

Menstimulasi *Creative Thinking* Anak Usia Dini melalui Pengembangan Media *Loose Part* Berbasis *Project Based Learning*

Maratush Sholihah

Universitas Muhammadiyah Malang

Email: maratushsholihah979@gmail.com

Erna Yayuk

Universitas Muhammadiyah Malang

Email: ernayayuk17@umm.ac.id

Ichsan Anshory AM

Universitas Muhammadiyah Malang

Email: ichsan@umm.ac.id

Article received: 23 June 2025, Review process: 03 July 2025,
Article Accepted: 15 August 2025, Article published: 30 September 2025

ABSTRACT

This study aimed to develop loose parts-based learning media implemented through the Project-Based Learning (PBL) model to enhance creative thinking skills of children aged 5–6 years. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of the Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate stages. The research subjects were 20 children from Group B in an early childhood education institution involved in limited and large-scale trials. Data were collected using observation sheets measuring creative thinking skills based on four indicators: fluency, flexibility, originality, and elaboration, assessed using a 1–4 rating scale. The results showed a significant improvement in children's creative thinking abilities after the implementation of the loose parts-based media. The average score achieved was 14.95 out of a maximum score of 16, equivalent to 93.44%, which falls into the "very well-developed" category. Children demonstrated greater independence in expressing ideas, combining various loose parts materials, and exhibiting active, imaginative, and innovative behaviors during project-based activities. Expert validation results indicated that the developed learning media were valid, effective, and highly feasible for use in early childhood education.

Keywords: *loose part, PJBL, creative thinking, early childhood, media development.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *loose part* dalam model *Project Based Learning* (PJBL) guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Subjek penelitian terdiri atas 20 anak kelompok B di satuan PAUD yang terlibat dalam uji coba terbatas dan uji coba luas.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi kemampuan berpikir kreatif yang mencakup empat indikator, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*, dengan skala penilaian 1–4. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak setelah menggunakan media *loose part*. Rata-rata skor yang diperoleh mencapai 14,95 dari skor maksimal 16 atau setara dengan 93,44%, yang berada pada kategori sangat berkembang. Anak menunjukkan kemampuan mengemukakan ide secara mandiri, mengombinasikan material *loose part*, serta bersikap aktif, imajinatif, dan inovatif dalam kegiatan proyek. Hasil uji validitas, kepraktisan, dan efektivitas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak, valid, dan efektif digunakan dalam pembelajaran PAUD.

Kata Kunci: *loose part*, PJBL, berpikir kreatif, anak usia dini, pengembangan media.

PENDAHULUAN

Perkembangan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia dini merupakan aspek fundamental dalam membentuk dasar kecerdasan, kemandirian, dan karakter anak di masa depan (Alghufali 2024). Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada masa keemasan (*golden age*) yang sangat menentukan arah tumbuh kembang kemampuan kognitif, sosial, dan emosionalnya (Handayani and Kaffa 2025). Pada fase ini, anak memiliki potensi luar biasa untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan menciptakan sesuatu yang baru melalui aktivitas bermain dan pembelajaran yang bermakna (Nilsson, Ferholt, and Lecusay 2018). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di lembaga PAUD masih banyak didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Aktivitas belajar sering kali bersifat repetitif, berfokus pada hafalan, dan kurang memberikan ruang eksplorasi yang cukup bagi anak. Anak-anak lebih sering diarahkan untuk meniru contoh yang diberikan guru dibandingkan diberi kesempatan untuk menemukan gagasan orisinal melalui pengalaman langsung. Kondisi ini berdampak pada belum berkembangnya kemampuan berpikir kreatif secara optimal, karena anak belum memperoleh stimulus yang mendorong keberanian untuk berpikir divergen, fleksibel, dan imajinatif.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi lapangan dan studi awal di beberapa lembaga PAUD, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada alat bantu visual seperti kartu gambar, balok kayu, atau bahan cetakan pabrikan yang bersifat satu fungsi (*single purpose*). Media seperti ini kurang memberi kesempatan bagi anak untuk melakukan eksplorasi kreatif karena penggunaannya sudah ditentukan oleh guru. Sementara itu, esensi kreativitas pada anak usia dini justru terletak pada kebebasan untuk memilih, mencoba, dan mengombinasikan berbagai benda sesuai dengan ide mereka sendiri (Jazariyah et al. 2023). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memberi ruang kebebasan bagi anak untuk berkreasi sesuai minat dan imajinasinya (Nipriansyah et al. 2021).

