



The Use of Loose Parts as a Medium for Developing Creative Dimensions in P5 in the Merdeka Curriculum in Elementary Schools

Pemanfaatan Loose Parts sebagai Media Pengembangan Dimensi Kreatif pada P5 dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar

¹Rina Rizki Amalia, ²Novan Ardy Wiyani, ³Johar Alimuddin, ⁴Widana Yulio

^{1,3,4}STKIP Majenang Cilacap Jawa Tengah, ²UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

e-mail: rinarizki0510@gmail.com

Abstract

This research is aimed at describing the use of loose parts as a medium for developing creative dimensions in P5 in the independent curriculum in class 1 of SD Negeri 2 Tinggarjaya Jatilawang Banyumas. Loose parts are seen as a medium that is easy for students to obtain and can also be used as a medium to shape creativity in students. In this research the author used a qualitative approach and field research type. The data in this research was collected using interview, observation and documentation techniques. Then the data was analyzed using the Miles and Huberman model data analysis technique which consists of data reduction, data display and verification. The results of the research show that the steps taken to utilize loose parts as a medium for developing creative dimensions in P5 in the independent curriculum in class 1 of SD Negeri 2 Tinggarjaya Jatilawang Banyumas include: First, compiling a teaching module for the Strengthening Pancasila Student Profile Project (P5) with a project playing "Recycling Used Plastic Bottles into Creative Crafts" on the theme "Sustainable Lifestyle". Second, implementing the teaching module which has been prepared to develop the creative dimension in grade 1 students. Implementation of the teaching module is carried out through four stages, namely: (1) introductory activities; (2) contextualization activities; (3) real action activities; and (4) reflection activities. The results of this research can be used as consideration for school principals and teachers to use loose parts as a medium for developing creative dimensions for elementary school students in the lower grades, namely grades 1, 2 and 3.

Keywords: creative, merdeka curriculum, loose parts, elementary school student

Abstrak

Penelitian ini ditujukan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *loose parts* sebagai media pengembangan dimensi kreatif pada P5 dalam kurikulum merdeka di kelas 1 SD Negeri 2 Tinggarjaya Jatilawang Banyumas. *Loose parts* dipandang bisa dijadikan sebagai media yang mudah didapat oleh para siswa sekaligus bisa digunakan sebagai media untuk membentuk kreativitas pada para siswa. Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian lapangan. Data pada penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Kemudian data dianalisis menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, display data dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa langkah-langkah yang dilakukan dalam memanfaatkan *loose parts* sebagai media pengembangan dimensi kreatif pada P5 dalam kurikulum

merdeka di kelas 1 SD Negeri 2 Tinggarjaya Jatilawang Banyumas antara lain: Pertama, menyusun modul ajar Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan proyek bermain “Mendaur Ulang Botol Plastik Bekas menjadi Hasta Karya” pada tema “Gaya Hidup Berkelanjutan”. Kedua, mengimplementasi modul ajar yang telah disusun untuk mengembangkan dimensi kreatif pada siswa kelas 1. Implementasi modul ajar dilakukan melalui empat tahapan, yaitu: (1) kegiatan pengenalan; (2) kegiatan kontekstualisasi; (3) kegiatan aksi nyata; dan (4) kegiatan refleksi. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dan para guru untuk menggunakan *loose parts* sebagai media pengembang dimensi kreatif pada siswa SD di kelas bawah yaitu kelas 1, 2 dan 3.

Kata kunci: kreatif, kurikulum merdeka, loose parts, siswa sekolah dasar



Licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

*Copyright (c) 2025 Rina Rizki Amalia, Novan Ardy Wiyani, Johar Alimuddin, Widana Yulio

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang dipandang ikut menentukan kualitas sumber daya manusia yang kreatif dan adaptip terhadap perkembangan zaman dan tantangan pada abad ke 21 (Pusvitasari, 2021). Keberhasilan pemerintah dalam melaksanakan pembangunan nasional pun akan sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia yang kreatif dan adaptip sebagai *out put* pendidikan. Itulah sebab pemerintah senantiasa berupaya mengoptimalkan penyelenggaraan layanan pendidikan pada semua jenjang. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan mengganti kurikulum 2013 karena didapati berbagai keterbatasan dan diganti dengan kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka kegiatan pembelajaran diarahkan untuk menjadikan siswa memiliki karakter religius namun tetap menjadi pribadi yang mandiri sekaligus kreatif. Itulah sebab kreatif menjadi salah satu dari 5 dimensi yang dikembangkan dalam kurikulum merdeka. Kelima dimensi tersebut antara lain: (1) beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia; (2) berkebhinekaan global; (3) bergotong-royong; (4) mandiri; (5) bernalar kritis; dan (6) kreatif (Yuzianah et al., 2023).

Diakui ataupun tidak, sikap kreatif pada siswa usia SD menjadi hal yang menarik untuk dikaji. Siswa usia SD yang notabene secara psikologis berada pada fase anak memiliki karakter gemar bermain, dimana dari kegemarannya tersebut mereka akan bisa berkreasi. Kemampuan berkreasi pada SD, khususnya di kelas 1 merupakan kelanjutan dari kemampuan berkreasi mereka pada jenjang PAUD, yaitu ketika mereka belajar di TK/RA. Jika di TK/RA mereka sudah kreatif maka di SD ada peluang mereka

bisa tetap bahkan lebih kreatif lagi. Tentu saja hal itu bisa didapat ketika di kelas 1 dilakukan perkembangan yang optimal terhadap sikap kreatif mereka. Namun sayangnya belum semua guru kelas 1 sadar akan pentingnya optimalisasi pengembangan kreativitas pada siswa kelas 1. Hal itu menjadi tantangan pada masa transisi PAUD-SD (Anies Listyowati et al., 2023). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 1 di SD Negeri 2 Tinggarjaya kecamatan Jatilawang kabupaten Banyumas dapat diketahui bahwa permasalahan keterbatasan daya kreasi pada siswa kelas 1 menjadi satu permasalahan. Permasalahan tersebut ditangani dengan memanfaatkan *loose parts* sebagai media untuk mengembangkan dimensi kreatif.

