

Eksplorasi Loose Parts sebagai Lingkungan Belajar Terbuka untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Cendekia Insani Lampung

Sri Wahyuni, Wulan Eldasari, Feri Riski Dinata

Institut Agama Islam Al Hikmah Lampung, Indonesia

Email: sriwahyuni@stit-alhikmahwk.ac.id, wulaneldasari@stit-alhikmahwk.ac.id, feririskidinata@stit-alhikmahwk.ac.id

Abstrak

Kreativitas anak usia dini berkembang ketika anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi material, menghasilkan kemungkinan yang beragam, melakukan percobaan, dan mengekspresikan gagasan tanpa terlalu dibatasi oleh contoh produk yang seragam. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi bagaimana penggunaan loose parts mendukung proses kreativitas anak usia dini di Cendekia Insani Lampung serta menganalisis peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang terbuka. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui observasi aktivitas anak, wawancara semi-terstruktur dengan guru, dan dokumentasi kegiatan serta hasil karya. Analisis dilakukan melalui kondensasi data, penyajian data, dan penarikan/verifikasi kesimpulan; keabsahan temuan diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa loose parts memberikan ruang bagi anak untuk memilih material, memberi makna baru pada benda, mengombinasikan serta memodifikasi susunan, mencoba kembali ketika mengalami kegagalan, dan menghasilkan karya yang beragam. Proses tersebut merefleksikan dimensi kreativitas berupa fluency, flexibility, originality, dan elaboration serta memunculkan pengalaman problem solving. Guru berperan sebagai fasilitator melalui penyediaan material, pertanyaan pemantik, pemberian waktu untuk mencoba, bantuan yang tidak mengambil alih proses, dan apresiasi terhadap proses kreatif. Temuan menegaskan bahwa efektivitas loose parts tidak hanya terletak pada karakter material yang terbuka, tetapi pada interaksi antara affordance material, agensi anak, eksplorasi iteratif, dan scaffolding guru. Loose parts dengan demikian dapat diposisikan sebagai lingkungan belajar terbuka yang mendukung kreativitas secara aktif, bermakna, dan berpusat pada anak.

Kata kunci: *Anak Usia Dini, Kreativitas, Eksplorasi, Loose Parts, Pembelajaran Berpusat Pada Anak, Scaffolding*

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan kapasitas perkembangan yang penting pada masa kanak-kanak awal karena memungkinkan anak menghasilkan gagasan, melihat lebih dari satu kemungkinan, menggunakan pengalaman secara fleksibel, dan menemukan cara baru ketika menghadapi masalah. Pada usia dini, kreativitas tidak seharusnya dipahami hanya sebagai kemampuan menghasilkan produk artistik, melainkan sebagai proses berpikir dan bertindak yang tampak ketika anak mengeksplorasi, mengombinasikan, menafsirkan, memodifikasi, dan mencoba kembali. Penelitian tentang divergent thinking pada anak usia lima sampai enam tahun menunjukkan bahwa produksi gagasan memiliki dinamika individual yang berkaitan dengan proses kognitif dan kontrol eksekutif (Bai et al., 2021). Karena itu, pengalaman belajar yang memberi ruang bagi pilihan, eksperimentasi, dan kemungkinan jawaban yang beragam menjadi relevan bagi pengembangan kreativitas.

Permainan merupakan konteks alami bagi berkembangnya proses tersebut. Lingkungan bermain yang kaya memberi kesempatan kepada anak untuk membangun hubungan antara benda, imajinasi, representasi simbolik, komunikasi, dan pemecahan masalah. Kajian mengenai nature play menegaskan bahwa lingkungan yang memungkinkan eksplorasi dan keterlibatan aktif menyediakan pengalaman belajar yang kompleks, termasuk dalam pengambilan keputusan dan konstruksi makna (Prins et al., 2022). Demikian pula, karakteristik ruang dan material bermain berhubungan dengan variasi aktivitas yang dilakukan anak (Loebach & Cox, 2022). Dengan kata lain, desain lingkungan belajar dapat memperluas atau justru mempersempit kemungkinan kreatif yang tersedia bagi anak.

Salah satu pendekatan yang semakin banyak digunakan dalam pendidikan anak usia dini adalah loose parts. Loose parts merujuk pada material yang dapat dipindahkan, disusun, digabungkan, dibongkar, dipisahkan, dan digunakan kembali dengan berbagai cara. Material tersebut dapat berupa bahan alam maupun benda manufaktur yang aman, seperti batu, ranting, daun, kayu, kardus, kain, tutup botol, atau benda lain yang tidak menentukan satu fungsi bermain. Tinjauan literatur terbaru menunjukkan bahwa karakter terbuka dari material semacam ini berkaitan dengan eksplorasi, permainan konstruktif dan simbolik, problem solving, serta divergent thinking (Cankaya et al., 2023; Cankaya et al., 2025).

