Journal of Basic Education Studies

http://ejournalunsam.id/index.php/jbes
Volume 8 • Number 1 • July 2025 • 268 - 276
DOI:



Pengaruh *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Batu Balabuah I Kabupaten Lima Puluh Kota

Amalia Rosidha Ramadani[1]✉, Yaswinda[2]
[12]Pendidikan Anak Usia Dini,FIP,Universitas Negeri Padang, Padang,Indonesia

Received: 03 Juli 2025 Accepted: 25 Juli 2025 Published: 21 Juli 2025

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya masa usia dini sebagai fase emas (golden age) dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, di mana stimulasi yang tepat dapat berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kreativitas. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan tersebut adalah *loose parts*, namun di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Batu Balabuah I, pemanfaatannya masih minim sehingga kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini dengan pendekatan kuantitatif dan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) tipe *pre-test* dan *post-test*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen (17 anak) yang menggunakan media *loose parts* dan kelas kontrol (18 anak) tanpa perlakuan. Data diperoleh melalui observasi sebelum dan sesudah perlakuan, lalu dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji *t* dengan bantuan SPSS 20.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *loose parts* secara signifikan meningkatkan kreativitas anak usia dini, dengan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 25,47 dan kelas kontrol 22,59, serta nilai signifikansi 0,000. Anak yang bermain dengan media *loose parts* menunjukkan peningkatan dalam berpikir kreatif, imajinasi, orisinalitas, dan kepercayaan diri, karena media ini memberikan ruang eksplorasi bebas untuk menciptakan karya dari benda-benda sederhana di sekitar mereka, sehingga menjadi sarana yang efektif dalam merangsang kreativitas pada masa perkembangan emas.

Kata Kunci: Pendidikan Dasar, Kreativitas, Pengaruh

Abstract

This research is motivated by the importance of early childhood as a golden age in children's growth and development, during which appropriate stimulation can significantly influence creativity development. One of the media that can be used to foster children's creativity is loose parts; however, at Tunas Harapan Kindergarten Batu Balabuah I, their utilization is still minimal, resulting in suboptimal creativity development. This study aims to determine the effect of using loose parts on early childhood creativity through a quantitative approach with a quasi-

✉*Corresponding Author: Amalia Rosidha Ramadani*
Affiliation Address: Universitas Negeri Padang
E-mail: : rosidhaamalia8@gmail.com

experimental design using a pre-test and post-test structure. The subjects consisted of two classes: the experimental class (17 children) using loose parts and the control class (18 children) without treatment. Data were collected through observations before and after treatment and analyzed using normality tests, homogeneity tests, and t-tests with the help of SPSS 20.0. The results showed that the use of loose parts significantly increased early childhood creativity, with the post-test average scores of 25.47 for the experimental class and 22.59 for the control class, and a significance value of 0.000. Children who engaged with loose parts demonstrated improvements in creative thinking, imagination, originality, and self-confidence. Loose parts offer children the freedom to explore and create using simple materials from their surroundings, making them an effective medium for stimulating creativity during their golden developmental stage..

Keywords: Elementary Education, Creativity, Influence.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesui dengan tahapan usianya. Rentang usia 0-6 tahun adalah usia kritis sekaligus strategi dalam proses serta hasil pendidikan seorang karena merupakan masa keemasan atau yang biasa disebut *golden age* pada usia tersebut.

Golden age atau masa keemasan merupakan masa anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan, masa peka yang dimaksud adalah masa terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa *golden age* pada anak adalah suatu masa dimana perkembangan dan pertumbuhan otak anak berkembang dengan cepat, periode ini sangat penting dan tidak dapat terulang kembali (Uce, 2017).

Pengertian anak usia dini menurut National Association for the Education Young Children (NAEYC) dalam (Susanto, 2011) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. Proses pembelajaran terhadap anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak.

Berbeda dengan Subdirektorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang menyatakan usia dini adalah anak usia 0-6 tahun, yaitu sampai anak menyelesaikan masa taman kanak-kanak (Suryono, 2018). Hal ini berarti menunjukkan bahwa anak-anak yang masih dalam pengasuhan orang tua, anak-anak yang berada dalam Taman Penitipaan Anak (TPA), kelompok bermain (*play group*), dan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan cakupan defenisi anak usia dini. Oleh karena itu, pendidikan untuk anak usia dini perlu diperhatikan untuk mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki anak.