Sikap kreatif pada siswa dapat dikembangkan oleh guru di SD dengan memanfaatkan *loose parts* sebagai media pembelajaran. Hal itu dikarenakan *loose parts* dapat memudahkan siswa dalam belajar dan mampu mengarahkan siswa untuk bisa berpikir kritis (Windiana Khoiru Nisya et al., 2025). *Loose parts* merupakan benda-benda atau barang-barang lepasan yang ada di sekitar siswa, seperti ranting, daun, bunga dan benda-benda lainnya termasuk barang-barang bekas. *Loose parts* adalah barang yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dan didaur-ulang dengan berbagai cara. Dengan *loose parts* siswa menjadi memiliki kemampuan berpikir logis dan sistematis sehingga bisa berkembang kemampuan berimajinasi dan berkreasinya (Ahsani & Nurhaliza, 2021). *Loose parts* dapat mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan eksplorasi terhadap konsep sains, teknologi, serta seni melalui kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang dilaksanakan secara sistematis. Kegiatan pembelajaran yang eksploratif dan melibatkan siswa dalam membuat suatu produk dengan barang-barang lepasan (*loose parts*) membuat siswa berada dalam kegiatan pembelajaran yang bermakna (Sativa & Buahaha, 2024). Penggunaan *loose parts* dalam pembelajaran bisa membuat siswa memiliki pemahaman terkait dengan pemanfaatan barang-barang seperti tanah liat, lembaran kertas, dan plastik untuk menghasilkan ide-ide baru dan mewujudkannya dalam sebuah produk. Dari produk yang dihasilkan itulah kemudian *loose parts* akan mengarahkan siswa pada kreativitas (Pacini-Ketchabaw et al., 2024).

Saat ini penelitian tentang *loose parts* lebih banyak dilakukan di jenjang PAUD. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Siti Qoumariyah, dkk yang berjudul "Stimulation of Early Childhood Creativity through STEAM Learning Based on Loosparts Media: A Systematic Narrative Review". Penelitiannya ditujukan untuk menjelaskan bagaimana pembelajaran STEAM, ketika dikombinasikan dengan media

berupa benda-benda lepas (*loose parts*), merangsang kreativitas pada masa kanak-kanak (Qoumariah et al., 2025). Kemudian penelitian Sri Utamimah, dkk yang berjudul "Implementing Project-Based Learning with Loose Parts in Early Childhood Education: A Qualitative Descriptive Study". Penelitiannya ditujukan untuk mengeksplorasi implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) menggunakan media *loose parts* dalam pendidikan anak usia dini di RA Umi Sundari (Utamimah et al., 2025). Kemduian penelitian Qian Yin Tay yang berjudul "Strengthening Young Children's Problem-Solving Skills through Questions during Loose-Parts Play: Findings from a Teacher Inquiry Project". Penelitiannya ditujukan untuk mengeksplorasi bagaimana guru dapat menggunakan pertanyaan terbuka dan tertutup untuk lebih mendukung keterampilan pemecahan masalah pada anak dengan permainan *loose parts*. Berbeda dengan ketiga penelitian tersebut, penelitian penulis terkait *loose parts* dilaksanakan di SD yang ditujukan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *loose parts* sebagai media pengembangan dimensi kreatif pada P5 dalam kurikulum merdeka di kelas 1 SD Negeri 2 Tinggarjaya Jatilawang Banyumas.

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai panduan bagi guru lain yang hendak menggunakan *loose parts* sebagai media pengembangan dimensi kreatif. Dari sisi implementasi kurikulum merdeka, hasil penelitian ini dapat memberikan deskripsi bagi guru bahwa dimensi kreatif pada P5 dapat dikembangkan secara optimal pada siswa SD ketika mereka bisa memanfaatkan *loose parts* sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermakna.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif naturalis (Dodgson, 2017). Jadi pada penelitian ini penulis tidak melakukan rekayasa terhadap wilayah penelitian. Hal ini dikarenakan penulis membutuhkan data yang orisinil untuk menjelaskan proses kreativitas dan produk kreatif yang dihasilkan dari kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan dengan memanfaatkan media *loose parts*.

Kemudian data disajikan secara deskriptif dengan menggunakan kalimat-kalimat pada paragraf-paragraf (Ann Cutler et al., 2021). Sedangkan jenis penelitian pada penelitian ini adalah penelitian lapangan atau *field study* (Yusanto, 2020). Sumber

data pada penelitian ini antara lain guru dan siswa pada kelas 1 di SD Negeri Tinggarjaya kecamatan Jatilawang kabupaten Banyumas propinsi Jawa Tengah.