Bukti empiris di Indonesia juga menunjukkan manfaat loose parts untuk berbagai dimensi perkembangan. Penggunaan loose parts dikaitkan dengan kreativitas dan motorik halus (Nurjanah & Muthmainah, 2023), perkembangan kognitif (Valentina Dewi et al., 2023), keterampilan abad ke-21 (Sukardjo et al., 2023), serta kemampuan sosial-finansial ketika material tersebut digunakan dalam model pembelajaran yang terstruktur (Wahyuni et al., 2023). Penelitian lain memperlihatkan bahwa loose parts dapat mendorong kreativitas melalui kegiatan STEAM dan permainan terbuka (Maarang et al., 2023; Yuliani & Kristiana, 2024). Temuan-temuan tersebut menguatkan potensinya, tetapi sebagian penelitian masih cenderung menempatkan kreativitas sebagai hasil setelah intervensi atau sebagai perubahan skor.

Padahal, nilai pedagogis loose parts juga terletak pada proses mikro ketika anak berhadapan dengan material: memilih, menolak, mengganti, memberi makna, menggabungkan, menemukan struktur yang tidak stabil, memodifikasi, dan menjelaskan karyanya. Studi internasional menunjukkan bahwa material bermain berhubungan dengan shared meanings, pretend play, dan kreativitas selama interaksi anak (Howe et al., 2022a, 2022b). Penelitian tentang pengalaman anak dalam loose parts play juga memperlihatkan bahwa tantangan dan risiko yang dirasakan dapat menjadi bagian dari keputusan anak untuk tetap mencoba (van Rooijen et al., 2023). Perspektif proses ini penting karena produk akhir yang sederhana dapat lahir dari proses berpikir yang kompleks, sedangkan produk yang tampak menarik tidak selalu menunjukkan agensi anak apabila seluruh langkahnya telah ditentukan oleh orang dewasa.

Peran guru menjadi faktor kunci dalam hubungan antara material dan kreativitas. Material yang terbuka tidak secara otomatis menghasilkan pengalaman kreatif jika guru memberikan contoh yang harus ditiru, menetapkan satu jawaban benar, atau terlalu cepat menyelesaikan kesulitan anak. Sebaliknya, guru dapat memperluas kemungkinan belajar

melalui pertanyaan terbuka, penundaan bantuan, observasi, dokumentasi, dan scaffolding yang proporsional. Kajian mutakhir mengenai creative play menunjukkan bahwa guru berperan penting dalam mengorganisasi lingkungan, memberikan dukungan tanpa mengambil alih, dan memelihara ruang bagi inisiatif anak (Loizou & Loizou, 2026). Dengan demikian, kreativitas dalam loose parts play dapat dipahami sebagai hasil interaksi antara affordance material, agensi anak, dan kualitas fasilitasi guru.

Berdasarkan literatur tersebut, terdapat ruang penelitian pada pemahaman prosedural dan kontekstual: bagaimana anak menggunakan loose parts dalam kegiatan nyata, indikator kreativitas apa yang tampak selama proses, bagaimana anak merespons kegagalan atau perubahan gagasan, dan bagaimana guru memfasilitasi tanpa mengurangi kepemilikan ide anak. Penelitian ini memanfaatkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi di Cendekia Insani Lampung untuk menjawab ruang tersebut. Nama satuan pada naskah awal dinormalisasi menjadi 'Cendekia Insani Lampung' agar konsisten dengan fokus peserta didik usia dini tanpa mengubah substansi lokasi penelitian.

Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan pola eksplorasi anak ketika memilih dan menggunakan loose parts; (2) menganalisis manifestasi kreativitas berupa fluency, flexibility, originality, dan elaboration selama kegiatan; (3) mengidentifikasi proses mencoba ulang dan problem solving; serta (4) menganalisis peran guru sebagai fasilitator kreativitas. Kebaruan penelitian terletak pada pembacaan loose parts sebagai open learning environment, yaitu lingkungan belajar yang mempertemukan kemungkinan material, agensi anak, eksplorasi iteratif, dan scaffolding guru dalam satu mekanisme pengembangan kreativitas.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam proses eksplorasi loose parts dan manifestasi kreativitas anak usia dini dalam konteks pembelajaran alami. Desain ini dipilih karena fokus penelitian bukan menguji besaran pengaruh secara statistik, tetapi menjelaskan bagaimana kreativitas muncul melalui pilihan, tindakan, interaksi dengan material, respons terhadap kesulitan, dan pendampingan guru.