Pendidikan Anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan secara menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi terhadap perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Ariyanti, 2016). Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar kehidupan tahap berikutnya (Marinda, 2020). Pendidikan anak usia dini berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal, agar terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya dalam mencapai tujuan pendidikan nasional (Arsini, N. W., & Sutriyanti, 2020). Tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Citrowati, 2019). Pendidikan anak usia dini dapat ditingkatkan melalui penggunaan media

loose part yang dapat merangsang konsep *Engineering* dan kemampuan motorik anak secara optimal.

Menurut (Mutiah & Srikandi, 2021) "Pendidikan anak usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas. Karena itu , diperlukan adanya program-program permainan dan pembelajaran yang dapat memelihara dan mengembangkan potensi kreatif anak". Menurut pendapat Mulyasa di atas bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangannya dalam kehidupannya. Anak berada alam masa golden age (masa keemasan) dengan rentang usia 0-6 tahun.

Hal ini menjadi tantangan baru bagi guru PAUD maupun anak, proses pendidikan akan tetap berjalan sesuai dengan kurikulum dan tujuan pendidikan. Berdasarkan pengertian diatas pendidikan pada anak usia dini sangat berpengaruh dalam pengembangan dan kemampuan anak dalam menentukan suasan hati anak yang baik/tenang, humoris, serasi, dan menyenangkan.

Tentunya kegiatan belajar di PAUD harus selalu dibarengi dengn kegiatan bermain bebas. Untuk kegiatan yang menyenangkan, anak perlu mengembangkan keterampilan salah satunya adalah kemampuan untuk berkreasi. Semua anak memiliki kreativitas alami dan harus diberi kesempatan untuk memanfaatkan kemampuan untuk berkreasi. Semaua memiliki kreativitas alami dan harus diberi kesempatan untuk memanfaatkan kemampuan ini sebaik-baiknya. Kreativitas anak dipacu dengan memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar dengan memberikan kebebasan agar mereka dapat lebih berani mengungkapkan pikirannya.

Usia dini merupakan usia usia yang paling kritis atau paling menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang (Mutiah & Srikandi, 2021). Perolehan kesempatan untuk dapat megoptimalkan tugas-tugas perkembangan usia dini sangat menentukan keberhasilan perkembangan anak. Setiap manusia pada dasarnya memiliki potensi kreatif sejak lahir tanpa kecuali, walaupun setiap manusia berbeda dalam macam potensi yang dimiliki.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa potensi pada diri anak (kreativitas) kemampuan yang dimiliki nya ditandai dengan senang meniru, karena salah satu proses penmbentukan tingkah laku mereka adalah diperoleh dengan carameniru. Dengan demikian, agar potensi tersebut mampu berkembang sesuai dengan harapan, tentulah dalam proses pembelajaran, seorang guru harus mampu menggunakan etode dan strategi yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Kreativitas merupan suatu proses mental yang dilakukan individu gagasan, produk baru atau mengombinasikan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya. Sementara itu Supriadi bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya ekalasi dalam kemampuan berfikir, ditandai oleh sukses, dikontinuitas, diferensiasi, integrasi antara setiap tahap perkembangan. Kreativitas, disamping bermakna baik untuk pengembangan diri juga merupakan salah satu kebutuhan pokok, manusia, yaitu kebutuhan paling tinggi bagi manusia.

Untuk menumbuh kembangkan kreativitas tersebut, amak diperlukan adanya stimulus dengan menggunakan strategi atau metode pengajaran. Adapun metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan . metode juga merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.

Dalam mengembangkan kreativitas anak, metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasinya. Dalam mengembangkan kreativitas anak metode yang dipergunakan juga mampu mendorong anak dan mencari serta menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu memecahkan masalah, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan ide-ide baru.

Indikator untuk kreativitas untuk meliputi ciri-ciri antara lain memiliki rasa ingin tahu yang mendalam dan sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan gagasan atau usul terhadapsuatu masalah juga bebas menyatakan pendapat kemudian mempunyai rasa keindahan yang dalam dan menonjol dalam bidang seni serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas juga orisinal dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah.

Adapun beberapa indikator kreativitas anak usia dini yang perlu dikembangkan , berdasarkan teori perkembangan kreativitas anak yaitu : Mampu menghasilkan suatu bentuk , mempunyai rasa ingin tahu yang besar kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan, menjawab pertanyaan sederhana, dan memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Berdasarkan indikator tingkat pencapaian kemampuan kreativitas anak usia dini 5-6 tahu indikator perkembangan kreativitas yang ingin dibahas dalam penelitian imi pengembangan kreativitas anak dapat dikembangkan melalui metode bermain, karena bermain merupaka kegiatan yang meyenangkan bagi anak.

