

Pendampingan Guru PAUD dalam Mengembangkan Pembelajaran Berbasis *Loose Parts* untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini

Ahmad Maududi

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Palapa Nusantara Lombok NTB, Indonesia

Email Corresponding: maududi1993@gmail.com

Received: 29 September 2026; Accepted: 1 Oktober 2026; Published online: 3 Oktober 2026

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: loose parts, kreativitas anak, guru PAUD, pendampingan, pembelajaran anak usia dini,	Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya kemampuan guru PAUD Darul Ulum dalam merancang pembelajaran yang memberikan ruang eksplorasi dan stimulasi kreativitas anak melalui pemanfaatan material yang tersedia di lingkungan sekitar. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan dan menerapkan pembelajaran berbasis loose parts yang bersifat terbuka, fleksibel, dan berpusat pada anak. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui tahapan identifikasi kebutuhan, penguatan konsep, workshop, praktik dan simulasi, pendampingan implementasi, serta evaluasi. Kegiatan melibatkan delapan guru dan 32 anak usia 4–6 tahun. Evaluasi dilakukan melalui pretest-posttest, observasi kompetensi guru, dan observasi aktivitas kreativitas anak. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan rata-rata pemahaman guru dari 61,5 menjadi 88,0, sedangkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran meningkat dari 62,5% menjadi 91,3%. Pada aspek kreativitas anak, rata-rata capaian meningkat dari 64,4% menjadi 89,4%. Temuan menunjukkan bahwa pendampingan berbasis praktik dapat memperkuat kemampuan guru dalam memanfaatkan loose parts sebagai sumber belajar yang murah, fleksibel, dan mudah diperoleh. Pembelajaran berbasis loose parts juga memberikan kesempatan lebih luas kepada anak untuk mengeksplorasi material, menghasilkan gagasan, mencoba berbagai alternatif, dan menciptakan karya sesuai imajinasinya. Kegiatan ini menunjukkan bahwa penguatan kompetensi guru merupakan faktor penting dalam mengoptimalkan pemanfaatan loose parts untuk menciptakan pembelajaran PAUD yang kreatif dan berpusat pada anak.
	ABSTRACT

Keywords:
loose parts,
children's creativity,
early childhood teachers,
mentoring,
early childhood education.

This community service program was motivated by the limited capacity of teachers at PAUD Darul Ulum to design learning activities that provide opportunities for children to explore and develop creativity through the use of materials available in their surroundings. The program aimed to enhance teachers' competence in developing and implementing *loose parts*-based learning that is open-ended, flexible, and child-centered. A participatory approach was employed through several stages, including needs assessment, conceptual reinforcement, workshops, hands-on practice and simulation, implementation assistance, and evaluation. The program involved eight teachers and 32 children aged 4–6 years. Evaluation was conducted using pre- and post-tests, teacher competency observations, and observations of children's creative activities. The results showed an increase in teachers' average understanding scores from 61.5 to 88.0, while their ability to design learning activities increased from 62.5% to 91.3%. In terms of children's creativity, the average achievement increased from 64.4% to 89.4%. These findings indicate that practice-based mentoring can strengthen teachers' ability to utilize *loose parts* as affordable, flexible, and readily available learning resources. *Loose parts*-based learning also provides children with greater opportunities to explore materials, generate ideas, experiment with different alternatives, and create products based on their imagination. This program demonstrates that strengthening teacher competence is an important factor in optimizing the use of *loose parts* to foster creative and child-centered learning in early childhood education.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang memiliki peran penting dalam memberikan stimulasi terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Pada masa usia dini, anak berada pada periode perkembangan yang ditandai dengan tingginya rasa ingin tahu, kemampuan mengeksplorasi lingkungan, serta kecenderungan belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain. Oleh karena itu, pembelajaran pada jenjang PAUD perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif mengeksplorasi, mencoba, menemukan, dan mengembangkan gagasannya sendiri. Salah satu kemampuan yang perlu mendapatkan stimulasi secara optimal adalah kreativitas. Kreativitas pada anak usia dini tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan suatu karya, tetapi juga mencakup kemampuan menghasilkan gagasan, mengeksplorasi berbagai kemungkinan, memecahkan masalah, dan menggunakan berbagai cara dalam mengekspresikan ide. Kajian terhadap penelitian kreativitas anak usia dini menunjukkan bahwa kreativitas merupakan aspek perkembangan yang berkaitan dengan kemampuan inovasi, pemecahan masalah, dan perkembangan sosial-emosional anak (Glory Gisca T. Faah, 2026).