Pada penelitian ini data dikumpulkan menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Pada teknik wawancara digunakan jenis wawancara bebas atau tak berstruktur sehingga tidak dibuat ataupun digunakan instrumen wawancara dalam penelitian ini (Sugiyono, 2010). Wawancara tak berstruktur digunakan untuk mendapatkan deskripsi tentang pemanfaatan *loose parts* sebagai media pengembangan dimensi kreatif pada P5 dalam kurikulum merdeka di kelas 1. Teknik observasi digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap implementasi pemanfaatan *loose parts* sebagai media pengembangan dimensi kreatif pada P5 dalam kurikulum merdeka di kelas 1. Hasil observasi tersebut kemudian didokumentasikan dalam catatan lapangan atau *field note* (Moleong, 2010). Sedangkan teknik dokumentasi digunakan untuk menggali data terkait dengan berbagai dokumen administrasi yang dibuat oleh guru dalam implementasi P5, yaitu dokumen modul ajar.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman. Pada teknik analisis data tersebut dilakukan tiga tahap analisis dat, yaitu tahap reduksi data, tahap display data dan tahap verifikasi (Miles et al., 2018). Pada reduksi data dilakukan pemilihan dan pemilihan data yang memiliki relevansi dengan tujuan penelitian. Pada display data dilakukan penyajian data untuk mendeskripsikan ketercapaian tujuan penelitian. Sedangkan pada verifikasi dilakukan proses penyimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Konsep Loose Parts dan Dimensi Kreatif

Kurangnya kreativitas pada siswa SD dapat terjadi karena kurangnya perhatian guru pada siswa. Penyebab lainnya adalah karena kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru SD berlangsung monoton, hanya dengan menggunakan metode ceramah sehingga para siswa hanya aktif mendengarkan dan pasif dalam beraktivitas. Sikap pasif tersebutlah yang menjadikan kemudian siswa SD enggan berkreasi (Tarisa et al., 2024). Secara teoritis, dimensi kreatif pada siswa dipengaruhi oleh perkembangan kognitif. *Loose parts* dipandang sebagai media pembelajaran yang mampu mengembangkan daya kognisi pada siswa. *Loose parts* bisa digunakan untuk

mengoptimalkan perkembangan kognitif dan membentuk sikap kreatif pada siswa ketika pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain (Nasution et al., 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 1 di SD Negeri 2 Tinggarjaya dapat diketahui bahwa:

"Pengembangan dimensi kreatif pada siswa kelas 1 di SD Negeri 2 Tinggarjaya dilakukan dengan memanfaatkan *loose parts* sebagai proyek bermain bagi siswa. Ini dilakukan karena siswa kelas 1 SD yang notabene secara psikologis masih masuk dalam kategori anak masih banyak belajar dengan cara bermain. Itulah sebab menurut saya proyek bermain dengan media *loose parts* dijadikan sebagai salah satu strategi dalam mengembangkan dimensi kreatif pada siswa."

Proyek bermain dengan media *loose parts* untuk mengembangkan dimensi kreatif dalam kurikulum merdeka dilaksanakan pada kegiatan kokurikuler yang didalamnya dilaksanakan kegiatan P5. Pada kegiatan P5 diinternalisasikan enam dimensi, yaitu: (1) beriman, bertaqwah dan berakhlak mulia; (2) berkebhinekaan global; (3) bergotong-royong; (4) mandiri; (5) bernalar kritis; dan (6) kreatif. Anak pada usia 6-12 tahun berada pada masa pendidikan dasar. Jika berpijak pada perkembangan anak maka anak usia SD/MI dibagi menjadi 2 masa, yaitu usia 6-9 tahun masa kanak-kanak awal dan usia 10-12 tahun masa kanak-kanak akhir. Jadi dapatlah dikatakan, anak kelas 1 yang berusia 6-7 tahun berada pada masa kanak-kanak awal atau dengan kata lain masuk dalam kategori anak pra-sekolah yang saat ini populer dengan sebutan anak usia dini. Masa tersebut merupakan masa bermain bersama yang ditandai dengan anak sudah suka keluar rumah dan mulai bergaul dengan teman sebayanya. Pada masa tersebut anak sudah memiliki dan memilih teman untuk bergaul. Anak pada tahap usia ini memiliki karakteristik senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan sesuatu secara langsung (Hijriati, 2021).

Karakteristik siswa kelas 1 SD yang senang bermain dengan cara berkelompok dan senang merasakan sesuatu secara langsung membuat guru berpandangan jika proyek bermain dengan media *loose parts* bisa dijadikan sebagai upaya untuk mengembangkan dimensi kreatif pada siswa. Guru mengungkapkan bahwa:

"*Loose parts* menyajikan berbagai benda ataupun barang yang bisa digunakan oleh siswa untuk melakukan proyek bermain. Mereka bisa mendapatkan kesenangan dengan bermain karena mereka mendapatkan kepuasan. Kepuasan itu didapat ketika mereka bisa mewujudkan imajinasinya terhadap benda-benda atau barang-barang yang digunakan untuk bermain."

Loose parts merupakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Media dengan menggunakan bahan *loose parts* dapat dimanfaatkan tanpa batas oleh siapa pun, termasuk oleh siswa kelas 1. Media dengan menggunakan bahan *loose parts* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berikut: pemecahan masalah, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains, seni, logika berpikir, matematika, teknik, teknologi dan pengembangan bahasa atau literasi, serta kreativitas siswa (Muryaningsih, 2021).