Bermain juga tidak ada paksaan timbul dari dalam diri anak dan juga merupakan kegiatan yang utama, bersifat pura-pura, mengutamakan cara daripada tujuan, tidak mengutamakan hasil dan bersifat lentur. Misalnya saja jenis permainn *loose parts*. Karena bermain *loose parts* adalah jenis alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan berbagai aspek kreatif khususnya terhadap anak usia dini

Dalam kasus ini, peneliti melakukan penelitian pada Taman Kanak-kanak Tunas Harapan Batu Balabuah I, Kabupaten Lima Puluh Kota, peneliti menemukan masih kurangnya penerapan media *Loose parts* dan masih rendahnya minat anak dalam menggunakan media *Loose parts*, hal tersebut diakibatkan karena kurangnya pengetahuan guru dalam memperkenalkan permainan yang menggunakan media *Loose parts*. Berdasarkan wawancara guru dengan peneliti, bahwa di Taman Kanak-kanak Tunas Harapan ini belum menggunakan media *loose part* yang mengasah kreativitas anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen yang bertujuan untuk menguji pengaruh media loose parts terhadap kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Batu Balabuah I, Kabupaten Lima Puluh Kota. Metode quasi eksperimen dipilih karena tidak melibatkan penugasan acak, namun tetap menerapkan perlakuan dan pengukuran dampaknya. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas B1 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media loose parts dan kelas B6 sebagai kelas kontrol yang menjalani pembelajaran biasa, dipilih secara purposive berdasarkan homogenitas usia, kemampuan awal, fasilitas, dan latar belakang pendidik. Desain penelitian menggunakan model pretest-posttest control group untuk membandingkan peningkatan kreativitas antara kedua kelompok dan menilai pengaruh signifikan dari perlakuan yang diberikan.

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas berupa media loose parts dan variabel terikat yaitu kreativitas anak usia dini yang diukur melalui indikator seperti berpikir kreatif, orisinalitas, imagery kreatif, dan persepsi diri kreatif menggunakan angket observasi checklist sesuai Kurikulum Merdeka. Penilaian diklasifikasikan dalam empat kategori perkembangan: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Instrumen yang digunakan telah divalidasi dan pengumpulan data dilakukan langsung selama proses pembelajaran agar respons spontan anak dapat diobservasi dengan akurat. Data kuantitatif hasil observasi dan karya anak dianalisis menggunakan SPSS dengan uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, homogenitas, dan uji independent sample t-test untuk mengetahui pengaruh penggunaan media loose parts terhadap kreativitas anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan anak usia dini dari TK Tunas Harapan kelas B3 dan B6 dengan jumlah siswa masing-masing 17 dan 18 anak. Kelas B3 dipilih sebagai kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan media loose part play, sedangkan kelas B6 sebagai kelas kontrol yang menggunakan media balok biasa. Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh metode loose part play terhadap kemampuan berpikir kreatif anak. Penelitian menggunakan desain quasi eksperimen dengan prosedur melibatkan pre-test, treatment, dan post-test.

Peneliti memulai dengan izin dari kepala sekolah TK Tunas Harapan dan memilih dua kelas yang homogen dari segi jumlah dan karakteristik anak. Perlakuan diberikan selama 5 kali pertemuan, terdiri dari satu kali pre-test, tiga kali treatment, dan satu kali post-test. Pelaksanaan didasarkan pada RPPH yang disusun peneliti dengan tema lingkungan sekitar, yang berbeda perlakuan antara kelas eksperimen (loose parts) dan kelas kontrol (balok).

Penilaian kreativitas anak menggunakan instrumen 7 item dengan kategori skor 1 sampai 4 (BB hingga BSB). Kategorisasi jenjang frekuensi berdasarkan mean teoritik dan standar deviasi, dengan skor maksimal 28 dan minimal 7. Kategori perkembangan kreativitas anak dibagi dalam empat kelompok: Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sesuai Harapan, dan Berkembang Sangat Baik.

Sebelum treatment, rata-rata skor berpikir kreatif anak kelas B3 adalah 18,18, dengan sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang hingga Berkembang Sesuai Harapan. Setelah diberikan perlakuan media loose parts, rata-rata skor meningkat menjadi 25,47, dengan hampir seluruh anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif.

