

PEMANFAATAN BAHAN AJAR LOOSE PART MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENSTIMULASI KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK BAITUL ILMI

Alcho Fidiani¹, Umi Khabibah²

¹Universitas Hamzanwadi, Jl. Cut Nyak Dien No.85, Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

² Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jl. Mojopahit No.666 B, Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia

Email: baitulilmisidoarjo@gmail.com

Article History

Received: 01-12-2023

Revision: 04-12-2023

Accepted: 05-12-2023

Published: 06-12-2023

Abstract. Project-based learning emphasizes assigning tasks or projects that involve children in research, planning, and execution. This study aims to determine the use of loose part teaching materials through a project-based learning model to stimulate early childhood creativity in Baitul Ilmi Kindergarten. This research uses a qualitative approach with a case study method. The data collection techniques used are observation and interviews. Research data analysis is carried out qualitatively consisting of data reduction, data presentation and conclusions. The results of data analysis show that the use of loose parts teaching materials through project-based learning models has a positive impact on improving creativity and memory in early childhood. The results of observations, interviews, and case studies in group A showed that children not only expressed their creativity through the selection and use of teaching materials, but also experienced improvements in creative collaboration and team involvement during project activities. In addition, sensory experiences, especially involving the scent of suji leaves and pandan leaves, help strengthen children's memory. The practical implications of this research include developing a curriculum that is more contextual and involves loose parts teaching materials in learning strategies.

Keywords: Teaching Materials, Loose Part, Project Based Learning, Creativity

Abstrak. Pembelajaran berbasis proyek menekankan pada pemberian tugas atau proyek yang melibatkan anak-anak dalam riset, perencanaan, dan eksekusi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan bahan ajar *loose part* melalui model pembelajaran *project-based learning* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini di TK Baitul Ilmi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan wawancara. Analisis data penelitian dilakukan secara kualitatif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar *loose parts* melalui model pembelajaran *project-based learning* membawa dampak positif dalam meningkatkan kreativitas dan daya ingat anak usia dini. Hasil observasi, wawancara, dan studi kasus pada kelompok A menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya mengekspresikan kreativitas mereka melalui pemilihan dan penggunaan bahan ajar, tetapi juga mengalami peningkatan dalam kolaborasi kreatif dan keterlibatan tim selama kegiatan proyek. Selain itu, pengalaman sensorik, terutama melibatkan aroma daun suji dan daun pandan, membantu memperkuat daya ingat anak-anak. Implikasi praktis dari penelitian ini mencakup pengembangan kurikulum yang lebih kontekstual dan melibatkan bahan ajar *loose parts* dalam strategi pembelajaran

Kata Kunci: Bahan Ajar, Loose Part, Project Based Learning, Kreativitas

How to Cite: Fidiani, A & Khabibah, U. (2023). Pemanfaatan Bahan Ajar *Loose Part* Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini di TK Baitul Ilmi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4 (3), 2080-2086. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.486>

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah fondasi utama dalam membentuk karakter, keterampilan, dan potensi anak. Dalam proses pembelajaran ini, penting untuk memilih metode yang tidak hanya efektif tetapi juga merangsang kreativitas mereka (Sari & Angreni, 2018). Salah satu pendekatan yang mendapat pengakuan luas adalah penggabungan antara model pembelajaran *project-based learning* dan penggunaan bahan ajar *loose parts*. Artikel ini akan menjelaskan mengenai pemanfaatan bahan ajar *loose part* melalui model pembelajaran *project-based learning* dengan fokus pada kegiatan pembuatan tempat kue dari daun suji dan daun pandan sebagai sarana untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini (Fahrezi et al., 2020).

Anak usia dini memiliki daya tangkap yang tinggi terhadap lingkungan sekitar mereka. Mereka secara alami ingin belajar dan mencoba hal-hal baru (Mayasari et al., 2016). Oleh karena itu, perlu dirancang metode pembelajaran yang tidak hanya memenuhi kebutuhan akademis tetapi juga memicu rasa ingin tahu dan kreativitas mereka. Pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) menjadi pilihan yang relevan karena memberikan konteks nyata bagi anak-anak untuk belajar (Sari, 2018). Dalam konteks ini, bahan ajar *loose parts* menonjol sebagai alat yang mendukung keberhasilan pembelajaran berbasis proyek. *Loose parts* mengacu pada objek atau bahan yang bisa digunakan kembali, mudah dimodifikasi, dan memiliki potensi untuk memicu imajinasi anak-anak. Bahan-bahan seperti batang kayu, kain berwarna, atau daun-daunan adalah contoh dari *loose parts* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Rozak & Habibi, 2021).