Pengembangan kreativitas membutuhkan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan anak memperoleh pengalaman terbuka dan tidak terbatas pada satu jawaban atau satu bentuk produk. Dalam konteks tersebut, kegiatan bermain memiliki posisi penting karena memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan imajinasi, melakukan eksperimen, mengambil keputusan, serta mengonstruksi pengalaman berdasarkan minat dan gagasannya. Ketersediaan material permainan menjadi salah satu faktor yang dapat memengaruhi kualitas pengalaman bermain anak. (Cankaya & Martin, 2025) melalui kajian sistematis terhadap 25 penelitian mengenai material bermain dan perkembangan kognitif anak usia 0–6 tahun menemukan adanya hubungan antara penggunaan material permainan yang memiliki karakteristik *loose parts* dengan kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, serta kemampuan berpikir konvergen dan divergen. Meskipun demikian, kajian tersebut juga menunjukkan bahwa penelitian mengenai *loose parts* masih memiliki keterbatasan metodologis sehingga diperlukan implementasi dan kajian lebih lanjut dalam berbagai konteks pendidikan anak usia dini (Limbong, 2024).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang terbuka dan eksploratif adalah pembelajaran berbasis *loose parts*. *Loose parts* merupakan material yang dapat dipindahkan, dikombinasikan, disusun, dipisahkan, dan digunakan dalam berbagai kemungkinan permainan. Material tersebut dapat berupa bahan alam maupun bahan buatan, seperti batu, ranting, daun, biji-bijian, potongan kayu, kardus, tutup botol, kain, dan berbagai material lain yang aman digunakan anak. Karakteristik material yang fleksibel memungkinkan anak menentukan sendiri cara penggunaan benda berdasarkan gagasan dan imajinasinya. Dengan demikian, *loose parts* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai material yang dapat menciptakan lingkungan bermain yang bersifat *open-ended* (Otwate et al., 2025).

Dalam penerapannya pada pendidikan anak usia dini, *loose parts* memberikan peluang bagi anak untuk melakukan eksplorasi, eksperimen, dan menghasilkan karya yang beragam. (Rahardjo, 2022) menunjukkan bahwa aktivitas bermain menggunakan material *loose parts* memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi imajinasi dan mengembangkan kreativitas melalui penggunaan material alam seperti batu, daun, ranting, dan biji-bijian. Sejalan dengan temuan tersebut, (Karomah & Purnama, 2023) melaporkan bahwa penggunaan *naturalistic loose parts*, seperti kayu, batu, ranting, dan pasir, dapat mendukung perkembangan kreativitas anak yang terlihat melalui perilaku aktif, antusias, dan imajinatif selama kegiatan pembelajaran. (Lismayani et al., 2023) juga menunjukkan adanya perubahan kemampuan kreativitas anak setelah memperoleh pembelajaran menggunakan media *loose parts*.

Temuan tersebut diperkuat oleh kajian (Qoumariah et al., 2025) yang menganalisis penelitian tentang integrasi *loose parts* dalam pembelajaran STEAM pada pendidikan anak usia dini. Hasil kajian menunjukkan bahwa material *loose parts* yang bersifat fleksibel dan terbuka dapat mendukung berbagai dimensi kreativitas, antara lain imajinasi, orisinalitas, pemecahan masalah, kolaborasi, dan inovasi. Namun, penelitian tersebut juga menegaskan bahwa keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis *loose parts* dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memberikan fasilitasi dan menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan anak. Journal 2 Dengan demikian, keberadaan material *loose parts* saja belum cukup; guru perlu memiliki kemampuan pedagogis untuk mengembangkan material tersebut menjadi pengalaman bermain yang bermakna (Jama'ah, 2025).