Penelitian dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran anak usia dini di Cendekia Insani Lampung. Partisipan dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan langsung dalam kegiatan loose parts dan mencakup guru/pendidik serta anak yang mengikuti aktivitas tersebut. Naskah sumber tidak mencantumkan jumlah partisipan secara rinci; karena itu, artikel ini tidak menambahkan angka partisipan yang tidak tersedia dan mempertahankan deskripsi partisipan sesuai data asli.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi diarahkan pada perilaku anak ketika memilih material, mengombinasikan benda, memberi makna, menghasilkan dan mengubah gagasan, memodifikasi karya, menghadapi kegagalan, mencoba kembali, serta menjelaskan hasil karyanya. Wawancara dengan guru digunakan untuk memperoleh penjelasan tentang tujuan penggunaan loose parts, strategi fasilitasi, pola bantuan, respons anak, dan cara guru memaknai kreativitas. Dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil karya, perangkat pembelajaran, dan dokumen relevan digunakan untuk mengonfirmasi temuan observasi dan wawancara.

Instrumen utama penelitian adalah peneliti dengan bantuan pedoman observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Pedoman observasi menggunakan empat indikator kreativitas sebagai sensitizing concepts, yaitu fluency (kemunculan atau kelancaran gagasan), flexibility (variasi cara atau fungsi material), originality (keunikan relatif gagasan/karya dalam konteks anak), dan elaboration (pengembangan, penambahan, atau modifikasi detail). Indikator tersebut digunakan sebagai alat bantu interpretasi dan bukan sebagai skor kuantitatif.

Analisis data mengikuti alur interaktif berupa kondensasi data, penyajian data, dan penarikan/verifikasi kesimpulan. Data observasi, wawancara, dan dokumentasi dikondensasi berdasarkan fokus penelitian, kemudian dibandingkan untuk mengidentifikasi pola yang konsisten dan variasi yang bermakna. Hasil analisis selanjutnya disusun menjadi tema: kebebasan memilih material, munculnya ide dan imajinasi, kombinasi dan modifikasi, problem solving dan persistensi, variasi karya, serta fasilitasi guru. Keabsahan temuan diperkuat melalui triangulasi sumber dan teknik dengan membandingkan narasi guru, perilaku yang diamati, dan bukti dokumentasi. Interpretasi akhir hanya memuat temuan yang didukung oleh data sumber; informasi yang tidak tercantum pada naskah asli, seperti jumlah partisipan terperinci atau durasi penelitian, tidak direkonstruksi secara spekulatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebebasan memilih material sebagai titik awal agensi kreatif

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak memperoleh kebebasan memilih material loose parts yang tersedia. Anak menggunakan bahan dengan cara yang berbeda: sebagian menggabungkan stik es krim dengan tutup botol, sedangkan yang lain memilih daun, batu, atau ranting untuk membentuk objek tertentu. Pola tersebut menunjukkan bahwa aktivitas tidak diawali oleh satu produk yang harus direplikasi, melainkan oleh keputusan anak terhadap material dan kemungkinan penggunaannya.

“Kami memang sengaja tidak menentukan anak harus membuat apa. Bahan-bahannya kami siapkan, kemudian anak boleh memilih sendiri. Kadang satu anak mengambil stik, anak yang lain mengambil daun atau tutup botol. Dari situ biasanya muncul ide mereka masing-masing.”

Triangulasi dokumentasi memperlihatkan bahwa material yang relatif sama menghasilkan penggunaan yang tidak seragam. Temuan ini konsisten dengan karakter loose parts sebagai material open-ended yang tidak menetapkan satu fungsi tunggal. Tinjauan Cankaya et al. (2023, 2025) menunjukkan bahwa hubungan loose parts dengan perkembangan kognitif terutama dapat dipahami melalui permainan eksploratif, simbolik, dan konstruktif. Pada konteks penelitian ini, kebebasan memilih material berfungsi sebagai pintu masuk bagi agensi: anak menentukan apa yang dianggap relevan, memutuskan kombinasi, dan mengarahkan proses karyanya sendiri. Temuan serupa dilaporkan oleh Mardiyah dan Hambali (2022), Nurjanah dan Muthmainah (2023), serta Yuliani dan Kristiana (2024) yang menempatkan loose parts sebagai media yang memberi peluang eksplorasi lebih luas dibanding aktivitas yang sangat terstruktur.