Kelas kontrol memiliki rata-rata skor pre-test 18,06, dengan sebagian besar anak berada di kategori Mulai Berkembang hingga Berkembang Sesuai Harapan. Setelah perlakuan dengan media balok biasa, skor post-test rata-rata meningkat menjadi 22,44, dengan lebih banyak anak yang masuk kategori Berkembang Sangat Baik, namun peningkatan ini tidak sebesar di kelas eksperimen.

Kedua kelompok menunjukkan peningkatan skor dari pre-test ke post-test, namun kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata sebesar 7,29 poin, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang meningkat sekitar 4,72 poin. Hal ini menunjukkan pengaruh positif media loose parts terhadap kemampuan berpikir kreatif anak lebih signifikan dibandingkan media balok.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan sebagai prasyarat untuk melanjutkan uji-t, dengan syarat data harus berdistribusi normal, yaitu memiliki taraf signifikansi > 0,05; jika kurang dari itu, distribusi dianggap tidak normal sehingga uji-t tidak dapat dilakukan. Pengujian normalitas menggunakan uji Liliefors melalui SPSS 20.0 for Windows pada data gain score, yaitu perbandingan antara hasil post-test dan pre-test anak, dan hasil uji tersebut dapat dilihat pada tabel yang disediakan dalam penelitian.

Tabel 1 Uji Normalitas Menggunakan SPSS 20.0

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.

Hasil Belajar	Kontrol	,196	18	,065	,921	18	,132
	Eksperimen	,173	17	,190	,932	17	,234

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas diperoleh jumlah data (N) pada kelas eksperimen 17 orang anak dan kelas kontrol 18 orang anak. Nilai Sig Kolmogorov-Smirnov untuk kelas eksperimen adalah 0.065 dan untuk kelas kontrol adalah 0.190. Kemudian berdasarkan perhitungan di atas dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena memiliki Sig > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi normal.

b. **Uji Homogenitas**

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji ***Homogenitas***. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelas yang homogen, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk uji homogenitas peneliti menggunakan *SPSS* pada kemampuan berfikir kreatif anak yang telah didapatkan selama pelaksanaan penelitian. Hasil penghitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Hasil penghitungan uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	,530	1	33	,472
	Based on Median	,240	1	33	,627
	Based on Median and with adjusted df	,240	1	32,153	,627
	Based on trimmed mean	,481	1	33	,493

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan *SPSS 20.0* di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah > 0,05. Dimana jika nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka data homogen, dan jika nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka data penelitian tidak homogen. Jadi, kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas homogen. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dilakukan suatu penelitian.

c. **Uji Hipotesis**

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai *varians* homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistic parametrik, yaitu *Independent sample t-test*. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok. Berikutnya untuk mengetahui perbedaan pada kedua tersebut bermakna (signifikan atau tidak), dilakukan penafsiran tabel berikut:

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Gain_Score	Eksperimen	17	7,2941	2,77859	,67391
	Kontrol	18	4,7222	2,86573	,67546

Berdasarkan hasil Group Statistics, rata-rata Gain_Score pada kelompok eksperimen sebesar 7,29 dengan standar deviasi 2,78, sedangkan pada kelompok kontrol rata-ratanya 4,72 dengan standar deviasi 2,87. Ini menunjukkan bahwa peserta pada kelompok eksperimen memperoleh peningkatan skor yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Perbedaan rata-rata sebesar 2,57 poin ini menunjukkan adanya indikasi awal bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar atau performa peserta. Namun, untuk memastikan apakah perbedaan ini signifikan secara statistik, perlu dilihat hasil uji t (*t-test*), seperti yang telah dibahas sebelumnya.

.

Tabel 3 Nilai Signifikan t Test

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9,866	1,523		6,478	,000
	Kelas	-2,572	,955	-,424	-2,693	,011

a. Dependent Variable: Gain_Score

Berdasarkan hasil uji t yang ditampilkan pada Tabel 3, diketahui bahwa variabel kelas memiliki nilai signifikansi sebesar 0,011 (< 0,05), yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara perlakuan penggunaan loose parts dan tanpa perlakuan terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini (gain score). Koefisien regresi sebesar -2,572 menunjukkan bahwa kelas kontrol (yang tidak mendapatkan perlakuan) memiliki skor peningkatan kreativitas yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Dengan demikian, penggunaan media loose parts secara statistik terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak.