Loose parts merupakan media yang mudah didapatkan oleh siswa. *Loose parts* pada dasarnya merupakan benda-benda lepasan yang ada di sekitar anak yang bisa disusun sedemikian rupa sehingga menjadi benda yang bermakna sesuai dengan keinginan anak, daya imajinasi anak dan kreativitas anak (Wahyuningsih et al., 2020). Keberadaan benda-benda lepasan tersebut memicu timbulnya ide dari anak untuk membuat sesuatu karya yang berbeda. Dalam kegiatan ini, imajinasi anak berkembang cepat dan spontan dalam penggunaan media tersebut sehingga dapat memunculkan dan berkembanglah kreativitas pada anak (Rahma et al., 2023).

Pada dasarnya *loose parts* merupakan kumpulan benda alam atau benda buatan yang dapat digunakan untuk memancing ide dalam permainan anak. *Loose parts* berupa benda-benda yang bersifat terbuka sehingga mendukung perkembangan anak untuk berkreativitas. Manfaat bermain dengan menggunakan *loose parts* dalam proses pembelajaran antara lain: (1) anak menjadi bisa bermain dengan lebih kooperatif serta mampu bersosialisasi; (2) anak-anak secara fisik menjadi lebih aktif dalam belajar; (3) anak dapat meningkatkan keterampilan komunikasinya; dan (4) anak dapat meningkatkan kemampuan kreativitasnya (Qomariyah & Qalbi, 2021). Kreativitas merupakan suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan pandangan tentang hal baru. Kreativitas juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan berpikir mengenai sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa serta dapat menghasilkan solusi yang unik atas suatu masalah (Mursidik et al., 2015).

Keterampilan seseorang tergantung juga kepada cara berpikir seseorang itu. Semakin kreatif cara berpikir seseorang, maka keterampilan yang dimiliki orang tersebut akan semakin baik. Kreativitas seseorang lah yang membedakan maju mundurnya seseorang dalam kehidupan ini. Peran guru dalam mencari dan menggunakan model pembelajaran yang tepat dibutuhkan untuk merangsang kreativitas anak dalam berpikir. Berpikir kreatif sangat diperlukan bagi siswa untuk

mendapatkan hasil yang baik dan berpikir kreatif memerlukan faktor pendukung (Nurjanah et al., 2021).

Kebebasan anak untuk berkreasi dalam bermain menjadi faktor pendukung yang utama dalam pengembangan kreativitas anak. Terdapat dua kategori terkait dengan ciri-ciri kreativitas pada anak, yaitu kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya: (1) orisinalitas (*originality*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan gagasan yang unik atau asli; (2) fleksibilitas (*flexibility*) yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah; (3) kelancaran (*fluency*) yaitu kesigapan atau kelancaran untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat, dan (4) elaborasi, yaitu kemampuan untuk melakukan hal yang detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Sementara itu ciri non kognitif diantaranya: (1) motivasi dan (2) pribadi kreatif (Listiowati et al., 2021).

Langkah Implementasi dalam Pemanfaatan Loose Parts sebagai Pengembang Dimensi Kreatif

Langkah-langkah yang dilakukan dalam memanfaatan *loose parts* sebagai media pengembangan dimensi kreatif pada P5 dalam kurikulum merdeka di kelas 1 SD Negeri 2 Tinggarjaya Jatilawang Banyumas antara lain:

Pertama, menyusun modul ajar Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan proyek bermain “Mendaur Ulang Botol Plastik Bekas menjadi Hasta Karya” pada tema “Gaya Hidup Berkelanjutan”. Komponen-komponen yang ada pada modul ajar tersebut antara lain: (1) identitas modul; (2) tujuan, alur dan target pencapaian proyek; (3) tahapan proyek yang terdiri dari: pengenalan, kontekstualisasi, aksi nyata, dan refleksi serta tindaklanjut; (4) dimensi dan elemen profil pelajar Pancasila yang berkaitan; (5) target pencapaian fase A dan aktivitas yang terkait dimensi dan elemen profil pelajar Pancasila; (6) perkembangan sub elemen antar fase dimensi dan elemen profil pelajar Pancasila; (7) deskripsi hal yang harus diperhatikan sebelum memulai proyek; (8) deskripsi kegiatan pengenalan; (9) deskripsi kegiatan kontekstualisasi; (10) deskripsi kegiatan aksi nyata; (11) serta deskripsi kegiatan refleksi dan tindaklanjut. Berdasarkan hasil wawancara guru mengungkapkan bahwa:

“Modul ajar P5 dibuat sendiri oleh guru dengan memenuhi setiap komponen yang harus ada pada modul ajar. Setelah modul ajar itu jadi kemudian saya mengkomunikasikannya dengan kepala sekolah untuk mendapatkan masukan dan pengesahan modul ajar P5 yang telah saya susun.”

Kedua, mengimplementasi modul ajar yang telah disusun untuk mengembangkan dimensi kreatif pada siswa kelas 1. Implementasi modul ajar dilakukan melalui empat tahapan, yaitu:

Pertama, kegiatan pengenalan, dimana pada kegiatan ini siswa dikenalkan tentang keadaan sampah di sekitar anak. Pada kegiatan ini guru menjelaskan tentang jenis-jenis sampah dan menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap pengelolaan sampah dengan media video yang didapat dari youtube.com kemudian dilanjutkan dengan mengajak anak untuk mencari sampah berupa botol plastik di lingkungan sekolah dan sekitarnya. Guru mengungkapkan bahwa:

“Pada tahap ini para siswa sangat senang mengikutinya karena mereka bisa mendapatkan suasana baru ketika belajar di luar kelas. Hal ini memudahkan saya untuk mengarahkan siswa dalam mencari botol plastik bekas di lingkungan sekitar sekolah. Jadi menurut saya *loose parts* juga memiliki fungsi refresh bagi siswa.”



