



PEMANFAATAN MEDIA LOOSE PARTS DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI: STUDI PUSTAKA

***Inneke Octafia Utami, Novi Pardarina, Gustia Haryati**

Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Sekolah Tinggi Agama Islam Sumbawa (STAI Sumbawa)

*e-mail: inneke.octafia@gmail.com, novipardarina.stais@gmail.com, gustiaharyatidosenstais@gmail.com,

<https://jurnal.staim-probolingo.ac.id/index.php/Al-Athfal>

Abstract:

The implementation of the Merdeka Curriculum in early childhood education emphasizes child-centered, contextual, and creativity-oriented learning. One learning medium that supports this approach is loose parts, which consist of open-ended materials that encourage children to explore, imagine, and solve problems independently. This study aims to analyze the role of loose parts in implementing the Merdeka Curriculum to foster creativity in early childhood through a literature review. Data were collected from national and international scientific articles published between 2023 and 2026, as well as relevant theoretical sources. Data were analyzed using content analysis through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that loose parts possess open-ended characteristics that enable children to explore various ideas, enhance divergent thinking, problem-solving skills, collaboration, communication, and creativity. Furthermore, loose parts are aligned with the principles of differentiated learning in the Merdeka Curriculum, allowing children to learn according to their interests, needs, and developmental stages. The successful implementation of loose parts depends on teachers' competencies in designing learning environments, conducting authentic assessment, and collaborating with parents. Therefore, loose parts serve as an effective learning strategy to support creativity development in early childhood within the implementation of the Merdeka Curriculum.

Keywords: Loose Parts; Merdeka Curriculum; Creativity; Early Childhood; Literature Review.

Abstrak

Implementasi Kurikulum Merdeka pada pendidikan anak usia dini menekankan pembelajaran yang berpusat pada anak, kontekstual, serta berorientasi pada pengembangan kreativitas. Salah satu media yang mendukung implementasi tersebut adalah *loose parts*, yaitu material terbuka yang memungkinkan anak bereksplorasi, berimajinasi, dan memecahkan masalah secara mandiri. Penelitian ini bertujuan menganalisis peran media *loose parts* dalam

ARTICLE HISTORY

Received 20 June 2026

Revised 28 June 2026

Accepted 29 June 2026

implementasi Kurikulum Merdeka untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui metode studi pustaka. Data dikumpulkan dari berbagai artikel ilmiah nasional dan internasional yang diterbitkan pada tahun 2023–2026 serta sumber teori yang relevan. Analisis dilakukan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil kajian menunjukkan bahwa media *loose parts* memiliki karakteristik *open-ended* yang memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi berbagai ide, meningkatkan kemampuan berpikir divergen, pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, serta kreativitas. Selain itu, media *loose parts* selaras dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka karena memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk belajar sesuai minat, kebutuhan, dan tahap perkembangannya. Keberhasilan implementasi media *loose parts* dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam merancang lingkungan belajar, menerapkan asesmen autentik, serta membangun kolaborasi dengan orang tua. Dengan demikian, media *loose parts* merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Kata kunci: *Loose Parts*; Kurikulum Merdeka; Kreativitas; Anak Usia Dini; Studi Pustaka.

INTRODUCTION

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi utama dalam membangun kualitas sumber daya manusia karena pada masa ini anak berada pada periode *golden age*, yaitu fase perkembangan yang sangat pesat baik pada aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, fisik motorik, maupun kreativitas. Pada masa tersebut, stimulasi yang tepat akan memberikan pengaruh jangka panjang terhadap perkembangan anak. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada jenjang PAUD harus dirancang secara bermakna, menyenangkan, berpusat pada anak, serta memberikan kesempatan yang luas bagi anak untuk bereksplorasi sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Kreativitas menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan karena berperan dalam membentuk kemampuan berpikir divergen, memecahkan masalah, berinovasi, serta beradaptasi terhadap berbagai perubahan di masa depan (Nurjanah & Muthmainah, 2023).

Transformasi pendidikan di Indonesia melalui implementasi Kurikulum Merdeka menjadi salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejak pendidikan anak usia dini. Penerapan Kurikulum Merdeka membawa paradigma baru yang menekankan pada konsep "Merdeka Belajar" dan "Merdeka Bermain." Kurikulum ini memberikan kebebasan bagi pendidik untuk merancang proses pembelajaran yang fleksibel, kontekstual, berpusat pada anak (*child-centered*), serta berfokus pada penguatan Profil Pelajar Pancasila (Mulyasa,

2023). Kurikulum Merdeka menempatkan anak sebagai subjek pembelajaran yang memiliki karakteristik, potensi, minat, dan kebutuhan yang berbeda-beda. Pembelajaran dirancang lebih fleksibel sehingga guru memiliki keleluasaan dalam memilih strategi, metode, media, dan sumber belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendekatan tersebut diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui kegiatan eksploratif, investigatif, kolaboratif, dan berbasis proyek yang mendorong berkembangnya kreativitas serta kemampuan berpikir tingkat tinggi (Tupalessy, 2024).