Peran guru menjadi semakin penting karena pembelajaran berbasis *loose parts* menuntut perubahan cara pandang terhadap media dan proses pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai penyedia media atau pemberi instruksi, tetapi sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar, memberikan stimulasi, mengajukan pertanyaan pemantik, mengamati proses eksplorasi, dan memberikan ruang kepada anak untuk menentukan gagasannya sendiri. Penelitian mengenai implementasi *loose parts* menunjukkan bahwa pemberian kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi material tanpa batasan produk akhir dapat mendorong munculnya imajinasi dan kreativitas anak, sementara guru berperan sebagai fasilitator dalam proses tersebut (Islam et al., 2022).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru menjadi bagian penting dalam penerapan pembelajaran berbasis *loose parts*. Guru perlu memiliki pemahaman mengenai konsep dan karakteristik *loose parts*, mampu memilih material yang aman dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, serta mampu merancang aktivitas bermain yang memungkinkan anak mengeksplorasi berbagai kemungkinan. Kegiatan pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan *loose parts* juga telah dilaporkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. (Rahma & Raharjo, 2023) misalnya, melaksanakan pelatihan pembelajaran STEAM berbasis *loose parts* bagi pendidik PAUD dan menempatkan peningkatan kemampuan pendidik sebagai bagian penting dalam pengembangan pembelajaran kreatif pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil identifikasi awal pada PAUD Darul Ulum, diperlukan penguatan kemampuan guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang memberikan ruang lebih luas bagi anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitas melalui pemanfaatan material yang tersedia di lingkungan sekitar. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang tidak hanya memberikan pengetahuan mengenai *loose parts*, tetapi juga memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam memilih material, merancang kegiatan bermain, mengimplementasikan pembelajaran, serta melakukan refleksi terhadap proses dan hasil kegiatan. Dengan pendekatan pendampingan, guru diharapkan tidak hanya memahami konsep *loose parts* secara teoritis, tetapi juga mampu mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan judul “Pendampingan Guru PAUD dalam Mengembangkan Pembelajaran Berbasis *Loose Parts* untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini.” Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru PAUD Darul Ulum dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis *loose parts*. Melalui kegiatan pendampingan, guru diarahkan untuk memanfaatkan material alam dan material bekas yang aman serta mudah diperoleh sebagai sumber belajar yang bersifat terbuka, sehingga anak memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi, bereksperimen, mengembangkan imajinasi, memecahkan masalah sederhana, dan menghasilkan karya berdasarkan gagasannya sendiri. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap penguatan kompetensi pedagogis guru sekaligus mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih kreatif dan bermakna bagi anak usia dini.

II. MASALAH

Permasalahan pokok yang melatarbelakangi pelaksanaan kegiatan di PAUD Darul Ulum adalah belum optimalnya kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran yang memanfaatkan *loose parts* sebagai media stimulasi kreativitas anak. Guru masih cenderung menggunakan media dan aktivitas dengan hasil yang telah ditentukan, sehingga ruang eksplorasi, imajinasi, dan kebebasan anak dalam menghasilkan gagasan belum optimal. Selain itu, pemanfaatan material sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai sumber belajar belum dilakukan secara sistematis. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pendampingan praktis bagi guru dalam memilih material, merancang aktivitas open-ended, dan memfasilitasi eksplorasi anak melalui pembelajaran berbasis *loose parts*.



Gambar 1: lokasi PKM yaitu PAUD Darul Ulum

III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di PAUD Darul Ulum dengan sasaran utama guru PAUD. Kegiatan dirancang dalam bentuk pendampingan yang bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan dan menerapkan pembelajaran berbasis *loose parts* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini. Pendekatan yang digunakan adalah partisipatif dan praktik langsung, sehingga guru tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses perencanaan, pembuatan, penerapan, dan evaluasi kegiatan pembelajaran berbasis *loose parts*. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan mitra, pemberian materi dan penguatan konsep, workshop pengembangan pembelajaran berbasis *loose parts*, praktik dan simulasi, pendampingan implementasi, serta evaluasi kegiatan.

1. Identifikasi kebutuhan

Tahap awal dilakukan melalui observasi dan diskusi dengan guru PAUD Darul Ulum untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran yang telah dilaksanakan, ketersediaan media pembelajaran, pemanfaatan material yang terdapat di lingkungan sekitar, serta pengalaman guru dalam menggunakan *loose parts*. Identifikasi kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung dengan pembelajaran yang diharapkan, khususnya dalam memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitas.