Pembelajaran berbasis proyek menekankan pada pemberian tugas atau proyek yang melibatkan anak-anak dalam riset, perencanaan, dan eksekusi. Pendekatan ini memberikan konteks nyata bagi pembelajaran, membuat anak-anak terlibat secara aktif dalam penemuan dan pemahaman konsep-konsep tertentu (Natty et al., 2019). Seiring berjalannya proyek, anak-anak juga mengembangkan keterampilan seperti pemecahan masalah, kerja sama tim, dan kritis berpikir (Mahanal et al., 2010). Dalam konteks pembuatan tempat kue dari daun suji dan daun pandan, anak-anak tidak hanya belajar tentang jenis-jenis daun, tetapi juga proses kreatif dalam menciptakan sesuatu yang bermanfaat dari bahan-bahan yang alami dan mudah diakses di sekitar mereka (Pratama & Prastyaningrum, 2016).

Bahan ajar *loose parts* menawarkan fleksibilitas dan kebebasan yang tinggi dalam eksplorasi dan kreativitas (Priyanti et al., 2021). Dengan menggunakan bahan-bahan yang dapat diubah dan disusun ulang, anak-anak dapat menciptakan bentuk dan struktur baru, mengasah kemampuan motorik halus, dan mengembangkan pemahaman tentang hubungan sebab-akibat. Dalam pembuatan tempat kue dari daun suji dan daun pandan, *loose parts* seperti

daun-daunan, potongan kertas, dan barang-barang kecil lainnya dapat memberikan dimensi tambahan pada proyek tersebut. Anak-anak dapat menggabungkan, merancang ulang, dan menciptakan sesuatu yang unik dari setiap elemen yang mereka pilih (Imamah & Muqowim, 2020).

Penggunaan loose parts dalam pembelajaran anak usia dini telah terbukti memberikan sejumlah manfaat positif. Beberapa manfaat tersebut termasuk (1) meningkatkan kreativitas: *loose parts* memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berkreasi tanpa batas. Mereka dapat menciptakan berbagai bentuk dan struktur sesuai dengan imajinasi mereka sendiri. Dalam konteks pembuatan tempat kue, anak-anak dapat mengembangkan ide-ide unik mereka sendiri tentang bagaimana membuat dan menghias tempat kue dari bahan-bahan alami, (2) Mengembangkan keterampilan motorik halus: Manipulasi bahan-bahan loose parts memerlukan keterampilan motorik halus yang penting untuk perkembangan anak usia dini. Aktivitas seperti memilih, menggenggam, dan menyusun bahan-bahan memperkuat otot-otot tangan dan jari-jari, memberikan landasan penting untuk keahlian menulis di masa mendatang, dan (3) Mendorong kolaborasi dan komunikasi: penggunaan loose parts seringkali melibatkan aktivitas berkelompok, mendorong anak-anak untuk berkolaborasi dan berkomunikasi satu sama lain (Kasriyati et al., 2021). Mereka belajar untuk berbagi ide, menyelesaikan konflik, dan bekerja sebagai tim untuk mencapai tujuan bersama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan bahan ajar *loose part* melalui model pembelajaran *project-based learning* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini di TK Baitul Ilmi

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode observasi, wawancara, dan studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pemanfaatan bahan ajar loose parts melalui model pembelajaran *project-based learning* pada anak usia dini kelompok A.

- Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di lingkungan pembelajaran anak usia dini kelompok A. Peneliti akan mencatat secara rinci interaksi anak-anak dengan bahan ajar loose parts, respons mereka terhadap kegiatan pembelajaran, dan bagaimana mereka berkolaborasi dalam tim selama proses pembuatan tempat kue dari daun suji dan daun pandan. Observasi bertujuan untuk memahami secara langsung dinamika kelas, tingkat partisipasi, dan tingkat kreativitas anak-anak.

- Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pendidik anak usia dini, tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut tentang pemilihan bahan ajar loose parts, implementasi model pembelajaran project-based learning, dan respons anak-anak terhadap kegiatan tersebut. Pertanyaan wawancara akan difokuskan pada pengalaman pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, serta tantangan dan keberhasilan yang mereka temui.

- Studi Kasus

Studi kasus akan melibatkan pemilihan beberapa anak dari kelompok A sebagai objek utama penelitian. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menggali lebih dalam perkembangan individu, reaksi unik, dan kemajuan kreativitas setiap anak selama periode pembelajaran. Data yang terkumpul dari studi kasus akan memberikan kontribusi signifikan dalam mengilustrasikan dampak nyata pemanfaatan bahan ajar loose parts dalam konteks pembelajaran berbasis proyek.

- Analisis Data

Data yang terkumpul dari observasi, wawancara, dan studi kasus akan dianalisis secara kualitatif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Analisis akan melibatkan pengelompokan temuan berdasarkan pola-pola yang muncul, identifikasi tema-tema utama, dan penyusunan narasi yang koheren. Dengan pendekatan ini, penelitian dapat memberikan gambaran holistik tentang efektivitas pemanfaatan bahan ajar loose parts dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui model pembelajaran *project-based learning*.

HASIL

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara, dan studi kasus pada anak usia dini kelompok A, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan bahan ajar loose parts melalui model pembelajaran *project-based learning* memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas dan daya ingat anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi dalam pemilihan dan penggunaan bahan ajar *loose parts*, serta menghasilkan desain yang unik dan beragam selama kegiatan pembuatan tempat kue dari daun suji dan daun pandan. Proses kolaborasi kreatif dalam tim juga terlihat kuat, di mana anak-anak saling bertukar ide dan berkontribusi secara aktif (Eliza, 2022). Selain itu, pengalaman sensorik melalui aroma daun suji dan daun pandan memainkan peran penting dalam memperkuat daya ingat anak-anak,

sementara pengulangan positif dalam proses kreatif membantu memperkuat hubungan antara aktivitas pembelajaran dan daya ingat mereka. Komunikasi efektif selama kegiatan pembelajaran berbasis proyek juga memberikan kontribusi positif terhadap daya ingat anak-anak (Pratiwi & Setyaningtyas, 2020).

Hasil ini memiliki implikasi praktis dalam pengembangan kurikulum untuk anak usia dini, dengan menekankan pentingnya integrasi bahan ajar loose parts dalam strategi pembelajaran berbasis proyek (Nurfitriyanti, 2016). Pendidik dapat memainkan peran sentral dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang memperkaya, merangsang kreativitas, dan memperkuat daya ingat anak-anak. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya membuka potensi kreativitas anak usia dini tetapi juga memberikan kontribusi positif pada pengembangan aspek kognitif dan sosial mereka.

DISKUSI

Dalam merinci hasil penelitian tentang pemanfaatan bahan ajar loose parts melalui model pembelajaran *project-based learning* untuk meningkatkan kreativitas dan daya ingat anak usia dini, diskusi melibatkan pemahaman mendalam tentang implikasi temuan ini dalam konteks pendidikan anak usia dini (Pradana, 2017). Pertama-tama, temuan bahwa anak-anak menunjukkan kreativitas tinggi dalam memilih dan menggabungkan bahan ajar loose parts mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran ini memberikan kebebasan ekspresi dan merangsang imajinasi anak-anak. Proses pembuatan tempat kue dari daun suji dan daun pandan bukan hanya aktivitas kreatif, tetapi juga refleksi dari kemampuan anak-anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar mereka.

Pentingnya kolaborasi kreatif dalam tim selama kegiatan berbasis proyek menunjukkan bahwa model pembelajaran ini tidak hanya memperkaya pengalaman individual, tetapi juga membentuk keterampilan sosial anak-anak. Mereka belajar untuk berbagi ide, berkomunikasi secara efektif, dan memahami perspektif teman sekelas mereka. Selain itu, partisipasi aktif dalam diskusi dan kontribusi kelompok dapat menjadi landasan bagi perkembangan keterampilan interpersonal yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (A. Y. Sari, 2018). Dalam konteks peningkatan daya ingat, temuan bahwa pengalaman sensorik, terutama melibatkan aroma daun suji dan daun pandan, memberikan kontribusi positif terhadap daya ingat anak-anak menyoroti pentingnya penggunaan elemen sensorik dalam pembelajaran anak usia dini (Mayasari et al., 2016). Hal ini dapat dijadikan dasar untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih holistik, yang tidak hanya menargetkan intelektualitas tetapi juga merangsang panca indera anak secara menyeluruh. Dengan adanya temuan tentang