Salah satu alternatif yang potensial untuk menjawab permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *loose part* yang dipadukan dengan model *Project Based Learning* (PJBL) (Aulia, Sudarti, and Zar'in 2024; Uyun and Diana 2023). Media *loose part* terdiri atas bahan-bahan terbuka (*open-ended materials*) seperti batu, ranting, kancing, biji-bijian, kardus, kain perca, dan benda bekas lainnya yang dapat dimanfaatkan anak untuk membuat berbagai bentuk

sesuai ide dan imajinasinya(Kafolamau and Rahardjo 2022; Muarofakh et al. 2022). Konsep ini sejalan dengan pandangan (Nur Fadilah et al. 2025) yang menyatakan bahwa keberadaan *loose part* dalam lingkungan belajar dapat meningkatkan kreativitas anak karena memberi kebebasan bagi mereka untuk mengombinasikan bahan sesuai kebutuhan dan gagasan mereka sendiri. Ketika diintegrasikan dengan model PJBL yang menekankan keterlibatan aktif anak dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi suatu proyek, pembelajaran menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan mampu menstimulasi kemampuan berpikir kreatif melalui pengalaman langsung (*hands-on* dan *minds-on learning*).

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas penggunaan *loose part* dalam pengembangan kreativitas anak (Karomah and Purnama 2023; Nur Fadilah et al. 2025; Uyun and Diana 2023). Namun, sebagian besar penelitian tersebut hanya menitikberatkan pada kegiatan bermain bebas atau pembelajaran tematik sederhana, tanpa mengintegrasikannya secara sistematis ke dalam model pembelajaran berbasis proyek. Di sisi lain, beberapa studi mengenai penerapan PJBL di PAUD (Kafolamau and Rahardjo 2022; Susanti et al. 2023) lebih menyoroti peningkatan keterampilan kolaboratif dan hasil produk proyek anak, tetapi belum secara spesifik menelaah bagaimana proses berpikir kreatif anak dapat ditumbuhkan melalui pemanfaatan media terbuka seperti *loose part*. Oleh sebab itu, terdapat gap penelitian yang cukup jelas pada integrasi antara *loose part* dan PJBL dalam konteks pengembangan *creative thinking* anak usia dini, terutama pada kelompok usia 5–6 tahun. Cela inilah yang menjadi dasar utama penelitian ini, yakni mengembangkan media berbasis *loose part* dalam pembelajaran PJBL yang tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak secara empiris dan aplikatif.

Secara teoritik, penelitian ini berlandaskan pada teori konstruktivisme Piaget yang menegaskan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungannya. Penggunaan *loose part* sangat mendukung teori ini karena memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung dan manipulasi benda nyata di sekitarnya (Erawati and Adnyana 2024). Model PJBL memperkuat gagasan John Dewey tentang pentingnya *learning by doing*, yaitu pembelajaran yang mendorong anak memahami konsep melalui tindakan nyata (Fernandes 2014). Selain itu, teori Torrance tentang berpikir kreatif yang mencakup empat indikator utama—*fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*—digunakan sebagai acuan dalam mengukur peningkatan kreativitas anak. Sementara itu, teori Vygotsky tentang *zone of proximal development* (ZPD) mendukung pandangan bahwa bimbingan guru dan interaksi sosial selama kegiatan proyek dapat memperluas kemampuan berpikir anak menuju tingkat perkembangan yang lebih tinggi.(Samanta and Mudi 2024)

Berdasarkan kerangka tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *loose part* melalui model PJBL yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan mutu pembelajaran di lembaga PAUD, baik secara teoretis maupun praktis. Bagi guru, media *loose part* dapat menjadi alternatif inovatif untuk menstimulasi kreativitas anak melalui kegiatan proyek yang menyenangkan dan bermakna. Sementara bagi orang tua, penerapan konsep *loose part* di rumah dapat menjadi sarana bermain

edukatif yang murah, fleksibel, ramah lingkungan, sekaligus mendukung perkembangan imajinasi anak secara alami.

Secara keseluruhan, penelitian ini tidak hanya menegaskan urgensi pembelajaran yang berpusat pada anak, tetapi juga menghadirkan inovasi yang relevan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka, yakni pembelajaran yang aktif, kolaboratif, kreatif, dan berorientasi pada pengembangan karakter anak sebagai pembelajar sepanjang hayat. Melalui pengembangan media *loose part* berbasis PJBL, diharapkan terbentuk lingkungan belajar yang kaya pengalaman, berakar pada konteks kehidupan nyata, dan mampu memfasilitasi tumbuhnya generasi yang kreatif, inovatif, serta adaptif terhadap perubahan zaman.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan aplikatif dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Fokus penelitian adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *loose part* yang diintegrasikan dalam model *Project Based Learning* (PJBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun.