Pada tahap ini juga dilakukan identifikasi terhadap jenis material yang tersedia di lingkungan sekolah dan dapat dimanfaatkan sebagai *loose parts*. Material dipilih dengan mempertimbangkan aspek keamanan, ukuran, tekstur, kebersihan, kemudahan memperoleh, serta kesesuaiannya dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

2. Penguatan pemahaman guru mengenai *loose parts*

Tahap kedua berupa pemberian materi mengenai konsep dasar *loose parts* dan penerapannya dalam pembelajaran PAUD. Materi mencakup pengertian dan karakteristik *loose parts*, jenis-jenis material, prinsip keamanan penggunaan material, manfaat *loose parts* dalam kegiatan bermain, serta peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru juga diberikan pemahaman mengenai hubungan antara karakteristik *open-ended play* dengan stimulasi kreativitas anak. Pada tahap ini ditekankan bahwa *loose parts* bukan sekadar benda atau media pembelajaran, melainkan material yang memungkinkan anak memiliki kebebasan untuk menentukan cara menggunakan, mengombinasikan, mengubah, dan mengembangkan material sesuai dengan ide dan imajinasinya.

Metode yang digunakan berupa ceramah interaktif, diskusi, tanya jawab, dan analisis contoh kegiatan pembelajaran. Kegiatan diberikan untuk membantu guru memahami perbedaan antara aktivitas yang memiliki satu hasil akhir dengan aktivitas *open-ended* yang memungkinkan munculnya berbagai alternatif karya anak.

3. Workshop pengembangan kegiatan pembelajaran

Setelah memperoleh pemahaman konseptual, guru mengikuti workshop untuk mengembangkan rancangan kegiatan pembelajaran berbasis *loose parts*. Guru bekerja secara individu atau berkelompok untuk menentukan tujuan pembelajaran, memilih material, menentukan bentuk kegiatan bermain, menyusun langkah kegiatan, serta menentukan bentuk stimulasi yang dapat diberikan kepada anak.

Rancangan kegiatan diarahkan agar memiliki karakteristik terbuka, eksploratif, fleksibel, dan berpusat pada anak. Guru didorong untuk mengembangkan kegiatan yang tidak menetapkan

satu bentuk produk sebagai hasil akhir. Sebagai contoh, material berupa batu, ranting, daun, kardus, tutup botol, dan stik kayu dapat digunakan anak untuk membangun berbagai bentuk sesuai dengan gagasan masing-masing. Pada tahap ini, tim pengabdian memberikan umpan balik terhadap rancangan yang dibuat guru, terutama berkaitan dengan kesesuaian kegiatan dengan usia anak, keamanan material, peluang munculnya kreativitas, dan posisi guru sebagai fasilitator.

4. Praktik dan simulasi

Rancangan yang telah dibuat kemudian dipraktikkan melalui kegiatan simulasi. Guru mencoba secara langsung menata material *loose parts*, memberikan stimulus awal, mengembangkan pertanyaan pemantik, serta memfasilitasi proses eksplorasi. Simulasi dilakukan untuk memberikan pengalaman kepada guru mengenai bagaimana pembelajaran berbasis *loose parts* berlangsung dari perspektif anak. Guru juga dilatih untuk menghindari pemberian instruksi yang terlalu membatasi, seperti menentukan secara rinci bentuk karya yang harus dibuat anak. Sebaliknya, guru diarahkan menggunakan pertanyaan terbuka, misalnya “*Apa yang dapat kamu buat dengan benda-benda ini?*”, “*Apa yang terjadi jika benda ini digabungkan?*”, atau “*Adakah cara lain untuk membuatnya?*”

5. Pendampingan implementasi di kelas

Tahap berikutnya adalah implementasi kegiatan pembelajaran berbasis *loose parts* di PAUD Darul Ulum. Guru menerapkan rancangan kegiatan yang telah dikembangkan dalam pembelajaran nyata dengan anak. Tim pengabdian melakukan pendampingan dan observasi selama proses implementasi. Observasi diarahkan pada kemampuan guru dalam menyiapkan material, membuka kegiatan, memberikan stimulasi, memberikan kesempatan eksplorasi, mengajukan pertanyaan terbuka, serta memberikan dukungan tanpa mengambil alih proses bermain anak.

Pendampingan dilakukan secara reflektif. Setelah kegiatan selesai, guru bersama tim pengabdian mendiskusikan proses pembelajaran, respons anak, kendala yang muncul, dan alternatif perbaikan kegiatan. Hasil refleksi digunakan untuk menyempurnakan rancangan pembelajaran berikutnya.

6. Evaluasi kegiatan

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian. Evaluasi difokuskan pada peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis *loose parts* serta keterlaksanaan pembelajaran yang memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitas. Evaluasi kompetensi guru dilakukan melalui pretest dan posttest, lembar observasi keterampilan, serta penilaian terhadap rancangan pembelajaran yang dikembangkan. Aspek yang diamati meliputi: (1) pemahaman konsep *loose parts*; (2) kemampuan memilih material yang sesuai dan aman; (3) kemampuan merancang aktivitas *open-ended*; (4) kemampuan memberikan stimulasi dan pertanyaan terbuka; dan (5) kemampuan memfasilitasi eksplorasi anak.