Sejalan dengan perubahan paradigma tersebut, penggunaan media pembelajaran menjadi faktor penting dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Salah satu media yang semakin banyak digunakan dalam pembelajaran PAUD adalah *loose parts*. Konsep *loose parts* pertama kali diperkenalkan oleh Simon Nicholson yang menjelaskan bahwa lingkungan yang menyediakan berbagai benda lepas (*open-ended materials*) akan memberikan kesempatan lebih besar kepada anak untuk bereksplorasi, berkreasi, dan menghasilkan berbagai kemungkinan tanpa batasan bentuk maupun fungsi. Media ini terdiri atas berbagai bahan alami maupun buatan seperti batu, ranting, daun, biji-bijian, cangkang, kayu, karton, tutup botol, bambu, kain, tali, dan berbagai benda bekas yang aman digunakan oleh anak.

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh lembaga PAUD adalah penyediaan media pembelajaran yang mampu merangsang daya eksplorasi anak secara mandiri tanpa terjebak pada metode yang bersifat instruksional dan kaku. Guna menjawab tantangan tersebut, penggunaan media *loose parts* menjadi salah satu alternatif inovatif yang banyak direkomendasikan. *Loose parts* didefinisikan sebagai material lepasan, baik berupa bahan alam maupun sintetis/daur ulang, yang dapat dipindahkan, dimanipulasi, digabungkan, dan dipisahkan kembali oleh anak sesuai dengan imajinasinya sendiri (Arifianti et al., 2025).

Kajian internasional menunjukkan bahwa permainan menggunakan *loose parts* memiliki kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan kognitif anak. Melalui aktivitas manipulatif, eksplorasi, eksperimen, serta permainan terbuka, anak belajar mengembangkan kemampuan penalaran, perhatian, pemecahan masalah, regulasi diri, serta kreativitas. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa *loose parts play* mampu meningkatkan kemampuan berpikir divergen karena anak bebas menyusun, membongkar, mengombinasikan, serta menciptakan berbagai bentuk baru berdasarkan ide mereka sendiri (Cankaya et al., 2023).

Di Indonesia, penggunaan media *loose parts* semakin berkembang sejak diterapkannya Kurikulum Merdeka. Guru PAUD mulai memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai media belajar yang murah, mudah diperoleh, ramah lingkungan, sekaligus mendukung pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*). Pendekatan ini tidak hanya mengurangi ketergantungan terhadap media pembelajaran komersial, tetapi juga memberikan pengalaman belajar autentik yang dekat dengan kehidupan anak sehari-hari. Penelitian terbaru

menunjukkan bahwa integrasi *loose parts* dalam pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan keterlibatan belajar anak, kemampuan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, serta kepercayaan diri selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian terdahulu mengonfirmasi bahwa pemanfaatan *loose parts* mampu menstimulasi kemampuan motorik halus, meningkatkan kreativitas, serta mengasah keterampilan abad ke-21 yang meliputi berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Kusumawardani et al., 2023; Tabi et al., 2024).

Meskipun penelitian mengenai media *loose parts* telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan aspek perkembangan tertentu seperti kreativitas atau motorik halus. Kajian yang secara khusus mensintesis kontribusi media *loose parts* terhadap implementasi prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka pada PAUD masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan melakukan sintesis literatur yang komprehensif mengenai relevansi, efektivitas, dan tantangan implementasi media *loose parts* dalam konteks Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, penelitian studi pustaka ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media *loose parts* dalam mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka pada anak usia dini, sekaligus memetakan dampak serta strategi penerapannya berdasarkan literatur ilmiah teranyar.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*library research*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode studi pustaka dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mensintesis berbagai hasil penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan media *loose parts* dalam implementasi Kurikulum Merdeka untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Penelitian kepustakaan merupakan penelitian yang menjadikan berbagai sumber ilmiah sebagai sumber data utama tanpa melakukan pengumpulan data secara langsung di lapangan (Zed, 2023). Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam melalui interpretasi terhadap berbagai sumber informasi yang relevan (Creswell, 2023).

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer berupa artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal nasional maupun internasional bereputasi mengenai media *loose parts*, implementasi Kurikulum Merdeka, kreativitas anak usia dini, dan pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*). Data sekunder diperoleh dari buku referensi, prosiding seminar, dokumen kebijakan pemerintah, modul pembelajaran, serta laporan penelitian yang relevan dengan fokus kajian (Creswell, 2023).

Proses pengumpulan data literatur dilakukan melalui basis data digital bereputasi seperti Google Scholar, SINTA, Garuda, dan DOAJ. Kata kunci (*keywords*) yang digunakan dalam pencarian meliputi: "*loose parts*", "kreativitas anak usia dini", "Kurikulum Merdeka", "anak usia dini", dan "merdeka belajar". Penggunaan

berbagai basis data dan kata kunci tersebut bertujuan memperoleh sumber yang komprehensif dan relevan dengan fokus penelitian (Creswell, 2023).