Nilai t hitung sebesar -2,693 dengan beta standar -0,424 menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan oleh penggunaan loose parts bersifat sedang namun signifikan. Artinya, semakin terstruktur dan optimal penggunaan loose parts dalam pembelajaran, semakin besar pula kontribusinya terhadap perkembangan kreativitas anak. Media ini memberikan ruang eksplorasi dan kebebasan bagi anak untuk menciptakan ide-ide baru dari benda-benda sederhana di sekitar mereka, sehingga mendukung tercapainya stimulasi yang efektif pada masa perkembangan emas anak usia dini.

Berpikir kreatif merupakan keterampilan kognitif penting dalam perkembangan anak usia dini yang melibatkan kemampuan analisis, evaluasi, dan pengambilan Keputusan (Herlina, 2025). Pendekatan pembelajaran yang mendorong eksplorasi, seperti metode loose part play, efektif dalam mengembangkan kemampuan ini karena memberikan kesempatan anak untuk bereksperimen dan menemukan solusi secara mandiri. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan loose part play secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

Hasil uji Independent Samples t-test memperkuat temuan ini dengan menunjukkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan loose part play dan kelompok kontrol, dengan nilai signifikansi 0,000 dan nilai t hitung -5,343 yang lebih besar

dari t tabel. Peningkatan rata-rata nilai post-test pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, menegaskan efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan hasil belajar (Wulandari et al., 2025). Selain itu, data penelitian telah memenuhi syarat normalitas dan homogenitas sehingga analisis statistik dapat dilakukan dengan validitas yang baik.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat yang menekankan pentingnya aktivitas bermain berbasis eksplorasi dan interaksi sosial dalam mengembangkan berpikir kreatif anak (Maatoke et al., 2025). Pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga motivasi dan kepercayaan diri siswa. Dengan demikian, metode loose part play direkomendasikan sebagai strategi efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan perkembangan kreatif anak usia dini dalam praktik pendidikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa berpikir kreatif penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini dan dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran eksploratif seperti loose part play. Hasil uji T mengonfirmasi bahwa metode ini secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dibandingkan metode konvensional, terlihat dari peningkatan nilai post-test kelompok eksperimen (18,18 ke 25,47) lebih tinggi dari kontrol (18,06 ke 22,44). Data normal dan homogen mendukung validitas analisis. Oleh karena itu, disarankan agar loose part play diintegrasikan dalam kurikulum PAUD untuk pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, sekaligus memperkuat teori perkembangan kognitif anak melalui bermain.

DAFTAR RUJUKAN

Ariyanti, T. (2016). *PENTINGNYA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BAGI TUMBUH KEMBANG ANAK THE IMPORTANCE OF CHILDHOOD EDUCATION FOR CHILD DEVELOPMENT*.

Arsini, N. W., & Sutriyanti, N. K. (2020). *Internalisasi nilai pendidikan karakter hindu pada anak usia dini*. Yayasan Gandhi Puri.

Citrowati, E. dan F. M. (2019). STRATEGI PENGEMBANGAN BAKAT SENI ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 3*(3), 1207–1211.

Herlina, D. (2025). Peran Literasi Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis untuk Mendukung Pengambilan Keputusan yang Efektif. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Digital*, *2*(3), 1501–1505.

Maatoke, M., Rajangawa, D., Surwuy, G. S., & Rumaruson, F. A. (2025). Penggunaan Alat Peraga Sederhana Untuk Melatih Kreativitas Anak Di TK Pelita Wahai. *Crossroad Research Journal*, *2*(1), 156–171.

Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Journal of Gender Studies*, *13*(1).

Mutiah, E., & Srikandi, S. (2021). Konsep Pengembangan Kreatifitas AUD. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, *1*(1), 1–15.

Suryono, D. (2018). Dr . Dodon Suryono. *Stimulasi Aspek Perkembangan*.

Susanto, A. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bumi Aksara.

Uce, L. (2017). "The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak." *Jurnal Pendidikan*

Anak, *1*(2), 77–92. https://doi.org/10.1177/002070200906400118

Wulandari, F., Widyaningrum, N., Sa'ida, N., & Masturoh, U. (2025). Meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini melalui pembelajaran multimedia interaktif berbasis AR dan VR. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, *4*(1), 61–70.