Sementara itu, keterlaksanaan pembelajaran diamati berdasarkan aktivitas anak selama kegiatan, terutama kesempatan anak untuk memilih material, mengombinasikan material, menghasilkan gagasan yang beragam, mencoba alternatif, dan menghasilkan karya berdasarkan ide sendiri. Data hasil evaluasi kemudian dianalisis secara deskriptif untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah kegiatan pendampingan.

7. Indikator keberhasilan

Keberhasilan kegiatan ditentukan berdasarkan beberapa indikator, yaitu:

- a. meningkatnya pemahaman guru mengenai konsep dan prinsip pembelajaran berbasis *loose parts*;
- b. meningkatnya kemampuan guru dalam memilih dan memanfaatkan material yang tersedia di lingkungan sekitar;

- c. meningkatnya kemampuan guru dalam menyusun rancangan kegiatan pembelajaran yang bersifat *open-ended*;
- d. meningkatnya kemampuan guru dalam memfasilitasi eksplorasi dan kreativitas anak;
- e. tersusunnya rancangan atau produk kegiatan pembelajaran berbasis *loose parts* yang dapat digunakan di PAUD Darul Ulum; dan
- f. terlaksananya pembelajaran berbasis *loose parts* secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Kegiatan Pendampingan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di PAUD Darul Ulum dilaksanakan dengan durasi satu minggu pada bulan September 2026 melibatkan 8 orang guru sebagai peserta pendampingan dan 32 anak usia 4–6 tahun sebagai subjek implementasi pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan dalam empat pertemuan yang meliputi tahap identifikasi kebutuhan, pemberian materi, workshop dan praktik, serta implementasi dan evaluasi pembelajaran berbasis *loose parts*.

Pada tahap awal, dilakukan identifikasi terhadap pemahaman guru mengenai konsep *loose parts* dan pengalaman dalam memanfaatkan material lingkungan sebagai media pembelajaran. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah memanfaatkan bahan alam dan bahan bekas dalam kegiatan pembelajaran, tetapi pemanfaatannya masih cenderung bersifat sebagai media untuk menghasilkan produk yang telah ditentukan. Guru belum sepenuhnya menerapkan prinsip *open-ended play*, yaitu memberikan kebebasan kepada anak untuk menentukan fungsi material, cara bermain, dan bentuk hasil karya.

Kondisi awal tersebut menjadi dasar pelaksanaan pendampingan. Guru diberikan pemahaman mengenai karakteristik *loose parts*, prinsip keamanan material, strategi pemilihan bahan, serta cara mengembangkan aktivitas yang memungkinkan munculnya berbagai alternatif jawaban dan karya anak. Material yang digunakan selama kegiatan antara lain batu, daun, ranting, biji-bijian, kardus, tutup botol, stik es krim, gulungan kertas, kain perca, dan potongan kayu.



Gambar Simulasi

2. Peningkatan Pemahaman Guru

Evaluasi pemahaman guru dilakukan menggunakan pretest dan posttest yang terdiri atas 20 butir pertanyaan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru setelah mengikuti kegiatan pendampingan.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Pemahaman Guru

Aspek yang Dinilai	Pretest	Posttest	Peningkatan
Konsep <i>loose parts</i>	62,5	87,5	25,0

Pemilihan material	65,0	90,0	25,0
Perancangan aktivitas open-ended	57,5	85,0	27,5
Stimulasi kreativitas anak	60,0	87,5	27,5
Peran guru sebagai fasilitator	62,5	90,0	27,5
Rata-rata	61,5	88,0	26,5

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata pemahaman guru meningkat dari 61,5 pada pretest menjadi 88,0 pada posttest. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 26,5 poin atau sekitar 43,1% dibandingkan skor awal. Peningkatan terbesar terlihat pada aspek perancangan aktivitas open-ended, stimulasi kreativitas, dan pemahaman mengenai peran guru sebagai fasilitator. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan praktik dan simulasi membantu guru memahami bahwa pembelajaran berbasis loose parts tidak hanya berkaitan dengan penggunaan bahan-bahan sederhana, tetapi juga membutuhkan perubahan strategi pedagogis.