Literatur yang digunakan dibatasi pada publikasi tahun 2023–2026 agar menggambarkan perkembangan penelitian terkini mengenai implementasi Kurikulum Merdeka dan penggunaan media *loose parts*. Selain mempertimbangkan kebaruan publikasi, penelitian ini juga mengutamakan artikel yang telah melalui proses *peer review* sehingga memiliki kualitas akademik yang baik (Creswell, 2023).

Seleksi literatur dilakukan menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel diterbitkan pada tahun 2023–2026; (2) membahas media *loose parts* pada pendidikan anak usia dini; (3) mengkaji implementasi Kurikulum Merdeka atau pengembangan kreativitas anak; (4) tersedia dalam bentuk *full text*; dan (5) dipublikasikan pada jurnal ilmiah yang telah melalui proses *peer review*. Sementara itu, artikel yang tidak sesuai dengan fokus penelitian, tidak tersedia secara lengkap, atau berupa opini nonilmiah dikeluarkan dari proses analisis (Zed, 2023).

Tahapan penelitian mengacu pada prosedur penelitian kepustakaan yang dikemukakan oleh (Zed, 2023) yaitu: (1) mengidentifikasi masalah penelitian; (2) menentukan kata kunci pencarian; (3) mengumpulkan berbagai sumber literatur; (4) melakukan seleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi; (5) membaca secara kritis setiap artikel; (6) mengelompokkan hasil penelitian berdasarkan tema; (7) melakukan analisis dan sintesis hasil penelitian; serta (8) menyusun kesimpulan.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Teknik ini digunakan untuk mengidentifikasi konsep, pola, kecenderungan hasil penelitian, serta hubungan antartemuan sehingga diperoleh sintesis yang komprehensif mengenai pemanfaatan media *loose parts* dalam implementasi Kurikulum Merdeka untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini (Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, 2020). Analisis dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, interpretasi hasil, dan penarikan kesimpulan secara sistematis (Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, 2020).

Untuk meningkatkan keabsahan hasil penelitian, dilakukan triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai artikel ilmiah, buku referensi, dokumen kebijakan, dan hasil penelitian sebelumnya. Setiap sumber dievaluasi berdasarkan kredibilitas penerbit, kualitas metodologi, relevansi terhadap fokus penelitian, serta kebaruan publikasi sehingga sintesis yang dihasilkan memiliki validitas ilmiah yang kuat (Creswell, 2023).

RESULTS AND DISCUSSION

1. Konsep Media Loose Parts dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Loose parts merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang semakin mendapat perhatian dalam pendidikan anak usia dini karena mampu memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada anak (*child-centered learning*). Berbeda dengan

alat permainan edukatif yang memiliki fungsi tunggal, *loose parts* terdiri atas berbagai material terbuka (*open-ended materials*) yang dapat dipindahkan, disusun, dibongkar, digabungkan, diputar, maupun dimanfaatkan kembali sesuai dengan ide dan imajinasi anak. Karakteristik tersebut memberikan ruang yang luas bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan, membangun pengetahuan secara mandiri, serta menghasilkan berbagai bentuk karya kreatif.

Konsep *loose parts* pertama kali diperkenalkan oleh Nicholson melalui *Theory of Loose Parts* pada tahun 1971. Nicholson menjelaskan bahwa semakin banyak variasi material yang tersedia di lingkungan belajar, semakin besar pula peluang anak untuk melakukan eksplorasi, eksperimen, dan menghasilkan ide-ide baru. Teori tersebut menekankan bahwa lingkungan belajar yang kaya akan material terbuka memberikan kesempatan kepada anak untuk menjadi pencipta, bukan sekadar pengguna media pembelajaran (Cankaya et al., 2023; Nicholson, 1971).

Dalam implementasinya di PAUD, media *loose parts* dapat berupa material alami maupun material hasil daur ulang. Material alami meliputi batu, ranting, daun, bunga kering, pasir, kerang, bambu, biji-bijian, dan kayu, sedangkan material buatan meliputi tutup botol, gulungan karton, sedotan, pipa PVC, kain perca, kancing, maupun berbagai benda bekas yang aman digunakan anak. Keberagaman material tersebut memberikan pengalaman sensorik yang kaya karena anak dapat mengamati perbedaan bentuk, tekstur, warna, ukuran, berat, serta fungsi setiap benda. Pengalaman konkret tersebut sangat penting bagi anak usia dini yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret sehingga pembelajaran akan lebih bermakna apabila melibatkan manipulasi objek secara langsung (Cankaya et al., 2023).