Gambar 1 Anak sedang mencari sampah berupa botol plastik

Kedua, kegiatan kontekstualisasi, dimana pada kegiatan ini siswa mempelajari tentang jenis dan volume sampah di lingkungan sekolah dan rumah sebagai salah satu dasar penentuan program Aksi Nyata dengan melakukan observasi. Setelah melakukan observasi kemudian guru mengajak anak untuk menonton video tutorial membuat kerajinan tangan dari botol plastik bekas.



Gambar 2 Guru mengajak anak menonton video tutorial membuat kerajinan tangan dari botol bekas

Ketiga, kegiatan aksi nyata. Pada kegiatan ini siswa memilih jenis hasta yang akan dibuat, yaitu membuat botol minuman dari botol bekas atau membuat tempat pensil dan vas bunga dari botol bekas. Setelah mereka memilih jenis hasta yang akan dibuat kemudian mereka mencari bahan-bahan untuk membuatnya. Pada saat diwawancara guru mengungkapkan bahwa:

“Saya memberikan kebebasan kepada siswa nantinya jenis hasta yang akan mereka buat apa. Ini karena penekanan saya bukan pada jenis hasta yang dibuat, tapi pada bagaimana para siswa membuat hasta tersebut. Itu karena pada dasarnya kreativitas pada diri mereka terlihat ketika proses pembuatan hasta, bukan setelah hasta tersebut jadi.”



Gambar 3 Anak-anak sedang mencari sampah botol plastik

Kemudian dengan pendampingan guru para siswa menyiapkan alat dan bahan untuk membuatnya secara bersama-sama. Guru mengungkapkan bahwa:

“Pada saat melakukan kegiatan bermain, siswa kelas 1 SD harus didampingi. Itu karena pada saat mereka belajar mereka belum memiliki kemampuan untuk mengatur dirinya dalam belajar. Dengan pendampingan ini saya jadi bisa mengarahkan terkait apa yang harus dilakukan oleh siswa dalam menyiapkan alat dan bahan untuk membuat hasta.”



Gambar 4 Tahap persiapan pembuatan kerajinan tangan dengan botol bekas

Kemudian guru membimbing siswa untuk mendaur ulang botol plastik bekas menjadi hasta karya secara bersama-sama dengan pendampingan guru.



Gambar 5 Tahap pembuatan kerajinan tangan dengan botol bekas

Semua siswa bisa membuat kerajinan tangan dengan botol bekas secara mandiri. Para siswa juga bisa membuat botol bekas menjadi botol minuman dengan berbagai pernak-perniknya yang menarik. Hal itu telah mengindikasikan bahwa mereka bisa menjadi pribadi yang kreatif.



Gambar 6 Hasil karya siswa dalam membuat botol minuman dari botol plastik bekas

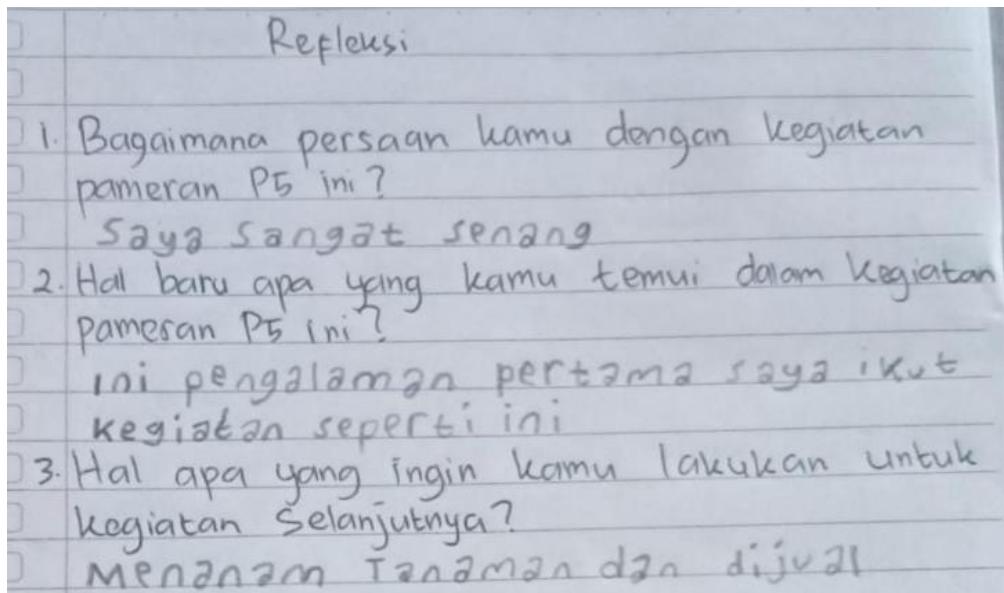
Setelah itu siswa melaksanakan pameran hasil karya siswa dalam kegiatan pameran P5 kelas 1. Ketika diwawancara guru mengungkapkan bahwa:

"Pameran dilaksanakan satu bulan sekali untuk menampilkan hasil karya siswa. Hal itu dilakukan untuk memotivasi para siswa agar mereka bisa menghasilkan produk yang terbaik karena produknya akan dipamerkan."



Gambar 7 Gelar karya siswa pada kegiatan pameran

Keempat, kegiatan refleksi dan tindak lanjut, dimana pada kegiatan ini dilakukan evaluasi terhadap projek yang sudah dijalankan sebagai dasar perencanaan projek selanjutnya.



