan kecil, yaitu 10 anak pada setiap kelompok dari satu lembaga, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Kedua, kelompok eksperimen dan kontrol menggunakan kelas yang sudah ada (B1 dan B2) tanpa pengacakan, sehingga perbedaan karakteristik awal antarkelompok tidak sepenuhnya terkendali. Ketiga, perlakuan hanya diberikan dalam tiga pertemuan berturut-turut dan posttest dilaksanakan dua hari setelahnya, sehingga belum diketahui apakah peningkatan kreativitas bertahan dalam jangka panjang. Keempat, penilaian dilakukan oleh peneliti yang juga memberikan perlakuan, dan media yang digunakan pada saat pretest berbeda antarkelompok, sehingga berpotensi memengaruhi objektivitas pengukuran. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan sampel yang lebih besar dari beberapa

lembaga, durasi perlakuan yang lebih panjang disertai pengukuran lanjutan, instrumen dan media pretest yang sama untuk semua kelompok, serta penilai independen yang tidak mengetahui kelompok anak.

4. KESIMPULAN

Sebelum perlakuan, kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Negeri PAUD Bontomanai pada kedua kelompok masih berada pada kategori Belum Berkembang dan Mulai Berkembang. Setelah perlakuan, kreativitas anak kelompok kontrol yang menggunakan plastisin meningkat dari rata-rata 5,00 menjadi 7,80, tetapi tidak ada anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik. Kreativitas anak kelompok eksperimen yang menggunakan media loose parts berbahan alam meningkat dari rata-rata 4,80 menjadi 14,80, dengan 7 anak (70%) mencapai kategori Berkembang Sangat Baik dan 3 anak (30%) kategori Berkembang Sesuai Harapan. Dengan demikian, penggunaan media loose parts berbahan alam berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun. Guru PAUD disarankan memanfaatkan bahan alam di lingkungan sekitar sebagai media loose parts untuk mengurangi ketergantungan pada Lembar Kerja Anak, dan penelitian selanjutnya disarankan menggunakan sampel yang lebih besar serta durasi perlakuan yang lebih panjang.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada para dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Pascasarjana Universitas Negeri Makassar atas bimbingan dan dukungannya, serta kepada kepala sekolah, guru, orang tua, dan anak-anak TK Negeri PAUD Bontomanai.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Amazihono, R. D. Y., Hulu, A., & Siahaan, W. A. (2023). Pengaruh media loose part terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota. *Jurnal Pendidikan Agama dan Teologi*, 1(4), 181–195. <https://doi.org/10.59581/jpat-widyakarya.v1i4.1423>
- Andartiani, K., Sulistyorini, S., & Pranoto, Y. K. S. (2022). Electronic development of student worksheet. *International Journal of Research and Review*, 9(1), 142–150. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20220119>
- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. RajaGrafindo Persada <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>
- Asmawati, L. (2020). Perencanaan pembelajaran PAUD. Remaja Rosdakarya <https://doi.org/10.33369/abdipaud.v1i1.14040>
- Dama, R., Amazihono, Y., Hulu, A., & Siahaan, W. A. (2023). Pengaruh media loose part terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota. *Jurnal Pendidikan Agama dan Teologi*, 1(4), 181–195. <https://doi.org/10.59581/jpat-widyakarya.v1i4.1423>
- Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020). Peningkatan kreativitas berkarya anak usia 5–6 tahun melalui pembelajaran jarak jauh berbasis STEAM dengan media loose parts. *Jurnal Buah Hati*, 7(2), 74–90. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v7i2.1124>
- Diana, Z., & Wulandari, R. (2023). Analisis media loose part dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak. *Hypothesis: Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 1(1), 148–153 <https://doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.668>
- Dirlanudin. (n.d.). Pengembangan bakat kreativitas anak. 174–187.
- Dwi, W. Y. R., Haryono, & Florentinus, T. S. (2018). The evaluation of the CIPP model in the implementation of character education at junior high school. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 7(1), 1–8 <https://doi.org/10.18326/mdr.v9i2.163-187>
- Hadiyanti, S. M., Elan, E., & Rahman, T. (2021). Analisis media loose part untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 237–245 <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9329>
- Herlina, Nursakina, Herman, & Nurhidayah, I. S. (2022). Metode percobaan sains sederhana dengan kegiatan ecoprint meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 506–512 <https://doi.org/10.52266/pelangi.v4i2.869>

- Kurnia, R. R. (2022). Model pembelajaran numerasi berbahan alam untuk meningkatkan keterampilan berhitung awal di TK Hajar Aswad Makassar. *EDUKIDS*, 2(2). <https://doi.org/10.51878/edukids.v2i2.1484>
- Lestari, M. O., dkk. (2022). Penggunaan media loose parts dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Literasi**, 7(1). <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i1>
- Mulyati, S., & Sukmawijaya, A. A. (2018). Meningkatkan kreativitas pada anak. *Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 2(2), 124–129 <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i3.p89-94>
- Nofianti, R. (2021). Dasar-dasar pendidikan anak usia dini. Edu Publisher <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1951>
- Nurani, Y. (2020). *Memacu kreativitas melalui bermain: Pembelajaran anak usia dini*. PT Bumi Aksara.
- Nurfadilah, N., Nurmawati, N., & Amalia, R. (2020). Kemampuan motorik halus melalui kegiatan kolase dengan bahan loose part pada anak usia 4-6 tahun di Bangkinang Kota. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 224–230. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1193>
- Nurjanah, N. E. (2020). Pembelajaran STEM berbasis loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PUD*, 1(1), 19–31.
- Nurliana, A., Bachtiar, M. Y., & Ichsan, I. R. (2022). Meningkatkan kreativitas anak melalui bahan loose part pada Kelompok B TK. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 451–460.
- Puspita, W. A. (2019). Penggunaan loose parts dalam pembelajaran dengan muatan STEM. *Jurnal Pendidikan Non Formal*, 21(2), 17–30.
- Puspito Riyanto, L., Sobarna, A., & Hakim, A. (2023). Upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini menggunakan loose parts usia 5-6 tahun di PAUD melati kelurahan kebon pisang kecamatan sumur Bandung kota Bandung. j-ses: *Journal of science, education and studies conference series: Early childhood teacher education*, 3(1), 73–78. <https://doi.org/10.29313/bcsecte.v3i1.8563>
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2019). *Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Kencana.
- Ramadhan, S. Z. N. (2019). Pengaruh aktivitas bermain menggunakan bahan alam terhadap kemampuan mengklasifikasi benda pada anak usia 5-6 tahun. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(1), 25–33.
- Republik Indonesia. (2022). *Undang-Undang Nomor 05 Tahun 2022 tentang Provinsi Sumatera Utara*.
- Safitri, D., Lestarinigrum, A., & Nusantara, U. (2021). Penerapan media loose part untuk kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40–52.
- Sriwidari, N. A., & Mashar, R. (2021). Media loose parts dapat meningkatkan berpikir kreatif. *Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 335–342.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.