Temuan serupa juga dilaporkan oleh Yuliani dan Kristiana (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* meningkatkan kreativitas anak usia dini karena anak memperoleh kebebasan memilih bahan, menentukan bentuk karya, dan mengembangkan ide secara mandiri. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar anak menunjukkan peningkatan kemampuan menciptakan bentuk baru, memanfaatkan material secara lebih variatif, serta mampu menjelaskan hasil karyanya kepada teman dan guru. Dengan demikian, kreativitas berkembang tidak hanya pada aspek produk yang dihasilkan, tetapi juga pada proses berpikir kreatif selama kegiatan berlangsung (Yuliani et al., 2024).

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Sri Yeyet dan Ajeng Rahayu Tresna Dewi (2024) juga memperlihatkan peningkatan kreativitas yang signifikan setelah penerapan media *loose parts*. Persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat dari 3% pada siklus I menjadi 85% pada siklus III, menunjukkan bahwa penggunaan media terbuka secara berkelanjutan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam menghasilkan

gagasan baru, menyusun berbagai bentuk konstruksi, serta mengembangkan solusi yang berbeda terhadap permasalahan yang diberikan guru (Yeyet et al., 2024).

Secara keseluruhan, diketahui bahwa media *loose parts* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Karakteristiknya yang bersifat *open-ended* memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan menghasilkan berbagai ide serta karya yang orisinal sesuai dengan imajinasi mereka. Selain meningkatkan kreativitas, penggunaan *loose parts* juga berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan komunikasi yang sejalan dengan tujuan implementasi Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, pemanfaatan media *loose parts* perlu dioptimalkan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada anak untuk mendukung perkembangan kreativitas secara menyeluruh.

2. Karakteristik Open-Ended Media Loose Parts dalam Pembelajaran PAUD

Berdasarkan hasil kajian literatur, karakteristik utama dari media *loose parts* yang membuatnya sangat efektif adalah sifatnya yang *open-ended* (terbuka). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pendekatan *open-ended* memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pengetahuan melalui eksplorasi aktif, percobaan, dan refleksi terhadap hasil yang diperoleh. Berbeda dengan media pembelajaran yang bersifat tertutup (*closed-ended*), media *loose parts* tidak membatasi anak pada satu jawaban benar sehingga proses belajar lebih menekankan pengalaman daripada hasil akhir (Nicholson, 1971).

Berbeda dengan alat permainan edukatif (APE) pabrikan yang umumnya memiliki satu fungsi instruksional yang kaku (misalnya, *puzzle* yang hanya memiliki satu cara penyelesaian), material *loose parts* tidak memiliki instruksi tunggal (Arifianti et al., 2025). Anak-anak diberikan kebebasan penuh untuk menentukan akan menjadi apa material tersebut. Material *loose parts* merupakan berbagai benda yang dapat dipindahkan, dikombinasikan, disusun kembali, dibongkar, dan digunakan dengan berbagai cara sesuai imajinasi anak. Dalam penelitian ini, material *loose parts* tidak hanya digunakan sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran seni, musik, dan eksplorasi lingkungan yang mendorong kreativitas anak (Liao & Chen, 2025). Fleksibilitas material ini memungkinkan anak mengeksplorasi konsep spasial, volume, berat, bentuk, dan tekstur secara natural melalui panca indera mereka.

Kajian sistematis oleh Cankaya, Rohatyn-Martin, Leach, Taylor, dan Bulut (2023) menyimpulkan bahwa permainan berbasis *loose parts* berhubungan dengan peningkatan kreativitas, kemampuan berpikir divergen, pemecahan masalah, kemampuan bahasa, literasi awal, numerasi, serta fungsi eksekutif anak usia dini. Dalam kajian tersebut dijelaskan bahwa material yang bersifat *open-ended* memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi tanpa takut melakukan kesalahan karena setiap hasil yang dihasilkan memiliki nilai dan makna tersendiri. Proses mencoba, mengubah strategi, memperbaiki hasil, dan

membangun kembali suatu objek menjadi bagian penting dalam pembentukan kemampuan berpikir kreatif dan fleksibel (Cankaya et al., 2023).

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian terbaru Cankaya, Martin, dan Haugen (2025) yang melakukan *systematic review* terhadap berbagai penelitian mengenai hubungan permainan *loose parts* dengan perkembangan kognitif anak usia 0–6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik *open-ended* pada media *loose parts* berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif, pemecahan masalah, perhatian (*attention*), memori kerja (*working memory*), kemampuan membaca awal, serta kemampuan matematika dasar. Anak yang bermain menggunakan material terbuka lebih sering menunjukkan perilaku eksploratif, mengembangkan berbagai strategi penyelesaian masalah, dan mampu mempertahankan fokus dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan anak yang menggunakan permainan yang bersifat tertutup (*closed-ended*) (Cankaya & Martin, 2025).