Pemberian makna baru, imajinasi, dan flexibility

Kreativitas anak juga terlihat ketika satu benda diberi makna yang berbeda. Stik es krim dapat berfungsi sebagai pagar, jembatan, atau bagian kendaraan, bergantung pada ide yang

sedang dikembangkan. Bahkan, ide awal anak dapat berubah setelah mereka melihat material yang tersedia. Perubahan tersebut tidak menunjukkan inkonsistensi, tetapi fleksibilitas berpikir dan kemampuan merespons affordance material.

“Kadang anak awalnya bilang mau membuat rumah, tetapi setelah melihat bahan yang ada, idenya berubah. Ada yang akhirnya membuat mobil, jembatan, bahkan ada yang membuat sesuatu yang kami sendiri tidak menyangka. Kami biasanya tanya saja, ‘Ini dibuat jadi apa?’ supaya anak mau bercerita tentang idenya.”

Kemampuan memberi makna baru sejalan dengan penelitian Howe et al. (2022a, 2022b), yang menunjukkan bahwa karakter material bermain berkaitan dengan shared meanings, pretend play, dan kreativitas. Dalam penelitian ini, flexibility tidak hanya tampak pada jumlah jenis benda yang digunakan, melainkan pada perubahan fungsi simbolik suatu benda. Loose parts dengan demikian bertindak sebagai pemicu representasi: benda fisik menjadi 'sesuatu yang lain' sesuai konteks cerita dan imajinasi anak. Kondisi ini mendukung gagasan bahwa lingkungan belajar terbuka memperbesar jumlah kemungkinan tindakan yang dapat dipilih anak.

Kombinasi, modifikasi, dan elaboration melalui eksplorasi iteratif

Anak tidak hanya memilih material, tetapi juga menggabungkan beberapa bahan dan mengubah susunan ketika hasil awal belum sesuai gagasan. Beberapa konstruksi dibongkar lalu disusun kembali; bahan ditambah atau posisi benda diganti agar struktur menjadi lebih kuat. Proses ini memperlihatkan elaboration karena gagasan awal berkembang melalui penambahan, revisi, dan pengujian material.

“Anak-anak biasanya mencoba dulu. Kalau tidak bisa atau bentuknya roboh, mereka bongkar lagi. Kami tidak langsung membantu, tetapi kami kasih kesempatan untuk mencoba. Kadang mereka menemukan cara sendiri, misalnya menambah bahan atau mengganti posisi benda supaya lebih kuat.”

Temuan tersebut selaras dengan penelitian yang menghubungkan loose parts dengan problem solving, eksplorasi, dan berpikir divergen (Cankaya et al., 2025; Valentina Dewi et al., 2023). Studi STEAM berbasis loose parts juga menunjukkan bahwa material terbuka mendorong anak menghubungkan ide dengan tindakan konstruktif dan eksperimen (Maarang et al., 2023). Dalam penelitian ini, kreativitas bersifat iteratif: ide tidak langsung berubah menjadi produk final, melainkan melalui siklus mencoba–mengamati–mengubah–mencoba kembali. Siklus ini memperlihatkan keterkaitan antara kreativitas dan pemecahan masalah.

Kegagalan sebagai bagian dari kreativitas dan persistensi

Observasi menunjukkan bahwa anak beberapa kali mengalami kendala ketika menyusun atau menggabungkan material. Anak kemudian mencari alternatif dengan mengganti bahan, mengubah susunan, atau meminta bantuan teman. Mereka juga mencoba kembali setelah konstruksi jatuh atau belum sesuai dengan yang diinginkan.

“Yang menarik itu ketika karya anaknya jatuh atau tidak sesuai, mereka sekarang tidak langsung berhenti. Ada yang bilang, ‘Bu, saya coba lagi.’ Kami memang membiasakan anak untuk tidak takut salah karena dari mencoba itu mereka belajar.”

Temuan ini penting karena kreativitas bukan hanya kemampuan menghasilkan ide, tetapi juga kesediaan mempertahankan eksplorasi ketika ide pertama gagal. Penelitian van Rooijen et al. (2023) menunjukkan bahwa anak dapat tetap terlibat pada aktivitas loose parts meskipun menghadapi tantangan yang mereka persepsikan sebagai menakutkan atau sulit. Studi tentang ruang bermain terbuka juga menekankan bahwa variasi affordance lingkungan memungkinkan anak menyesuaikan tindakan dengan tingkat tantangan yang dipilih (Loebach & Cox, 2022). Dalam data penelitian ini, guru tidak menghilangkan seluruh kesulitan; kesempatan untuk mengalami masalah sederhana justru menciptakan ruang bagi anak untuk mencari strategi.