1. Prosedur Pengembangan Produk

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru PAUD untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan kendala penggunaan media. Tahap *design* meliputi perancangan konsep dan spesifikasi media pembelajaran berbasis *loose part* yang mendukung kegiatan PJBL. Pada tahap *development*, media dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, keamanan, dan tampilan. Revisi dilakukan berdasarkan saran ahli. Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, sedangkan tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai hasil pengembangan dan efektivitas media secara keseluruhan.

2. Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK ABA Mertani. Populasi penelitian adalah seluruh anak usia 5–6 tahun, dengan sampel sebanyak 20 anak yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Subjek penelitian terlibat dalam pembelajaran PJBL menggunakan media *loose part* yang dikembangkan.

3. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif anak berdasarkan empat indikator, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Wawancara dan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh penilaian ahli dan guru terhadap kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media. Instrumen observasi menggunakan skala penilaian 1–4 dan telah divalidasi oleh ahli. Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan persentase dan *gain score*, serta secara kualitatif melalui deskripsi hasil observasi dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahap dijalankan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *loose part* yang terintegrasi dengan model Project Based Learning (PJBL). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinilai valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun.

Pada tahap analisis (Analysis), ditemukan bahwa guru masih menghadapi kesulitan dalam menyediakan media pembelajaran yang dapat menstimulasi kreativitas dan mendorong anak untuk bereksperimen secara mandiri. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal, anak-anak cenderung pasif karena media yang digunakan belum memfasilitasi eksplorasi dan imajinasi. Oleh karena itu, diperlukan media terbuka (*open-ended materials*) yang fleksibel dan mendukung kegiatan proyek.

Tahap perancangan (Design) menghasilkan prototipe media *loose part* bernama “Kantong Beranak Kreatif” terdiri dari sepuluh kantong *loose part*, yaitu Kantong Geometri Busa EVA, Stik Es Krim, Bilah Bambu, Potongan Triplek Modifikasi, Sumpit Kayu, Kerang, Tutup Botol, Batu Alam, Karet Merah. Setiap kantong berisi material dengan fungsi berbeda untuk mendukung kegiatan proyek anak, seperti mengenalkan bentuk geometri, menyusun struktur, membuat kolase, serta melatih motorik halus dan kreativitas. Semua alat dipilih dengan mempertimbangkan aspek keamanan, ukuran, dan kesesuaian bagi anak usia dini, juga dilengkapi dengan panduan pembelajaran PJBL yang memuat langkah-langkah proyek, lembar observasi, dan rubrik penilaian kreativitas anak berdasarkan teori Torrance (1974).

Selanjutnya pada tahap pengembangan (Development), media dan perangkat pembelajaran divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran PAUD. Proses validasi menilai aspek kesesuaian materi, desain visual, keamanan bahan, serta keterpaduan dengan model PJBL. Hasil penilaian tersaji pada Tabel 1 berikut.

1. Uji Validitas Media dan Perangkat Pembelajaran

Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran PAUD. Masing-masing memberikan penilaian terhadap aspek kesesuaian materi, desain visual, keamanan bahan, serta keterpaduan dengan model PJBL.

Tabel 1. Hasil Validasi Media dan Perangkat Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor (%)	Kategori
1	Kesesuaian dengan TP	91.2	Sangat Valid
2	Kualitas Desain dan Tampilan Media	89.6	Sangat Valid
3	Keamanan dan Kelayakan Bahan	88.4	Sangat Valid
4	Keterpaduan dengan Model PJBL	92.1	Sangat Valid
Rata-rata		90.3%	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *loose part* berbasis PJBL memperoleh skor rata-rata 90,3%, yang termasuk kategori *sangat valid*. Para ahli memberikan masukan agar bahan *loose part* disesuaikan dengan tingkat keamanan

anak dan panduan penggunaannya diperjelas agar guru dapat menerapkannya secara optimal pada setiap tahap proyek.

Tahap berikutnya yaitu implementasi (Implementation) dilakukan untuk menguji tingkat kepraktisan media di lapangan. Observasi keterlaksanaan pembelajaran dan angket respons guru serta anak digunakan untuk menilai kepraktisan media.