Gambar 8 Lembar refleksi dari anak setelah membuat kerajinan tangan dengan botol bekas

Refleksi menjadi tahapan pembelajaran yang terakhir diselenggarakan oleh guru untuk membentuk sikap kreatif pada siswa. Guru ketika diwawancara mengungkapkan bahwa:

"Berdasarkan hasil refleksi maka kegiatan proyek penguatan profil pelajar Pancasila berikutnya adalah berwirausaha dengan cara menanam tanaman yang nantinya akan dijual atau dipasarkan kepada para guru dan para wali murid."

Deskripsi Perubahan Hasil yang Dicapai oleh Siswa setelah Pemanfaatan Loose Parts

Para siswa sangat senang bermain dengan menggunakan bahan-bahan *loose parts*. Kesenangan pada mereka seakan ikut menegaskan bahwa anak memang bisa belajar dengan cara bermain. Kebebasan yang diberikan oleh guru kepada anak untuk berkreasi juga seakan-akan menunjukkan bahwa gagasan merdeka belajar memang dapat membuat anak aktif dalam belajar sehingga mereka bisa menghasilkan *output* pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Listryanto & Widoyono, 2023).

Sebelum dilaksanakan kegiatan P5 yang menyajikan proyek bermain dengan media *loose parts* bagi siswa, para siswa mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan pola kegiatan pembelajaran di SD. Akibatnya motivasi belajar siswa lemah dan siswa menjadi pribadi yang cenderung pasif dalam belajar bahkan dalam bermain di waktu istirahat.

Setelah guru menyelenggarakan kegiatan P5 dengan memfasilitasi anak untuk bermain dengan media *loose parts* motivasi belajar mulai tumbuh dan berkembang. Anak-anak selalu ingin masuk sekolah dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya ketika guru mengajak mereka untuk bermain pada kegiatan P5. Secara personal, kreativitas pada anak juga mulai berkembang. Mereka begitu antusias bermain dan merasa tertantang dengan tugas mendesain bahan-bahan sebagai mainan.

Deskripsi di atas telah menunjukkan bahwa anak-anak kelas 1 SD Negeri 2 Tinggarjaya sudah memiliki ciri kreativitas non kognitif, yaitu memiliki motivasi belajar yang kuat serta bisa menjadi pribadi yang kreatif. Sedangkan keberhasilan siswa dalam mengembangkan dimensi kreatifnya setelah mengikuti kegiatan P5 yang menyajikan proyek bermain dengan media *loose parts* bagi siswa dari sisi ciri kreativitas kognitif dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Deskripsi Hasil Kreativitas Siswa

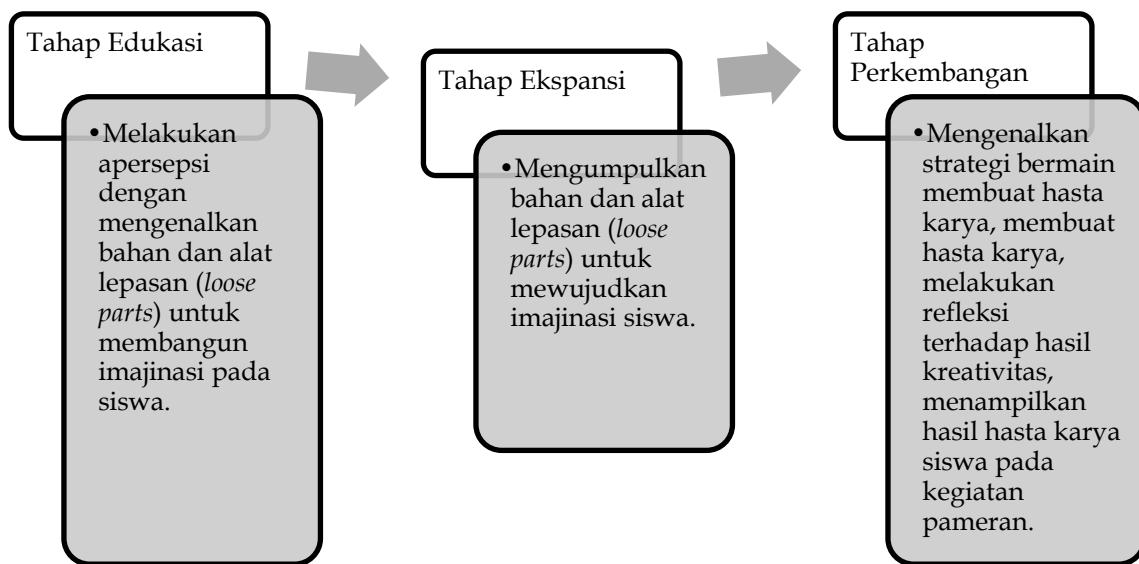
Orisinalitas	Fleksibilitas
<p>Sebelum para siswa membuat produk kerajinan tangan dari bahan-bahan <i>loose parts</i> guru melakukan simulasi pembuatan kerajinan tangan tersebut. Guru memutar video dengan media laptop dan LCD proyektor untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan kerajinan tangan dengan bahan <i>loose parts</i>.</p> <p>Setelah itu guru meminta kepada para siswa untuk meniru langkah-langkah dalam membuat kerajinan tangan dengan bahan <i>loose parts</i>.</p> <p>Setelah kerajinan tangannya jadi kemudian guru memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi membuat variasi pada kerajinan tangan yang dibuatnya. Variasi-variasi tersebut kemudian bisa menghasilkan sisi orisinalitas pada produk-produk kerajinan tangan anak.</p>	<p>Sisi fleksibilitas ditunjukkan dengan pemilihan ukuran botol bekas dan warna bahan yang akan digunakan untuk membuat produk kerajinan tangan yang akan dihasilkan anak. Hal itu membuat produk kerajinan tangan menjadi variatif dan berbeda dari sisi ukuran serta pernak-pernik bentuk dan warna yang dibuat oleh guru.</p> <p>Peserta didik dapat secara fleksibel mendesain dan menghasilkan produk kerajinan tangan dikarenakan mereka diberi kebebasan oleh guru untuk membuatnya. Bahkan ditemukan anak yang membuat produk kerajinan tangan dengan langkah-langkah yang tidak sesuai dengan langkah-langkah pembuatan produk menurut guru atau video. Guru membiarkannya dan hasilnya anak tetap bisa menghasilkan produk yang ditugaskan kepadanya. Hal tersebut telah menunjukkan adanya fleksibilitas dalam diri anak saat bermain proyek.</p>
Kelancaran	Elaborasi
<p>Kelancaran pada anak saat membuat produk kerajinan tangan ditunjukkan dengan dua hal, yaitu: (1) semua anak bisa menghasilkan produk kerajinan tangan yang diproyeksikan oleh guru; dan (2) anak-anak bisa menghasilkan produk kerajinan tangan tersebut sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan oleh guru.</p>	<p>Kemampuan siswa dalam melakukan elaborasi saat bermain menggunakan bahan-bahan <i>loose parts</i> ditunjukkan dengan kemampuannya dalam mengingat langkah-langkah pembuatan produk kerajinan tangan, mempraktikkan ingatannya, membongkar dan menyusun lagi kerajinan tangan yang dianggap kurang baik atau proporsional sehingga jadilah produk kerajinan tangan yang bernilai seni.</p>