Originality dan variasi karya: kreativitas sebagai perbedaan yang bermakna

Dokumentasi menunjukkan variasi bentuk, susunan, dan kombinasi meskipun anak memperoleh material yang relatif sama. Ada anak yang membuat rumah, kendaraan, jembatan, dan bentuk lain yang ditafsirkan berdasarkan cerita masing-masing. Variasi ini menunjukkan originality dalam konteks perkembangan, yaitu kebaruan relatif terhadap pengalaman dan pilihan anak, bukan kebaruan objektif sebagaimana dituntut pada kreativitas orang dewasa.

“Kalau menggunakan loose parts, hasil anak memang tidak mungkin sama. Itu justru yang kami harapkan. Ada yang membuat rumah, ada yang membuat kendaraan, ada yang membuat bentuk lain. Kami ingin melihat bagaimana anak punya ide sendiri, bukan semuanya harus sama seperti contoh guru.”

Hasil tersebut konsisten dengan studi yang menunjukkan peningkatan kreativitas melalui loose parts pada konteks PAUD di Indonesia (Arifianti et al., 2025; Nurjanah & Muthmainah, 2023; Ramadani & Yaswinda, 2025; Sari et al., 2025). Penelitian Sukardjo et al. (2023) juga mengaitkan loose parts dengan elemen 4C, termasuk creativity. Namun, data penelitian ini memberi penekanan pada proses: originality tidak dipisahkan dari kebebasan memilih, flexibility penggunaan material, dan elaboration melalui revisi. Keempat dimensi saling berkelindan dalam satu aktivitas yang sama.

Guru sebagai fasilitator: scaffolding tanpa mengambil alih

Temuan yang paling menentukan adalah kualitas fasilitasi guru. Guru tidak memberikan model karya yang harus sama, melainkan menyediakan tema atau material, mengamati, mengajukan pertanyaan, dan membantu ketika diperlukan. Strategi ini menjaga keseimbangan antara kebebasan anak dan dukungan pedagogis.

“Kalau kami membuatkan contoh yang harus sama, biasanya anak tinggal meniru. Jadi kami lebih sering memberikan tema saja, kemudian anak bebas membuat sesuai keinginannya. Yang penting anak mau mencoba dan bisa menjelaskan apa yang dibuat.”

“Kami lebih menghargai prosesnya. Kalau hasilnya belum bagus menurut kita, bukan berarti anak tidak kreatif. Bisa jadi dia punya cerita sendiri tentang hasil karyanya.”

Peran tersebut dapat dipahami sebagai scaffolding yang bersifat contingent: bantuan diberikan sesuai kebutuhan dan dikurangi ketika anak mampu melanjutkan sendiri. Kajian mengenai creative play menekankan bahwa guru perlu menciptakan kondisi, mempertahankan rasa ingin tahu, dan menghindari dominasi yang mempersempit pilihan anak (Loizou & Loizou, 2026). Temuan ini juga sejalan dengan penelitian pusat loose parts

yang menunjukkan pentingnya kompetensi pedagogis guru dalam memanfaatkan media terbuka (Asih et al., 2022). Dengan demikian, loose parts bukan 'media yang bekerja sendiri'; kualitas pengalaman kreatif lahir dari relasi antara material terbuka dan praktik guru yang menghormati agensi anak.

Tabel 1. Sintesis Temuan, Proses Kreatif, dan Indikator Kreativitas

Temuan empiris	Proses yang tampak	Dimensi kreativitas	Peran guru
Anak memilih material yang berbeda dan menentukan penggunaannya.	Membuat pilihan, mengawali ide dari material, memberi fungsi.	Fluency; flexibility	Menyiapkan material beragam dan tidak menentukan satu produk.
Satu material diberi makna berbeda; ide dapat berubah selama proses.	Representasi simbolik, reinterpretasi, perubahan gagasan.	Flexibility; originality	Menggunakan pertanyaan terbuka dan meminta anak menjelaskan makna.
Konstruksi dibongkar, ditambah, atau disusun ulang.	Eksperimen, revisi, pengembangan detail.	Elaboration; flexibility	Menunda bantuan dan memberi waktu untuk mencoba.
Anak mencoba kembali setelah karya jatuh/tidak sesuai.	Problem solving, pencarian alternatif, persistensi.	Fluency; elaboration	Menciptakan rasa aman terhadap kesalahan dan kegagalan.
Hasil karya berbeda meskipun material relatif sama.	Kepemilikan ide, kombinasi unik, ekspresi diri.	Originality; flexibility	Mengapresiasi proses dan menghindari standar produk seragam.