Hasil tersebut sejalan dengan (Rahma & Raharjo, 2023) yang menunjukkan pentingnya peningkatan kapasitas pendidik melalui pelatihan pembelajaran berbasis STEAM dan loose parts. Kompetensi guru menjadi faktor penting karena material yang sama dapat menghasilkan pengalaman belajar yang berbeda bergantung pada bagaimana guru merancang dan memfasilitasi penggunaannya.

3. Peningkatan Kemampuan Guru dalam Merancang Pembelajaran

Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan pendampingan menghasilkan perubahan pada kemampuan guru dalam menyusun rancangan kegiatan pembelajaran. Penilaian dilakukan terhadap lima indikator, yaitu pemilihan material, kesesuaian aktivitas dengan karakteristik anak, sifat keterbukaan kegiatan, peluang eksplorasi, dan strategi stimulasi kreativitas.

Tabel 2. Kemampuan Guru dalam Merancang Pembelajaran Berbasis Loose Parts

Indikator	Sebelum Pendampingan	Setelah Pendampingan
Pemilihan material yang sesuai	68,8%	93,8%
Kesesuaian dengan karakteristik anak	65,6%	90,6%
Aktivitas bersifat open-ended	56,3%	87,5%
Memberikan kesempatan eksplorasi	62,5%	93,8%
Stimulasi kreativitas	59,4%	90,6%
Rata-rata	62,5%	91,3%

Data tersebut menunjukkan peningkatan kemampuan guru dari rata-rata 62,5% menjadi 91,3%. Peningkatan paling terlihat pada kemampuan guru dalam merancang aktivitas yang bersifat open-ended. Sebelum pendampingan, sebagian besar rancangan kegiatan masih berorientasi pada hasil karya tertentu. Setelah pendampingan, guru mulai merancang kegiatan dengan memberikan pilihan material dan membebaskan anak menentukan bentuk karya.

Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa loose parts memiliki karakteristik yang sesuai dengan pembelajaran yang berpusat pada anak. (Cankaya & Martin, 2025) melalui kajian sistematis menemukan keterkaitan antara permainan menggunakan material yang memiliki karakteristik loose parts dengan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah anak.

4. Implementasi Pembelajaran Berbasis Loose Parts

Implementasi pembelajaran dilakukan oleh guru secara langsung di kelas dengan melibatkan 32 anak. Kegiatan diawali dengan pengenalan material, kemudian anak diberikan kesempatan memilih material yang ingin digunakan. Guru memberikan pertanyaan pemantik dan mendampingi

proses eksplorasi tanpa menentukan bentuk akhir karya. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat aktif memilih, memindahkan, menggabungkan, dan mengubah material. Anak juga menggunakan satu material untuk berbagai fungsi. Sebagai contoh, tutup botol digunakan sebagai roda kendaraan, batu digunakan sebagai bagian dari bangunan, sedangkan ranting digunakan sebagai pagar atau bagian dari konstruksi (Komara, 2023).

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak semakin aktif dalam mengembangkan gagasan selama kegiatan berlangsung. Beberapa anak juga melakukan modifikasi terhadap karya setelah memperoleh gagasan baru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan loose parts memberikan ruang bagi anak untuk mencoba, melakukan kesalahan, memperbaiki, dan mengembangkan alternatif.

5. Stimulasi Kreativitas Anak

Kreativitas anak diamati melalui lima indikator, yaitu kemampuan menghasilkan ide, fleksibilitas penggunaan material, kemampuan mengombinasikan material, kemampuan mencoba alternatif, dan kemampuan menjelaskan hasil karya.

Tabel 3. Hasil Observasi Kreativitas Anak

Indikator Kreativitas	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
Menghasilkan gagasan	65,6%	87,5%	21,9%
Menggunakan material dengan berbagai cara	62,5%	90,6%	28,1%
Mengombinasikan material	68,8%	93,8%	25,0%
Mencoba alternatif penyelesaian	59,4%	84,4%	25,0%
Menjelaskan gagasan/karya	65,6%	90,6%	25,0%
Rata-rata	64,4%	89,4%	25,0%

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata capaian kreativitas anak meningkat dari 64,4% menjadi 89,4%, atau mengalami peningkatan sebesar 25,0 poin persentase. Peningkatan tertinggi terdapat pada kemampuan anak menggunakan material dengan berbagai cara, yaitu sebesar 28,1 poin persentase. Temuan ini menunjukkan bahwa material loose parts memberikan kesempatan kepada anak untuk tidak terpaku pada fungsi konvensional suatu benda. Anak dapat memberikan fungsi baru terhadap material berdasarkan imajinasi dan kebutuhannya dalam bermain. Proses tersebut menjadi pengalaman penting dalam mengembangkan fleksibilitas berpikir. Hasil tersebut sejalan dengan (Rahardjo, 2022) yang menemukan bahwa penggunaan loose parts memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi material dan mengembangkan kreativitas. (Karomah & Purnama, 2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan naturalistic loose parts dapat mendukung kreativitas anak melalui kegiatan yang aktif dan imajinatif.