2. Uji Kepraktisan Media dalam Pembelajaran

Uji kepraktisan dilakukan melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran serta angket respon guru dan anak.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media

No	Indikator Keterlaksanaan	Skor (%)	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan oleh Guru	94.0	Sangat Praktis
2	Keterlibatan Aktif Anak	93.5	Sangat Praktis
3	Kesesuaian dengan Tahapan PJBL	91.8	Sangat Praktis
4	Kemenarikan Media bagi Anak	92.6	Sangat Praktis
Rata-rata		93.0%	Sangat Praktis

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru dan menarik bagi anak-anak, dengan skor rata-rata 93% (kategori sangat praktis). Secara kualitatif, guru menilai bahwa media ini fleksibel untuk berbagai tema dan memudahkan proses pembelajaran berbasis proyek. Anak terlihat antusias, ingin tahu, dan aktif bereksplorasi selama kegiatan berlangsung.

Tahap terakhir, evaluasi (Evaluation), dilakukan untuk mengukur efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak. Pengukuran dilakukan menggunakan rubrik kemampuan berpikir kreatif Torrance (1974) yang mencakup empat indikator: *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

3. Uji Efektivitas terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak

Efektivitas media diukur menggunakan rubrik kemampuan berpikir kreatif yang diadaptasi dari Torrance (1974), mencakup empat indikator utama: *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

Tabel 3. Perbandingan Skor Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Sebelum dan Sesudah Penerapan Media

No	Indikator	(Pretest)	(Posttest)	Peningkatan (%)	Kategori
1	<i>Fluency</i>	16.5	21.8	32.1	Sangat Baik
2	<i>Flexibility</i>	17.0	22.0	29.4	Sangat Baik
3	<i>Originality</i>	16.8	22.4	33.3	Sangat Baik
4	<i>Elaboration</i>	17.2	23.0	33.7	Sangat Baik
Rata-rata		67.5	88.7	31.4%	Sangat Baik

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan berpikir kreatif anak dari 67,5 (kategori cukup) menjadi 88,7 (kategori sangat baik). Secara kuantitatif, peningkatan terbesar terjadi pada indikator *elaboration* dan *originality*, yang menandakan bahwa anak mampu memperluas ide dan menghasilkan gagasan yang unik setelah berinteraksi dengan media *loose part*.

Secara kualitatif, hasil observasi dan dokumentasi memperlihatkan bahwa anak lebih berani mengemukakan ide secara spontan, fleksibel dalam menggunakan berbagai bahan, serta mampu menciptakan bentuk-bentuk baru sesuai imajinasinya. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan menstimulasi anak melalui pertanyaan terbuka, sementara anak menjadi subjek aktif yang bereksperimen dan berkreasi. Kegiatan proyek juga memperkuat interaksi sosial dan kolaborasi antar anak, menumbuhkan rasa percaya diri, tanggung jawab, dan empati.

Beberapa kendala yang muncul selama implementasi antara lain keterbatasan bahan *loose part* yang perlu disiapkan dengan baik, durasi kegiatan proyek yang relatif panjang, serta kebutuhan akan pendampingan guru yang intensif agar seluruh anak terlibat aktif. Namun, kendala ini dapat diatasi melalui perencanaan matang dan pelibatan orang tua dalam menyediakan bahan sederhana dari lingkungan sekitar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *loose part* berbasis model ADDIE–PJBL mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, aktif, dan berpusat pada anak. Media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial-emosional dan karakter anak usia dini.



Pembahasan

Hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa integrasi media *loose part* dalam model Project Based Learning (PJBL) mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, aktif, dan berpusat pada anak. Data menunjukkan peningkatan skor rata-rata kemampuan berpikir kreatif anak mencapai 93,44% dari skor maksimal, yang termasuk kategori sangat tinggi. Anak terlihat lebih mandiri dalam mengekspresikan ide, mampu mengombinasikan berbagai

bahan untuk menciptakan karya baru, serta menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti setiap tahapan proyek.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget dalam (Trinanda and Yawinda 2022) yang menegaskan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungannya. Melalui media loose part, anak memperoleh kesempatan untuk bereksperimen, mencoba berbagai kombinasi bahan, dan menemukan solusi kreatif sesuai dengan imajinasinya. Penerapan model PJBL juga memperkuat konsep *learning by doing* dari John Dewey, di mana anak belajar secara bermakna melalui pengalaman konkret dan refleksi terhadap hasil karyanya (Ashiq 2023). Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing anak menemukan ide, merancang proyek, dan mengevaluasi hasilnya.