Model konseptual: loose parts sebagai open learning environment

Berdasarkan triangulasi data dan dialog dengan literatur, mekanisme pengembangan kreativitas dapat dirumuskan sebagai: affordance material terbuka, agensi anak dalam memilih dan memberi makna, eksplorasi iteratif melalui kombinasi, revisi, dan percobaan ulang, manifestasi fluency, flexibility, originality, dan elaboration, pemecahan masalah serta ekspresi diri. Scaffolding guru berfungsi sebagai kondisi lintas-tahap yang menjaga keseimbangan antara kebebasan dan dukungan. Model ini menjelaskan mengapa keberadaan loose parts saja tidak cukup: material perlu dapat diakses, anak perlu memiliki ruang keputusan, dan guru perlu memfasilitasi tanpa mengubah kegiatan menjadi reproduksi contoh.

**Affordance material terbuka → Agensi anak → Eksplorasi iteratif → Kreativitas
→ Problem solving & ekspresi diri**

↑ *Scaffolding guru: menyediakan - memantik - mengamati - menunda bantuan - mengapresiasi proses* ↑

IMPLIKASI PRAKTIS

Pertama, guru perlu menyediakan material yang cukup beragam, aman, dapat dijangkau, dan tidak seluruhnya memiliki fungsi tunggal. Bahan alam dan material daur ulang dapat dimanfaatkan selama memenuhi aspek keamanan, kebersihan, ukuran, dan kesesuaian usia. Variasi material sebaiknya tidak diberikan sebagai 'paket produk' yang harus menghasilkan karya tertentu, tetapi sebagai invitation to play yang membuka kemungkinan.

Kedua, desain instruksi perlu menghindari contoh final yang terlalu dominan. Tema atau konteks dapat diberikan, tetapi anak perlu memperoleh ruang untuk menentukan bentuk, material, cara, dan cerita. Pertanyaan seperti 'Apa yang bisa kamu buat?', 'Apa yang terjadi jika bagian ini dipindah?', 'Bagaimana supaya tidak roboh?', dan 'Ceritakan tentang karyamu' lebih produktif daripada instruksi yang meminta semua anak menghasilkan bentuk identik.

Ketiga, asesmen kreativitas perlu memerhatikan proses, bukan hanya estetika produk. Dokumentasi urutan tindakan, perubahan ide, cerita anak, cara mengatasi kesulitan, dan variasi penggunaan material dapat menjadi bukti perkembangan fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Pendekatan ini lebih konsisten dengan karakteristik kreativitas usia dini dan mengurangi bias penilaian berdasarkan selera orang dewasa.

Keempat, loose parts dapat diintegrasikan dengan aktivitas STEAM, literasi, numerasi, permainan simbolik, dan tema lingkungan tanpa kehilangan sifat terbukanya. Penelitian terdahulu menunjukkan potensi loose parts untuk perkembangan kognitif, 4C, sosial-finansial, dan kreativitas (Sukardjo et al., 2023; Valentina Dewi et al., 2023; Wahyuni et al., 2023). Integrasi sebaiknya tetap mempertahankan agensi anak sebagai prinsip utama.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu dipertimbangkan. Pertama, naskah sumber tidak mencantumkan jumlah partisipan, rentang usia yang lebih spesifik, durasi pengumpulan data, dan frekuensi sesi loose parts. Oleh karena itu, artikel ini tidak melakukan generalisasi berdasarkan ukuran sampel dan tidak menambahkan informasi tersebut secara spekulatif. Kedua, data utama berasal dari satu konteks lembaga sehingga transferabilitas temuan perlu mempertimbangkan karakter lingkungan, sumber daya, dan praktik pedagogis setempat. Ketiga, kreativitas dianalisis melalui perilaku dan dokumentasi proses tanpa pengukuran standar yang dimaksudkan untuk menghasilkan skor komparatif.

Penelitian selanjutnya dapat menggunakan desain longitudinal untuk mengikuti perubahan pola eksplorasi anak dari waktu ke waktu, membandingkan berbagai tipe loose parts, menguji hubungan antara kualitas scaffolding dan divergent thinking, serta menggabungkan observasi kualitatif dengan instrumen kreativitas yang sesuai usia. Kajian juga perlu mengeksplorasi bagaimana kolaborasi teman sebaya, bahasa anak selama konstruksi, dan desain ruang memengaruhi kreativitas. Tinjauan sistematis terbaru menunjukkan bahwa basis bukti loose parts terus berkembang tetapi masih memiliki variasi metodologis yang besar, sehingga penelitian dengan pelaporan konteks dan prosedur yang lebih rinci sangat dibutuhkan (Cankaya et al., 2025; Gibson et al., 2017).