Berdasarkan deskripsi di atas maka pada dasarnya sikap kreatif pada diri siswa terbentuk melalui proses penggunaan media *loose parts* dengan tiga tahapan. Hal itu sesuai dengan tahapan penerapan media *loose parts* menurut Ariska Yuliani yang terdiri dari tahap edukasi, tahap ekspansi dan tahap perkembangan (Ariska Yuliani & Dian Kristiana, 2024).

Pada tahap edukasi, guru melakukan kegiatan apersepsi. Guru mengenalkan barang-barang bekas yang telah menjadi sampah yang ada di sekitar siswa seperti botol plastik dari minuman-minuman kemasan maupun air mineral. Di sini guru menanyakan kepada para siswa tentang apa yang bisa mereka lakukan untuk membuat botol plastik tersebut menjadi benda yang bermanfaat. Dari sini daya imajinasi siswa

akan muncul sebagai modal awal untuk membentuk kreatifitas pada siswa. Pada tahap ekspansi guru meminta siswa untuk mengumpulkan botol plastik bekas dan bahan-bahan untuk membuat tempat pensil seperti kain, lem, kertas, dan lainnya dimana bahan dan alat tersebut digunakan untuk berkreasi. Kemudian pada tahap perkembangan guru mengenalkan strategi bermain membuat hasta karya, membimbing siswa membuat hasta karya, melakukan refleksi terhadap hasil kreativitas siswa dan menampilkan hasil hasta karya siswa pada kegiatan pameran untuk menunjukkan hasil kreativitas siswa.

Proses kreatif pada ketiga tahap penggunaan loose parts di atas dapat dideskripsikan melalui gambar 9.



Gambar 9 Proses Kreatif dalam Tahap Penggunaan *Loose Parts*

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *loose parts* dapat dijadikan sebagai media untuk mengembangkan dimensi kreatif pada siswa kelas 1. Hal itu dikarenakan *loose parts* sebagai sekumpulan benda-benda lepasan bisa memunculkan daya imajinasi pada siswa. Kemudian dengan arahan guru, para siswa bisa mewujudkan imajinasinya. Dari sinilah daya kreatif pada siswa muncul dan berkembang. Langkah-langkah yang dilakukan dalam memanfaatan *loose parts* sebagai media pengembangan dimensi kreatif pada P5 dalam kurikulum merdeka di kelas 1 SD Negeri 2 Tinggarjaya Jatilawang Banyumas antara lain: Pertama, menyusun modul ajar Projek Penguanan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan proyek bermain "Mendaur Ulang Botol Plastik Bekas menjadi

Hasta Karya" pada tema "Gaya Hidup Berkelanjutan". Kedua, mengimplementasi modul ajar yang telah disusun untuk mengembangkan dimensi kreatif pada siswa kelas 1. Implementasi modul ajar dilakukan melalui empat tahapan, yaitu: (1) kegiatan pengenalan; (2) kegiatan kontekstualisasi; (3) kegiatan aksi nyata; dan (4) kegiatan refleksi. Sikap kreatif pada diri siswa terbentuk melalui proses penggunaan media *loose parts* dengan tiga tahapan, yaitu tahap edukasi, tahap ekspansi dan tahap perkembangan. Keterbatasan dari penelitian ini adalah kajian tentang *loose parts* hanya fokus pada satu kegiatan saja, yaitu pada kegiatan membuat hasta karya dengan barang bekas. Itulah sebab penulis memberikan rekomendasi kepada peneliti berikutnya agar meneliti tentang *loose parts* untuk membuat hasta karya dari barang bekas dan benda-benda berbasis alam.