Karakteristik lain yang menjadi keunggulan media *open-ended* adalah fleksibilitas sumber belajar. Material yang digunakan dapat berasal dari lingkungan sekitar, seperti batu, ranting, daun, biji-bijian, bambu, kulit kerang, maupun bahan bekas seperti gulungan karton, tutup botol, kain perca, dan pipa plastik. Pemanfaatan material tersebut menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, ekonomis, dan ramah lingkungan. Selain mengembangkan kreativitas, anak juga belajar menghargai lingkungan melalui pemanfaatan kembali barang-barang yang masih layak digunakan. Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran kontekstual dalam Kurikulum Merdeka yang mendorong pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar utama (Herlina et al., 2026).

Berdasarkan hasil sintesis berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa efektivitas media *loose parts* dalam pendidikan anak usia dini terletak pada karakteristiknya yang bersifat *open-ended*, fleksibel, dan kontekstual. Berbagai penelitian menunjukkan kesamaan temuan bahwa media ini memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi, memodifikasi, dan mengombinasikan berbagai material sesuai dengan ide serta imajinasinya tanpa dibatasi oleh satu jawaban atau satu cara penggunaan yang benar. Selain mengembangkan kreativitas, anak juga belajar menghargai lingkungan melalui pemanfaatan kembali barang-barang yang masih layak digunakan. Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran kontekstual dalam Kurikulum Merdeka yang mendorong pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar utama.

3. Peran Media Loose Parts dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi esensial yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena menjadi landasan bagi kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, inovasi, dan adaptasi terhadap perubahan. Dalam Kurikulum Merdeka, kreativitas tidak hanya dipandang sebagai kemampuan menghasilkan karya seni, tetapi juga sebagai kemampuan anak untuk

mengeksplorasi ide, menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah, serta menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan pengalaman belajarnya. Oleh karena itu, pembelajaran pada pendidikan anak usia dini perlu dirancang melalui aktivitas yang memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan berimajinasi secara bebas. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam mendukung tujuan tersebut adalah penggunaan media *loose parts* karena karakteristiknya yang terbuka (*open-ended*) memungkinkan anak membangun pengalaman belajar yang bermakna sesuai dengan minat dan tahap perkembangannya (Qoumariah et al., 2025).

Media *loose parts* juga berkontribusi terhadap kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Selama kegiatan bermain, anak dihadapkan pada berbagai situasi yang menuntut mereka untuk menentukan material yang sesuai, mengubah strategi ketika konstruksi yang dibuat tidak berhasil, serta mengevaluasi hasil yang telah dicapai. Proses tersebut merupakan bagian dari pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) yang mendorong anak berpikir secara reflektif dan analitis. Herlina et al. (2026) menemukan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) yang dipadukan dengan media *loose parts* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak secara signifikan. Anak lebih aktif mengajukan pertanyaan, berdiskusi dengan teman, dan mengembangkan berbagai alternatif solusi selama menyelesaikan proyek pembelajaran (Herlina et al., 2026).

Hasil penelitian Hernawati, Sumarno, dan Dwijayanti (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* meningkatkan kemampuan anak dalam mengembangkan ide secara mandiri, bekerja sama dengan teman sebaya, serta mengomunikasikan hasil karyanya kepada guru dan teman. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa aktivitas bermain menggunakan *loose parts* meningkatkan kepercayaan diri anak karena setiap karya yang dihasilkan dihargai sebagai bentuk ekspresi individu. Kondisi ini memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan keberanian anak untuk mencoba berbagai ide baru tanpa takut melakukan kesalahan (Hernawati et al., 2025).

Di samping itu, media *loose parts* mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 (*21st century skills*), khususnya kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi (4C). Ketika anak bekerja dalam kelompok untuk membangun suatu konstruksi menggunakan berbagai material terbuka, mereka belajar bertukar ide, bernegosiasi, menyampaikan pendapat, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Proses tersebut memperkuat kemampuan sosial sekaligus meningkatkan kualitas interaksi antaranak. Oleh karena itu, media *loose parts* tidak hanya berkontribusi terhadap kreativitas individual, tetapi juga mendorong berkembangnya kreativitas kolaboratif yang menjadi salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21 (Sukardjo et al., 2023).

Berdasarkan sintesis berbagai hasil penelitian, media *loose parts* terbukti memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan kreativitas anak

usia dini. Karakteristiknya yang bersifat *open-ended* memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan menghasilkan berbagai ide kreatif sesuai dengan minat dan pengalaman belajarnya. Selain meningkatkan kreativitas, penggunaan *loose parts* juga mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, kolaborasi, serta rasa percaya diri melalui aktivitas bermain yang bermakna dan berbasis proyek.

4. Sinergi Loose Parts dengan Prinsip Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada anak dan memberikan kesempatan luas untuk bereksplorasi. Prinsip ini sejalan dengan penggunaan *loose parts* karena anak dapat menentukan sendiri cara bermain dan belajar. Penelitian lain menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *loose parts* memberikan kebebasan kepada anak untuk berekspresi sehingga mendukung konsep Merdeka Belajar. Anak terlihat lebih aktif, antusias, dan mampu menghasilkan karya yang beragam sesuai imajinasi mereka (Rahma et al., 2023).