KESIMPULAN

Eksplorasi loose parts di Cendekia Insani Lampung memberikan konteks belajar yang memungkinkan anak menjalankan proses kreatif secara aktif. Anak memilih material,

memberi makna baru, menghasilkan dan mengubah ide, mengombinasikan benda, membongkar dan menyusun ulang, mencoba kembali setelah kegagalan, serta menghasilkan karya yang berbeda. Rangkaian tindakan tersebut menunjukkan bahwa kreativitas tidak hanya tampak pada produk akhir, tetapi pada proses fluency, flexibility, originality, elaboration, dan problem solving.

Peran guru merupakan komponen esensial. Guru memfasilitasi kreativitas dengan menyediakan material, memberi pertanyaan pemantik, menahan diri untuk tidak segera memberi solusi, memberikan dukungan ketika diperlukan, dan mengapresiasi makna serta proses yang dibangun anak. Temuan ini menegaskan bahwa loose parts paling produktif ketika digunakan sebagai lingkungan belajar terbuka yang mempertemukan affordance material, agensi anak, eksplorasi iteratif, dan scaffolding yang sensitif.

Secara konseptual, penelitian ini menggeser pemahaman loose parts dari sekadar media permainan menuju open learning environment. Implikasinya, praktik pendidikan anak usia dini perlu mengurangi orientasi pada produk seragam dan memperkuat pengalaman yang memberi ruang pilihan, ketidakpastian, percobaan, revisi, serta narasi anak. Dengan pendekatan tersebut, material sederhana dapat menjadi sumber pengalaman belajar yang kaya, bermakna, dan relevan bagi pengembangan kreativitas anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifianti, D., Windarsih, C. A., & Lestari, R. H. (2025). Pemanfaatan media permainan loose parts dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *CERLA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 8(3), 338–347. <https://doi.org/10.22460/ceria.v8i3.27222>
- Asih, N. S., Sugiyo, & Suminar, T. (2022). Pembelajaran sentra media looseparts meningkatkan kreativitas dan kompetensi pedagogik guru TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4581–4590. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2561>
- Bai, H., Leseman, P. P. M., Moerbeek, M., Kroesbergen, E. H., & Mulder, H. (2021). Serial order effect in divergent thinking in five- to six-year-olds: Individual differences as related to executive functions. *Journal of Intelligence*, 9(2), 20. <https://doi.org/10.3390/jintelligence9020020>
- Cankaya, O., Martin, M., & Haugen, D. (2025). The relationship between children's indoor loose parts play and cognitive development: A systematic review. *Journal of Intelligence*, 13(5), 52. <https://doi.org/10.3390/jintelligence13050052>
- Cankaya, O., Rohatyn-Martin, N., Leach, J., Taylor, K., & Bulut, O. (2023). Preschool children's loose parts play and the relationship to cognitive development: A review of the literature. *Journal of Intelligence*, 11(8), 151. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11080151>
- Faot, A. A. K., Betty, C. G., Yuniati, & Tampubolon, G. N. (2026). Pengaruh penggunaan media loose parts dalam pembelajaran terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 5(2), 139–152. <https://doi.org/10.21093/bocah.v5i2.12201>

- Febriyanti, E. P., Suharti, Ningrum, M. A., & Safitri, D. G. L. (2026). Efektivitas media loose parts berbasis bahan alam dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). <https://doi.org/10.37985/murhum.v7i1.2208>
- Gibson, J. L., Cornell, M., & Gill, T. (2017). A systematic review of research into the impact of loose parts play on children's cognitive, social and emotional development. *School Mental Health*, 9, 295–309. <https://doi.org/10.1007/s12310-017-9220-9>
- Houser, N. E., Roach, L., Stone, M. R., Turner, J., & Kirk, S. F. L. (2016). Let the children play: Scoping review on the implementation and use of loose parts for promoting physical activity participation. *AIMS Public Health*, 3(4), 781–799. <https://doi.org/10.3934/publichealth.2016.4.781>
- Howe, N., Leach, J., & DeHart, G. (2022a). “This is a mailbox, right?”: Associations of play materials with siblings’ and friends’ shared meanings during pretend play. *Journal of Early Childhood Research*, 20(1), 80–92. <https://doi.org/10.1177/1476718X211053027>
- Howe, N., Tavassoli, N., Leach, J., Farhat, F., & DeHart, G. (2022b). “This is a pit of fire”: Associations of play materials with children’s creativity during play and internal state language. *Journal of Research in Childhood Education*, 36(1), 64–77. <https://doi.org/10.1080/02568543.2020.1838673>
- Humairoh, I. D., & Mediyana, M. (2026). Implementasi loose parts sebagai media untuk pengembangan keterampilan motorik halus pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(3), 1966–1974. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i3.8428>
- Jesikah, Melaleuga, A. O., Ningsih, T. A., Wiyenda, J. S., & Syafri, F. (2026). Efektivitas media loose parts dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Perjuangan Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 24(2), 270–280. <https://doi.org/10.36835/jipi.v24i2.433>
- Loebach, J., & Cox, A. (2022). Playing in “The Backyard”: Environmental features and conditions of a natural playspace which support diverse outdoor play activities among younger children. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(19), 12661. <https://doi.org/10.3390/ijerph191912661>
- Loizou, E. K., & Loizou, E. (2026). The role of an early childhood teacher in fostering and enhancing children’s creativity through creative play. *Education Sciences*, 16(4), 563. <https://doi.org/10.3390/educsci16040563>
- Maarang, M., Khotimah, N., & Lily, N. M. (2023). Analisis peningkatan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran STEAM berbasis loose parts. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 309–320. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.215>
- Mardiyah, L., & Hambali, H. (2022). Penggunaan media loose parts untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Journal on Teacher Education*, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5970>
- Nurjanah, S., & Muthmainah. (2023). Pengaruh media loose part terhadap kreativitas dan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3519–3536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434>