6. Perubahan Peran Guru dalam Pembelajaran

Salah satu hasil penting dari kegiatan pendampingan adalah perubahan posisi guru dari pemberi instruksi menjadi fasilitator. Sebelum kegiatan, guru cenderung memberikan contoh produk yang harus dibuat anak. Setelah pendampingan, guru mulai memberikan pertanyaan terbuka dan menyediakan material yang memungkinkan anak menentukan sendiri aktivitasnya. Perubahan tersebut dapat dilihat dari kemampuan guru dalam memberikan pertanyaan seperti “Apa yang bisa kamu buat dari benda-benda ini?”, “Bagaimana jika dua benda ini digabungkan?”, dan “Apakah kamu bisa membuatnya dengan cara yang berbeda?”.

Strategi tersebut memungkinkan anak mengembangkan gagasan tanpa merasa harus menghasilkan karya yang sama dengan contoh guru. Guru juga lebih banyak mengamati proses

bermain dan memberikan dukungan ketika anak mengalami kesulitan. Perubahan peran guru tersebut penting karena loose parts tidak secara otomatis menghasilkan kreativitas. Nilai pedagogis material tersebut muncul ketika guru mampu menciptakan lingkungan yang memberikan kebebasan, tantangan, dan kesempatan eksplorasi. (Qoumariah et al., 2025) menegaskan bahwa integrasi loose parts dalam pembelajaran dapat mendukung imajinasi, orisinalitas, pemecahan masalah, kolaborasi, dan inovasi anak.

7. Faktor Pendukung dan Kendala

Pelaksanaan kegiatan didukung oleh beberapa faktor, terutama ketersediaan material yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar dan keterlibatan aktif guru selama proses pendampingan. Material loose parts tidak membutuhkan biaya yang besar sehingga relatif mudah diterapkan secara berkelanjutan oleh lembaga PAUD.

Namun demikian, ditemukan beberapa kendala. Pada tahap awal, sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam membedakan kegiatan loose parts yang bersifat open-ended dengan kegiatan menggunakan bahan bekas yang hasil akhirnya telah ditentukan. Selain itu, guru membutuhkan waktu untuk membiasakan diri menggunakan pertanyaan terbuka dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan kegiatan secara mandiri. Kendala tersebut dapat diminimalkan melalui praktik langsung, diskusi reflektif, dan pendampingan setelah implementasi. Dengan demikian, guru memperoleh kesempatan untuk mengevaluasi kegiatan dan memperbaiki rancangan pembelajaran berikutnya (Julaiha & Pendidikan, 2024).

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru PAUD Darul Ulum dalam mengembangkan pembelajaran berbasis loose parts. Berdasarkan hasil evaluasi, rata-rata pemahaman guru meningkat dari 61,5 pada tahap pretest menjadi 88,0 pada tahap posttest. Peningkatan tersebut terlihat pada pemahaman konsep loose parts, kemampuan memilih material, merancang aktivitas yang bersifat open-ended, memberikan stimulasi kreativitas, serta menempatkan guru sebagai fasilitator dalam proses bermain anak. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan pendampingan yang mengombinasikan pemahaman konseptual, praktik, simulasi, dan implementasi dapat membantu guru menerapkan pembelajaran berbasis loose parts secara lebih terarah.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Eriani et al., 2022) yang menunjukkan bahwa loose parts dapat digunakan untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Karakteristik material yang dapat dipindahkan, dipisahkan, disatukan kembali, dikombinasikan, dan didesain ulang memberikan peluang bagi anak untuk menuangkan ide secara lebih bebas. Aulad Dalam kegiatan di PAUD Darul Ulum, karakteristik tersebut tampak ketika anak menggunakan material yang sama untuk menghasilkan bentuk yang berbeda. Misalnya, tutup botol dapat digunakan sebagai roda kendaraan, batu sebagai bagian bangunan, sedangkan ranting dapat digunakan sebagai pagar atau bagian konstruksi. Perbedaan fungsi tersebut menunjukkan bahwa anak memperoleh kesempatan untuk memberikan makna baru terhadap material berdasarkan gagasan dan imajinasinya (Sakila, 2025).