Referensi

- Ahsani, E. L. F., & Nurhaliza, Y. A. (2021). Penerapan Pembelajaran STEAM untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar di Daerah Terluar Terdepan Tertinggal Indonesia. *Al Hikmah: Journal of Education*, 2(1), 91-100. <https://doi.org/10.54168/ahje.v2i1.41>
- Anies Listyowati, Cholifah Tur Rosidah, & Vita Nadhifah. (2023). Edutainment SUnkaber Berbasis Muatan Lokal: Media Kreativitas Berbahasa dan Profil Pelajar Pancasila Sisw Transisi PAUD ke SD. *INVENTA*, 7(2), 210-216. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.2.a8681>
- Ann Cutler, N., Halcomb, E., & Sim, J. (2021). Using naturalistic inquiry to inform qualitative description. *Nurse Researcher*, 29(3), 29-33. <https://doi.org/10.7748/nr.2021.e1788>
- Ariska Yuliani & Dian Kristiana. (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>
- Dodgson, J. E. (2017). About Research: Qualitative Methodologies. *Journal of Human Lactation*, 33(2), 355-358. <https://doi.org/10.1177/0890334417698693>
- Hijriati, P. R. (2021). PROSES BELAJAR ANAK USIA 0 SAMPAI 12 TAHUN BERDASARKAN KARAKTERISTIK PERKEMBANGANNYA. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Listiowati, W. T., Purwadi, P., & Kusumaningtyas, N. (2021). Analisis Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Kegiatan Seni Kriya di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 39 Semarang. *Wawasan Pendidikan*, 1(2), 291-304. <https://doi.org/10.26877/wp.v1i2.9252>
- Listryanto, D. P., & Widoyono, A. (2023). Implementasi Media Puzzle Kata Pada Kurikulum Merdeka untuk Mengatasi Kesulitan Membaca Siswa Kelas I di Sekolah Dasar. 3(1), 6-80. <https://doi.org/10.37680/basica.v3i1.3675>

- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2018). *Qualitative Data Analysis* (Fourth Edition). Sage.
- Moleong, L. J. (2010). *Metode Penelitian Kualitaif*. Rosda.
- Mursidik, E. s M., Samsiyah, N., & Rudyanto, H. E. (2015). Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 23-33. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.69>
- Muryaningsih, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN BERBAHAN LOOSE PART DALAM PEMBELAJARAN EKSAK DI MI KEDUNGWULUH LOR. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>
- Nasution, M. P., Sormin, D., Lubis, J. N., Wahyuni, S., Siregar, A. K., & Mahir, A. (2024). Harnessing Loose Part Media for Cognitive Development: Evaluating Its Effects on Early Mathematics Play Activities in Early Childhood Education. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 254-268. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v6i2.23184>
- Nurjanah, N., Cahyana, U., & Nurjanah, N. (2021). Pengaruh Penerapan Online Project Based Learning Dan Berpikir Kreatif Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IV Pada Pelajaran IPA Di SD Nasional 1 Kota Bekasi. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 17(1), 51-58. <https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3161>
- Pacini-Ketchabaw, V., Kind, S., & Kocher, L. L. M. (2024). *Encounters with Materials in Early Childhood Education* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003322559>
- Pusvitasisari, R. (2021). HUMAN RESOURCES MANAGEMENT IN IMPROVING THE QUALITY OF EDUCATION. *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 125-135. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v5i2.2549>
- Qomariyah, N., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman Guru PAUD Tentang Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Penggunaan Media Loose Parts di Desa Bukit Harapan. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 3(1), 47-52. <https://doi.org/10.15642/jeced.v3i1.995>
- Qoumariah, S., Mustapa, N., Aisyah, S., Ulfah, St. 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*, 639-656. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1746>
- Rahma, B. A., Kustiono, K., & 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>
- Sativa, F., & Buahaha, B. N. (2024). Penerapan Pembelajaran STEAM dengan Media Loose Parts untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 1093-1098. <https://doi.org/10.52562/biochephy.v4i2.1367>
- Sugiyono, S. (2010). *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

- Tarisa, L. N., Ravelia, S. C., Raviqi, S. P. A., Dewi, A., & Erlangga, I. (2024). Peningkatan Kreativitas Siswa SD Melalui Projek Kerajinan Tangan Pada Aktivitas P5 Kurikulum Merdeka. *Journal Of Elementary School Education (Jouese)*, 4(1), 324-329. <https://doi.org/10.52657/jouese.v4i1.2231>
- Utamimah, S., Nur Aisyah, E., & Baharun, H. (2025). Implementing Project-Based Learning with Loose Parts in Early Childhood Education: A Qualitative Descriptive Study. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 10(1), 71-84. <https://doi.org/10.14421/jga.2025.101-06>
- Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Nurjanah, N. E., Dewi, N. K., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., & Sholeha, V. (2020). THE UTILIZATION OF LOOSE PARTS MEDIA IN STEAM LEARNING FOR EARLY CHILDHOOD. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326>
- Windiana Khoiru Nisya, Nadia Visa Salma, Putri Cahyaning Negari, & Muhammad Nofan Zulfahmi. (2025). Penggunaan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran Eksperimen Massa Benda di Sekolah Dasar. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 64-71. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.633>
- Yusanto, Y. (2020). Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif. *JOURNAL OF SCIENTIFIC COMMUNICATION (JSC)*, 1(1). <https://doi.org/10.31506/jsc.v1i1.7764>
- Yuzianah, D., Budi Darmono, P., Supriyono, S., & Kurniawan, H. (2023). Penerapan P5 pada Kuriulum Merdeka pada Jenjang SD. *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 10-17. <https://doi.org/10.52266/taroa.v2i2.1069>