Implementasi Kurikulum Merdeka menuntut adanya pembelajaran berdiferensiasi yang menghargai keunikan minat dan kecepatan belajar anak. Media *loose parts* memfasilitasi kebutuhan ini secara natural. Ketika guru menyediakan berbagai ragam material *loose parts* di area bermain (sering disebut sebagai *invitation* atau *provocation* dalam pendekatan Reggio Emilia), anak-anak dapat memilih bahan sesuai dengan ketertarikannya (Kusumawardani et al., 2023).

Purwanti dan Zulkarnaen (2023) dalam kajiannya menegaskan bahwa integrasi *loose parts* dalam model pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) mampu membangun ekosistem "Merdeka Belajar" yang sesungguhnya. Anak-anak tidak lagi menjadi objek yang mendengarkan instruksi guru, melainkan menjadi subjek aktif (peneliti cilik) yang merancang, menguji coba, dan mengevaluasi karya mereka sendiri melalui proyek-proyek sederhana (Purwanti & Zulkarnaen, 2023).

Berdasarkan sintesis berbagai penelitian, media *loose parts* memiliki relevansi yang kuat dengan implementasi Kurikulum Merdeka karena mendukung pembelajaran yang berpusat pada anak, fleksibel, dan memberikan kebebasan bagi anak untuk mengeksplorasi, memilih, serta mengembangkan ide sesuai minat dan tahap perkembangannya. Integrasi *loose parts* dalam pembelajaran, termasuk melalui pendekatan STEAM dan pembelajaran berbasis proyek, mendorong anak menjadi pembelajar aktif yang mampu berpikir kreatif, kritis, dan mandiri dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, pemanfaatan media *loose parts* dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam mewujudkan pembelajaran yang selaras dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka.

5. Dampak Pemanfaatan Loose Parts Terhadap Perkembangan Anak

Analisis terhadap literatur tiga tahun terakhir menunjukkan adanya dampak positif yang signifikan pada berbagai aspek perkembangan anak usia dini melalui pemanfaatan *loose parts*, antara lain:

- a. **Peningkatan Kreativitas dan Imajinasi:** Ketiadaan batasan dalam penggunaan material memicu anak untuk berpikir *out-of-the-box*. Anak mampu menciptakan bentuk-bentuk baru yang representatif terhadap pemikiran mereka (Yuliani et al., 2024).
- b. **Stimulasi Kemampuan Berpikir Kritis (*Critical Thinking*):** Saat menyusun material seperti ranting atau batu, anak dihadapkan pada masalah keseimbangan atau keterbatasan bahan. Proses ini melatih kemampuan *problem-solving* dan logika kausalitas sejak dini (Krobo & Maling, 2024).
- c. **Pengembangan Keterampilan Motorik Halus:** Aktivitas menjumpat biji-bijian, menyusun tutup botol, atau mengikat tali memperkuat otot-otot jari tangan anak yang menjadi dasar kesiapan menulis (Nisrokha & Darojah, 2024).
- d. **Kecakapan Sosial-Emosional dan Kolaborasi:** Ketika bermain dalam kelompok, penggunaan *loose parts* mendorong anak untuk saling berbagi, bernegosiasi terkait penggunaan bahan, berkomunikasi, dan bekerja sama menyelesaikan proyek kelompok (Arifianti et al., 2025).

6. Tantangan dan Strategi Implementasi oleh Pendidik

Meskipun memberikan manfaat yang besar, studi pustaka ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan di lapangan. Kendala utama terletak pada kesiapan pedagogis guru yang masih cenderung berorientasi pada hasil akhir daripada proses bermain anak, serta kekhawatiran mengenai kebersihan dan keamanan material (Andari & Meriah, 2023).

Salah satu tantangan utama yang ditemukan dalam berbagai penelitian adalah masih terbatasnya pemahaman guru mengenai konsep pembelajaran berbasis *open-ended*. Sebagian guru masih memberikan contoh yang harus ditiru anak atau menentukan bentuk karya yang harus dihasilkan. Kondisi ini menyebabkan proses eksplorasi menjadi terbatas sehingga anak kurang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan ide-ide baru secara mandiri. Padahal, kreativitas berkembang ketika anak diberikan kebebasan untuk mencoba, memodifikasi, dan menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah sesuai dengan imajinasi mereka. Kajian sistematis oleh Qoumariah et al. (2025) menegaskan bahwa kreativitas anak meningkat ketika guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan pertanyaan terbuka dan menghargai setiap proses berpikir anak, bukan hanya menilai produk akhirnya (Qoumariah et al., 2025).