- Pereira, J. V., Dionísio, J., Lopes, F., & Cordovil, R. (2023). Playing at the schoolyard: “The who’s, the what’s and the how long’s” of loose parts. *Children*, 10(2), 240. <https://doi.org/10.3390/children10020240>
- Prins, J., van der Wilt, F., van der Veen, C., & Hovinga, D. (2022). Nature play in early childhood education: A systematic review and meta ethnography of qualitative research. *Frontiers in Psychology*, 13, 995164. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.995164>
- Rahmadanti, L., & Sitorus, A. S. (2026). Efektivitas loose parts berbasis bahan alam dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 1346–1352. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i2.8264>
- Ramadani, A. R., & Yaswinda. (2025). Pengaruh loose parts terhadap kreativitas anak di TK Tunas Harapan Balabuah. *ALAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 20–32. <https://doi.org/10.51311/alayya.v5i2.1153>
- Ridwan, A., Nurul, N. A., & Faniati. (2022). Analisis penggunaan media loose part untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia 5–6 tahun. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 105–118. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i02.562>
- Rohmatun, S., Setiyani, E., Rohfirsta, F., Fitamaya, D., Nisa, R., & Zulfahmi, M. N. (2021). Penerapan loose parts terhadap kreativitas anak usia dini selama belajar dari rumah. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(2), 129–136. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i2.114>
- Sari, D. P., Khomsiyati, S., & Darmawanti, R. R. (2025). Penggunaan loose parts untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Pertiwi Braja Asri. *AURA: Jurnal Pendidikan Aura*, 6(1), 125–134. <https://doi.org/10.37216/aura.v6i1.2105>
- Sukardjo, M., Nirmala, B., Ruiyat, S. A., Annuar, H., & Khasanah, U. (2023). Loose parts: Stimulation of 21st century learning skills (4C elements). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1073–1086. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4088>
- Utami, S. U. P., & Sujarwo. (2025). Loose parts and picture media on kindergarten children’s creativity and speaking skills. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(6), 2712–2722. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i6.7516>
- Utami, T. (2022). Implementasi pembelajaran berbasis loose parts dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *ALAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 179–192. <https://doi.org/10.51311/alayya.v2i2.581>
- Valentina Dewi, E. R., Hibana, & Ali, M. (2023). Pengaruh penggunaan media loose parts terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 267–282. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3451>
- van Rooijen, M., De Martelaer, K., Lensvelt-Mulders, G., van der Poel, L., & Cotterink, M. (2023). “It is scary, but then I just do it anyway”: Children’s experiences and concerns about risk and challenge during loose parts play. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(22), 7032. <https://doi.org/10.3390/ijerph20227032>
- Wahyuni, S., Liza, L. O., Syahdan, Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). “Treasure hunt”: Using loose parts media to develop social financial education model for early children. *Heliyon*, 9(6), e17188. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e17188>

- Wulandari, W., Nirmala, B., Muchtar, A., & Durrotunnisa. (2026). Pengaruh penggunaan media loose parts terhadap pengembangan dimensi kreativitas anak usia dini dalam aktivitas bermain terbuka. *Journal of Education Research*, 7(2). <https://doi.org/10.37985/jer.v7i2.3751>
- Yuliani, A., & Kristiana, D. (2024). Penerapan media loose parts untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 11–23. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v7i2.18362>
- Zulfiha, Durrotunnisa, Fitriana, & Agusniatih. (2026). Pengaruh media loose parts terhadap perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 1395–1400. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v10i2.8228>