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian di PAUD Darul Ulum menunjukkan bahwa pendampingan melalui tahapan pemahaman konsep, workshop, praktik, simulasi, implementasi, dan refleksi dapat mendukung peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis loose parts. Pada saat yang sama, anak memperoleh pengalaman bermain yang lebih terbuka sehingga memiliki kesempatan untuk menghasilkan gagasan, mencoba berbagai kemungkinan, mengombinasikan material, dan menghasilkan karya yang beragam. Temuan tersebut memperkuat

posisi loose parts sebagai salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman bermain anak usia dini, dengan catatan bahwa keberhasilannya tetap bergantung pada konteks pembelajaran dan kualitas fasilitasi guru

V. KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan di PAUD Darul Ulum berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran berbasis loose parts. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih terbuka dan berpusat pada anak, sehingga mendukung eksplorasi, imajinasi, dan kreativitas anak. Pemanfaatan material yang sederhana, fleksibel, dan mudah diperoleh juga menjadi alternatif pembelajaran yang praktis dan berkelanjutan bagi lembaga PAUD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada PAUD Darul Ulum atas kerja sama, partisipasi, dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Apresiasi juga disampaikan kepada seluruh guru yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan, sehingga program pendampingan pembelajaran berbasis *loose parts* dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, terhadap pelaksanaan kegiatan dan penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Cankaya, O., & Martin, M. (2025). The Relationship Between Children ' s Indoor Loose Parts Play and Cognitive Development : A Systematic Review. *Journal of Intelligence*, 13(52), 1–40. <https://doi.org/Intelligence 13: 52>. <https://doi.org/ 10.3390/jintelligence13050052>
- Eriani, E., Napratilora, M., & Erdawati, S. (2022). Aulad : Journal on Early Childhood Loose parts : Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 5(1), 175–181. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.316>
- Glory Gisca T. Faah. (2026). Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Bagi Siswa PAUD. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 7(1), 159–167. <https://doi.org/DOI: http://doi.org/10.55338/jpkmn.v7i1.4867>
- Islam, U., Raden, N., & Said, M. (2022). Implementasi Pembelajaran Berbasis Loose Parts Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini. *Jurnal ALAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 179–192. <https://doi.org/https://doi.org/10.51311/alayya.v2i2.581>
- Jama'ah. (2025). Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Budaya Lokal : Membangun Identitas dan Kearifan Lokal Nggahi Rawi Pahu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(nomor 3), 1457–1465. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1904>
- Julaiha, & Pendidikan. (2024). Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Media Loose Parts Julaiha. *JPBK: Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, 7(4), 52–62.
- Karomah, R. T., & Purnama, S. (2023). Application of Naturalistic Loose Parts for Children in Developing Creativity. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 6(1), 155–160. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v6i1.54973> Application
- Komara, H. W. (2023). Media pembelajaran loose parts dalam Meningkatkan kreativitas anak usia dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(5), 491–498.
- Limbong, C. Y. (2024). Bermain Sambil Belajar: Strategi Pembelajaran Kreatif di Pendidikan Anak Usia Dini ramah anak. *KIDDO : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(12)(Special Edition: Araksa I), 521–530. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1. 12740>

- Lismayani, A., Pratama, M. I., Amriani, S. R., & Dzulfadillah, F. (2023). CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Pendahuluan. *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 6(2), 154–163. <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Otwate, P., Wekulo, P. K., Nampijja, M., Langat, N., Oloo, L., & Onyango, S. (2025). Facilitators and barriers to the implementation of learning through play for preschoolers in Kenya. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 19:10(4), 2–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s40723-025-00151-4>
- 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>
- Rahardjo, M. M. (2022). Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Media Loose Parts. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 255–262. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.5.3.2022.1880>
- Rahma, R. A., & Raharjo, K. M. (2023). International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding Increasing the Creativity of Early Childhood Education (Paud) Educators Through Steam and Loose Part Learning Training in Malang City. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 10(20), 83–92. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v10i6.4845>
- Sakila, S. R. (2025). Cultivating the Value of Identity in Early Childhood through the Introduction of Yogyakarta ' s Local Culture. *Cakrawala Dini : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 16(May), 97–106.