Tantangan berikutnya adalah kemampuan guru dalam merancang lingkungan belajar yang kaya akan stimulus kreativitas. Pembelajaran menggunakan *loose parts* membutuhkan variasi material alam maupun bahan daur ulang yang aman, menarik, dan mudah dimanipulasi oleh anak. Apabila variasi material terbatas atau guru kurang mampu mengorganisasikan lingkungan belajar, maka kesempatan anak untuk bereksplorasi juga menjadi berkurang. Penelitian Hernawati et al. (2025) menunjukkan bahwa kreativitas anak berkembang lebih optimal ketika guru menyediakan material yang beragam, memberikan waktu

eksplorasi yang cukup, serta menghindari intervensi yang berlebihan selama proses bermain. Anak yang memperoleh kebebasan tersebut menunjukkan peningkatan dalam aspek orisinalitas, kelancaran menghasilkan ide (*fluency*), fleksibilitas berpikir (*flexibility*), dan kemampuan mengembangkan gagasan (*elaboration*) (Hernawati et al., 2025).

Selain itu, implementasi media *loose parts* juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) yang selaras dengan Kurikulum Merdeka. Dalam pembelajaran berbasis proyek, guru tidak hanya menyediakan material, tetapi juga merancang pengalaman belajar yang mendorong anak untuk mengidentifikasi masalah, merancang solusi, membuat produk, serta merefleksikan hasil pekerjaannya. Penelitian Herlina et al. (2026) menunjukkan bahwa integrasi *Project-Based Learning* dengan media *loose parts* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kreativitas anak karena anak terlibat aktif dalam seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari perencanaan hingga evaluasi hasil. Aktivitas tersebut melatih kemampuan berpikir kreatif, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah secara terpadu (Herlina et al., 2026).

Tantangan lain yang sering dihadapi guru adalah pelaksanaan asesmen kreativitas. Kreativitas tidak dapat diukur hanya berdasarkan hasil karya yang dihasilkan anak, tetapi perlu diamati melalui keseluruhan proses belajar, seperti kemampuan mengemukakan ide, keberanian mencoba berbagai alternatif, ketekunan dalam menyelesaikan masalah, serta kemampuan bekerja sama dengan teman. Oleh karena itu, asesmen autentik melalui observasi, dokumentasi, portofolio, dan catatan anekdot menjadi strategi yang lebih sesuai dibandingkan penilaian berbasis produk semata. Pendekatan ini memungkinkan guru memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai perkembangan kreativitas setiap anak selama mengikuti kegiatan berbasis *loose parts* (Qoumariah et al., 2025).

Dukungan dari orang tua juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi media *loose parts*. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa masih terdapat orang tua yang menganggap pembelajaran efektif harus menggunakan alat permainan edukatif modern, sehingga kurang memahami manfaat penggunaan bahan alam dan barang bekas sebagai media belajar. Padahal, keterlibatan orang tua dalam menyediakan material dari lingkungan sekitar, mendampingi aktivitas eksplorasi di rumah, serta memberikan apresiasi terhadap hasil karya anak dapat memperkuat stimulasi kreativitas yang diperoleh di sekolah. Kolaborasi tersebut akan memperkaya sumber belajar sekaligus memperkuat kesinambungan stimulasi kreativitas antara lingkungan sekolah dan keluarga.

Berdasarkan sintesis berbagai hasil penelitian, media *loose parts* terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini karena karakteristiknya yang bersifat *open-ended* memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, memecahkan masalah, dan menghasilkan berbagai ide secara mandiri sesuai dengan minat dan imajinasinya. Selain meningkatkan

keaktivitas, penggunaan media *loose parts* juga berkontribusi terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta keterampilan pemecahan masalah yang sejalan dengan tujuan implementasi Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, strategi yang direkomendasikan berdasarkan sintesis literatur adalah perlunya pelatihan berkelanjutan bagi guru PAUD mengenai manajemen kelas berbasis *loose parts*, teknik pemberian *scaffolding* melalui pertanyaan-pertanyaan terbuka (*open-ended questions*) yang mampu merangsang berpikir kreatif anak, serta penguatan kompetensi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan asesmen autentik yang berorientasi pada proses. Di samping itu, pelibatan orang tua dalam mengumpulkan material *loose parts* dari lingkungan sekitar serta mendampingi aktivitas eksplorasi anak di rumah juga perlu ditingkatkan agar stimulasi kreativitas berlangsung secara berkesinambungan antara lingkungan sekolah dan keluarga. Dengan sinergi antara guru, sekolah, dan orang tua, pemanfaatan media *loose parts* diharapkan dapat dioptimalkan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif untuk mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini secara menyeluruh.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil studi pustaka, media *loose parts* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Karakteristik *open-ended* pada media *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berpikir divergen, memecahkan masalah, serta menghasilkan karya yang orisinal sesuai dengan minat dan tahap perkembangannya. Keberhasilan implementasi media ini sangat dipengaruhi oleh kompetensi pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang kaya akan pengalaman, menerapkan pembelajaran yang berpusat pada anak, serta menggunakan asesmen autentik. Oleh karena itu, pemanfaatan media *loose parts* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang relevan untuk mewujudkan tujuan Kurikulum Merdeka, khususnya dalam mengembangkan kreativitas dan kompetensi abad ke-21 pada anak usia dini.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi atas panduan kebijakan Kurikulum Merdeka yang menjadi arah pembaharuan PAUD. Apresiasi tinggi juga disampaikan kepada rekan-rekan sejawat dosen dan para peneliti terdahulu yang artikelnya menjadi rujukan penting dalam penyusunan studi pustaka ini.