Kombinasi antara loose part dan PJBL terbukti efektif dalam mengembangkan empat dimensi berpikir kreatif menurut Torrance dalam (Illah, Fitri, and Arsih 2022) yakni *fluency* (kelancaran ide), *flexibility* (keluwesan berpikir), *originality* (keunikan ide), dan *elaboration* (kemampuan memperinci) . Secara empiris, (Maghfiratul Qiromah, Hadi Pradana, and Hasanah 2024) hasil penelitian ini memperkuat temuan yang menyatakan bahwa penggunaan loose part efektif dalam mengembangkan kreativitas anak. Namun, penelitian ini menghadirkan kebaruan konseptual dan metodologis, yakni dengan mengintegrasikan media loose part secara sistematis ke dalam setiap tahapan model PJBL, bukan sekadar digunakan sebagai alat permainan bebas. Melalui pendekatan ini, anak tidak hanya menghasilkan karya kreatif, tetapi juga dilatih untuk merencanakan, mengevaluasi, dan merefleksikan proses berpikirnya selama kegiatan proyek. Hal ini menjadi kontribusi baru karena penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada hasil kreativitas anak, sedangkan penelitian ini menyoroti proses berpikir kreatif anak secara utuh dalam konteks pembelajaran berbasis proyek.

Selain memperkuat hasil penelitian terdahulu, temuan ini juga memberikan implikasi praktis bagi dunia pendidikan anak usia dini. Penggunaan media loose part berbasis PJBL terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan memperkuat kemampuan *problem solving* anak. Namun demikian, terdapat beberapa tantangan implementasi, seperti ketersediaan bahan loose part yang aman dan bervariasi, waktu pelaksanaan proyek yang relatif panjang, serta kebutuhan akan pendampingan guru yang intensif agar setiap anak terlibat secara optimal.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru perlu mendapatkan pelatihan dalam merancang proyek berbasis loose part dan menerapkan strategi manajemen kelas yang fleksibel. Keterlibatan orang tua juga penting melalui kegiatan berbasis bahan bekas di rumah, sehingga proses eksploratif dan kreatif anak dapat berlanjut di luar sekolah. Dengan demikian, penggunaan media loose part berbasis PJBL tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga menumbuhkan karakter mandiri, kolaboratif, dan percaya diri.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung arah Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada pengembangan potensi anak secara utuh. Melalui pendekatan ini, anak

tidak hanya belajar untuk mencipta, tetapi juga tumbuh sebagai pembelajar sepanjang hayat yang mampu berpikir terbuka, kritis, dan kreatif.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *loose part* melalui model *Project Based Learning* (PJBL) efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun. Media yang dikembangkan dinilai sangat valid, praktis digunakan, dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan indikator *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Anak menjadi lebih aktif, imajinatif, dan berani mengekspresikan ide melalui kegiatan proyek yang kontekstual dan menyenangkan. Implikasinya, media *loose part* dapat dijadikan alternatif inovatif bagi guru PAUD untuk mendukung implementasi *Kurikulum Merdeka* yang berorientasi pada pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada anak. Bagi orang tua, media ini juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana bermain edukatif di rumah yang mendorong eksplorasi dan daya cipta anak secara alami. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar pengembangan media *loose part* tidak hanya difokuskan pada aspek berpikir kreatif, tetapi juga dikaitkan dengan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah anak. Selain itu, uji coba dalam konteks yang lebih luas dan beragam lembaga PAUD dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas media ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Alghufali, Basma Rashed. 2024. "Artistic Activities and Developing Creative Thinking Skills among Children in Early Childhood." *American Journal of Human Psychology* 2(1):48–57. doi: 10.54536/ajhp.v2i1.2505.
- Ashiq, Kanwal. 2023. "Importance of Project-Based Learning for Pharmacy Education." *Turkish Journal of Pharmaceutical Sciences* 20(5):345–46. doi: 10.4274/tjps.galenos.2022.69023.
- Aulia, Maya Putri, Sudarti Sudarti, and Firdaus Zar'in. 2024. "Implementation of Project Based Learning Method in Developing Cognitive Abilities of Children Aged 5-6 Years Through Loose Parts Media." *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)* 6(1):106–18. doi: 10.51178/jetl.v6i1.1793.
- Erawati, Ni Ketut, and Putu Budi Adnyana. 2024. "Implementation of Jean Piaget's Theory of Cognitive Development in Education." *International Journal of Education and Development*. 5(3):394–401.
- Fernandes, Sandra Raquel Gonçalves. 2014. "Preparing Graduates for Professional Practice: Findings from a Case Study of Project-Based Learning (PBL)." *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 139:219–26. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.08.064.
- Handayani, Oktarina Dwi, and Silmi Kaffa. 2025. "The Influence of Social-Emotional Development on School Readiness in Early Childhood: A Study of 5–6 Year-Olds in Bogor Regency." *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 10(1):127–38. doi: 10.14421/jga.2025.101-10.
- Illahi, Putri Cahaya, Rahmadhani Fitri, and Fitri Arsih. 2022. "The Effect of Project Based Learning Model on Creative Thinking Ability in Biology