pengulangan positif dalam proses kreatif sebagai penguat daya ingat, implikasi praktisnya melibatkan pengembangan strategi pembelajaran yang memanfaatkan ulangan positif untuk memperkuat pemahaman dan retensi informasi. Pendidik dapat merancang kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman pengulangan tanpa membosankan, sehingga meningkatkan daya ingat anak-anak tanpa mengorbankan keasikan mereka dalam proses pembelajaran (Anggraini & Wulandari, 2020).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menyoroti potensi besar pemanfaatan bahan ajar loose parts melalui model pembelajaran project-based learning dalam memperkaya pengalaman pembelajaran anak usia dini. Implikasi praktisnya menekankan pada peran pendidik dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang, mendukung kreativitas, dan memperkuat daya ingat anak-anak. Dengan merinci elemen-elemen ini, penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih kontekstual dan berorientasi pada kebutuhan unik anak-anak usia dini.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan bahan ajar *loose parts* melalui model pembelajaran project-based learning membawa dampak positif dalam meningkatkan kreativitas dan daya ingat anak usia dini. Hasil observasi, wawancara, dan studi kasus pada kelompok A menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya mengekspresikan kreativitas mereka melalui pemilihan dan penggunaan bahan ajar, tetapi juga mengalami peningkatan dalam kolaborasi kreatif dan keterlibatan tim selama kegiatan proyek. Selain itu, pengalaman sensorik, terutama melibatkan aroma daun suji dan daun pandan, membantu memperkuat daya ingat anak-anak.

Implikasi praktis dari penelitian ini mencakup pengembangan kurikulum yang lebih kontekstual dan melibatkan bahan ajar *loose parts* dalam strategi pembelajaran. Pendidik memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang dan mendukung perkembangan kreativitas anak, sambil memanfaatkan elemen sensorik untuk memperkuat daya ingat mereka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan mendalam tentang pengaruh positif pemanfaatan bahan ajar loose parts, tetapi juga menyoroti potensi besar dalam memperkaya pengalaman pembelajaran anak usia dini untuk mencapai perkembangan holistik mereka.

REFERENSI

- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Eliza, D. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Berbahan Loose Part In Door Untuk Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini*. 5.
- Fahrezi, I., Taufiq, M., Akhwani, A., & Nafia'ah, N. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 408. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28081>
- Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak*, 263–278. <https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i2.3917>
- Kasriyati, D., Wahyuni, S., & Reswita, R. (2021). Pelatihan Perencanaan Dan Penerapan Media Loose Parts Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Bagi Guru PAUD Kecamatan Rumbai Pesisir. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 4(2), 34. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v4i2.5906>
- Mahanal, S., Darmawan, E., Corebima, A. D., & Zubaidah, S. (2010). Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada Materi Ekosistem terhadap Sikap dan Hasil Belajar Siswa SMAN 2 Malang. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 1(1). <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v1i1.179>
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21? *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v2i1.24>
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). *PENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING PADA SISWA SEKOLAH DASAR*. 3(4).
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2). <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i2.950>
- Pradana, D. B. P. (2017). *Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*. 02.
- Pratama, H., & Prastyaningrum, I. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Pembangkit Listrik Tenaga Mikrohidro Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA)*, 6(2), 44. <https://doi.org/10.26740/jpfa.v6n2.p44-50>
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). *Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd Dengan Model Pembelajaran Prolem- Based Learning Dan Model Pembelajaran Project-Based Learning*. 4(2).
- Priyanti, N. Y., Astria, A., Maemunah, M., Apriani, D., & Sandina, S. (2021). Loose Part Media Menarik dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 254–259. <https://doi.org/10.37010/kangmas.v2i3.339>
- Rozak, P., & Habibi, Y. (2021). *Penerapan Media Loose Part Dalam Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini*. 2.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>