REFERENCES

- Andari, I. A. M. Y., & Meriah, E. (2023). Pelatihan Penggunaan media Loose Part Sebagai Implementasi Merdeka Belajar Pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Dharma Sevanam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 02(02), 191–200. <https://doi.org/https://doi.org/10.53977/sjpkm.v2i2.1264>
- Arifianti, D., Windarsih, C. A., & Lestari, R. H. (2025). Pemanfaatan Media Permainan Loose Parts dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas*

- Energik Responsif Inovatif Adaptif), 8(3), 338–347.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ceria.v8i3.27222>
- Cankaya, O., & Martin, M. (2025). The Relationship Between Children ' s Indoor Loose Parts Play and Cognitive Development : A Systematic Review. *Journal of Intelligence*, 13(5), 1–40.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3390/jintelligence13050052>
- Cankaya, O., Rohatyn-martin, N., Leach, J., & Taylor, K. (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/https://doi.org/10.3390/jintelligence11080151>
- Creswell, J. W. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (6th ed.)* (Sixth edit). Thousand Oaks, California: SAGE.
<https://catalog.libraries.psu.edu/catalog/39661363?>
- Herlina, Y., Sasongko, R. N., Kurniah, N., & Nuraini, B. (2026). Project Based Learning Dan Loose Parts : Solusi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(1), 231–246. <https://doi.org/10.26877/paudia.v15i1.2496>
- Hernawati, I. G. P. W., Sumarno, & Dwijayanti, I. (2025). Implementasi Pembelajaran Loose Parts Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(4), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.47134/paud.v2i4.1776>
- Kusumawardani, R., Rosidah, L., & Fahira, J. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Loose partdalam Membangun Merdeka Belajar pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Baricedu*, 7(6), 4065–4074.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6717>
- Liao, M., & Chen, L. (2025). A case study on integrating arts activities with the loose parts in preschool ' s in-between spaces. *International Journal of Music Education*, 43, 54–74. <https://doi.org/10.1177/02557614241299055>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (4th ed.)* (4 Edition). SAGE Publications.
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka* (A. Ulinnuha (ed.)). PT Bumi Aksara.
- Nicholson, S. (1971). How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts. *Landscape Architecture*, 62(1), 30–34.
- Nisrokha, & Darojah, N. A. (2024). Media Loose Part (Komponen Bahan Alam Daun) Dalam Menumbuhkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(02), 91–105.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58410/al-athfal.v5i2.1030>
- Nurjanah, & Muthmainah. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas dan Motorik Halus Anak Usia Dini. 7(3), 3519–3536.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434>
- Purwanti, & Zulkarnaen. (2023). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Berbasis Steam Dapat Membangun Merdeka Belajar pada Anak Usia Dini. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(1), 38–47.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24036/pedagogi.v23i1.1469>
- Qoumariah, S., Mustapa, N., Aisyah, S., Ulfah, S. M., & Chandrawati, T. (2025). Stimulation of Early Childhood Creativity through STEAM Learning Based on Loosparts Media : A Systematic Narrative Review. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(3), 639–656.

- <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1746>
- Rahma, B. A., Kustiono, & Setiawan, D. (2023). Penerapan Merdeka Belajar dengan Media Berbahan Loose Part pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 3991–4001. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4926>
- Sukardjo, M., Nirmala, B., Ruiyat, S. A., & Khasanah, U. (2023). Loose Parts : Stimulation of 21 st Century Learning Skills (4C Elements). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1073–1086. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4088>
- Tabi, A., Fauziah, S., Dea, L. F., & Prayogi, A. (2024). Reformasi Pembelajaran Abad 21 , Merdeka Belajar pada Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Loose part. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 6, 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.35473/ijec.v6i1.3001>
- Tupalessy, P. (2024). The Implementation of Kurikulum Merdeka in Indonesia Early Childhood Education (PAUD): A Literature Review. *Journal of Applied Linguistics, Literature and Culture*, 4(1), 49–54. <https://doi.org/https://doi.org/10.30598/huele.v4.i1.p49-54>
- Yeyet, S., Rahayu, A., & Dewi, T. (2024). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Parts. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 299–306. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3280>
- Yuliani, A., Kristiana, D., & Azam, M. (2024). Penerapan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(April), 11–23. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>
- Zed, M. (2023). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.