- Learning." *Journal of Digital Learning and Education* 2(3):171–77. doi: 10.52562/jdle.v2i3.441.
- Jazariyah, Jazariyah, Nur Zahra Athifah, Yayu Mega Purnamasari, and Lita. 2023. "Fostering Creative Thinking in Early Learners through STEAM-Based Ecoprint Projects." *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 8(4):311–22. doi: 10.14421/jga.2023.84-10.
- Kafolamau, Naomi Ifon, and Maria Melita Rahardjo. 2022. "Peningkatan Kreativitas Anak Menggunakan Media Loose Parts." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 5(3):255–62. doi: 10.30605/jsgp.5.3.2022.1880.
- Karomah, Rosi Tunas, and Sigit Purnama. 2023. "Application of Naturalistic Loose Parts for Children in Developing Creativity." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 6(1):155–60.
- Maghfirrotul Qiromah, Istianah, Pascalian Hadi Pradana, and Hisbiyatul Hasanah. 2024. "Improving Early Childhood Creative Thinking Skills Through Nature-Based Loose Parts Media." *Child Education Journal* 5(3):180–89. doi: 10.33086/cej.v5i3.5759.
- Muarofakh, Wiwik Lestari, Nuraini, Nasratun Najiha, and Suyadi. 2022. "The Influence of Loosepart Media in Enhancing Early Childhood Creativity." *JOYCED: Journal of Early Childhood Education* 2(1):60–71. doi: 10.14421/joyced.2022.21-06.
- Nilsson, Monica, Beth Ferholt, and Robert Lecusay. 2018. "The Playing-Exploring Child': Reconceptualizing the Relationship between Play and Learning in Early Childhood Education." *Contemporary Issues in Early Childhood* 19(3):231–45. doi: 10.1177/1463949117710800.
- Nipriansyah, Nipriansyah, Rambat Nur Sasongko, Muhammad Kristiawan, Edy Susanto, and Putri Fatmawati Arinal Hasanah. 2021. "Increase Creativity And Imagination Children Through Learning Science, Technologic, Engineering, Art And Mathematic With Loose Parts Media." *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1):77–89. doi: 10.24042/ajipaud.v4i1.8598.
- Nur Fadilah, Siti, Ruqoyyah Fitri, Yes Matheos Lasarus Malaikosa, Andi Kristanto, Utari Dewi, and Miftakhul Jannah. 2025. "The Impact of Game-Based Learning Science for Kids on the Development of Logical Thinking in Children Aged 5-6 Years." *Journal of Islamic Education Students (JIES)* 5(1):24. doi: 10.31958/jies.v5i1.14821.
- Samanta, Tuhin Kumar, and Sanjoy Mudi. 2024. "Applying Vygotsky's Zone of Proximal Development in Modern Classroom Settings: A Call for Social Learning in the Digital Age." *International Journal for Multidisciplinary Research* 6(4):1–6.
- Susanti, Fitri Maulida, Sri Hidayati, Aghnaita Aghnaita, and Muzakki Muzakki. 2023. "Creativity Development of Children 5-6 Years Old Through Loose Parts Media." *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 11(1):21. doi: 10.21043/thufula.v11i1.20114.
- Trinanda, Meiza Anggi, and Yaswinda Yaswinda. 2022. "The Effect of Using Loose Parts Media on Critical Thinking Ability in Children Aged 5-6 Years in Learning in Kindergarten." *Proceedings of the 6th International Conference of Early Childhood Education (ICECE-6 2021)* 668:46–49. doi: 10.2991/assehr.k.220602.010.

Uyun, Hanuf Af'idatul, and Diana Diana. 2023. "Implementasi Kegiatan Project-Based Learning Menggunakan Media Loose Parts Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 12(2):240–58. doi: 10.26877/paudia.v12i2.16510.