



PENGARUH *LOOSE PART* DENGAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN IMAJINASI VISUAL ANAK

*Najwa Nurhaliza Gadi*¹⁾, *Gusmanianti*¹⁾, *Rany Suci Anggraini*¹⁾, *Lailatul Maulidiyah*¹⁾, *Nabila*¹⁾

Universitas Muhammadiyah Surabaya

najwa.nurhaliza.gadi-2021@fkip.um-surabaya.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *loose parts* terhadap kemampuan berimajinasi anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Surabaya. Penelitian dilakukan secara kuantitatif menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Pada desain penelitian ini perlakuan hanya dilakukan satu kali dan berfokus pada satu kelompok dengan membandingkan hasil sebelum perlakuan (*pretest*) dan hasil setelah perlakuan (*posttest*). Perlakuan *loose part* yang diberikan adalah anak dapat mengisi kolam ikan dengan imajinasinya sendiri melalui bahan yang telah disediakan. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan antara ketika belum diberikan perlakuan berupa *loose parts* dengan konsisi setelah diberikan perlakuan *loose parts*. Data pengamatan berupa observasi tersebut diolah dan melalui uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil yang didapatkan adalah *t*hitung lebih besar dari *t*tabel ($3,5 > 2,16$) sehingga H_a diterima. Dimana H_a adalah terdapat pengaruh *loose part* terhadap kemampuan berimajinasi siswa. Pada hasil penelitian ini *loose parts* dapat mempengaruhi kemampuan berimajinasi anak karena pada saat menggunakan media anak bisa merasa leluasa dalam mengeksplorasi apa yang ingin anak buat. Sedangkan pada saat anak hanya menggunakan media seperti lego dan plastisin, anak belum bisa mengeksplor kemampuan dalam berimajinasinya.

Kata Kunci: *anak usia dini, loose part, kemampuan berimajinasi anak*

ABSTRACT

Researchers conducted research at TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Surabaya. This study aims to describe a phenomenon that occurs regarding early childhood cognitive development using *loose part media*. This study used a quantitative research method with a *one group pretest-posttest pre-experimental research design*. The stages of the researcher in carrying out the research include preparation, implementation and then data processing. The research results obtained showed that there was a difference between the situation before used *loose part media* and after used *loose part media*. Observation result processed and the hypothesis will have a *t-test*. *t-test* result show that *t-sample* is more than *t-table* so that H_a is accepted which is there is an influence of *loose part media* to childrens' imagination ability. In the results of this study, *loose part media* can affect children's imagination abilities because when using media children can feel free to explore what they want to make. Whereas when children only use media such as lego and plasticine, children cannot yet explore their imagination abilities.

Keywords: *early childhood, loose part media, children's imagination ability*

PENDAHULUAN

Anak usia dini menurut Undang-Undang Sistem Nasional No.20/2003 Bab 1 pasal 1 ayat 14 anak usia dini

adalah anak dengan usia 0-6 tahun yang berbunyi "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak

lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Anak usia dini merupakan sekumpulan anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dengan sifat yang unik. Anak mempunyai pola pertumbuhan dan perkembangan yang spesifik sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya (Mansur, 2005).

Anak usia dini memiliki karakteristik pada setiap tahap perkembangannya. Beberapa karakteristik anak usia dini, yaitu aktif, energik, rasa ingin tahu yang tinggi, egosentris, eksploratif, spontan, ekspresif, serta senang dan tinggi akan fantasi atau berimajinasi karena menurut mereka dunia ini dipenuhi dengan hal baru yang menakutkan (Khairi, 2018). Perkembangan anak salah satunya, yakni kemampuan berimajinasi yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran. Van Alphen (2011) menyatakan bahwa imajinasi merupakan kepandaian yang menyebabkan datangnya ilustrasi mental perihal apa yang tidak tampak, sehingga menjadi seolah-olah tampak nyata. Menurut Samli (2011), imajinasi ialah kepandaian yang akan menghasilkan gambar serta inspirasi perihal sesuatu yang belum diketahui sebelumnya.

Perkembangan anak usia dini berkembang secara pesat termasuk kemampuan berimajinasi. Oleh karena itu, anak usia dini sangat membutuhkan pendidikan baik lingkup internal seperti orang tua dan atau lingkup eksternal seperti pendidikan nonformal untuk

anak usia dini. Pendidikan ini diharapkan mampu memberikan pengarahannya kepada anak dalam menghadapi perkembangannya sehingga hasil perkembangan yang didapatkan lebih maksimal dan terarah.

TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Surabaya adalah salah satu pendidikan non formal untuk anak usia dini di Surabaya. Berdasarkan hasil observasi perkembangan peserta didik, khususnya pada siswa TK B belum bisa dikatakan optimal akibat dari pandemi Covid-19 yang mengharuskan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dari rumah (*School from Home*). Sikap dan karakter peserta didik belum mencerminkan keberhasilan proses pembelajaran selama pandemi berlangsung.

Akhir tahun 2019 terjadi infeksi virus dunia yang menyebar dengan cepat yaitu Covid-19. Virus ini berpengaruh di semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Surat Edara Nomor 4 Tahun 2020 mengenai pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat untuk mencegah penularan Covid-19, yang menerbitkan adalah Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Anwar Makarim. Hal penting yang terkait dengan pembelajaran adalah *School from Home* (SFH), yaitu aktivitas pembelajaran dilakukan secara daring. Pendidik dan siswa tidak saling berinteraksi secara langsung dan kurang leluasa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi kendala bagi pendidik, siswa, dan juga orang tua karena proses atau kegiatan pembelajaran jarak jauh sangat berdampak pada seluruh aspek perkembangan anak

terutama perkembangan kognitifnya.

Situasi serta kondisi belajar peserta didik saat pandemi berlangsung dapat mempengaruhi kemampuan berimajinasi anak. Proses pembelajaran daring tidak sepenuhnya efektif untuk anak karena kurangnya pengetahuan orang tua terhadap stimulus yang harus diberikan pada anak dan kurangnya pemahaman mengenai pembelajaran daring. Hal ini menyebabkan anak tidak sepenuhnya berkembang dan menjadi malas karena tidak diawasi secara langsung oleh pendidik. Tidak semua orang tua memberikan peranan penuh pada anak di rumah sehingga perkembangan anak menjadi tidak optimal.

Kemampuan berimajinasi anak dapat ditunjang dengan media pendukung kemampuan berimajinasi, salah satunya yaitu *loose parts*. Dietze & Kashin (2016) menyebutkan bahwa loose part adalah material bebas yang dapat dimainkan oleh anak dan aman, dapat meliputi benda alam, benda daur ulang, serta benda buatan pabrik. Benda alam merupakan benda yang didapatkan dari alam. Contohnya, pasir, daun, ranting, bunga, batu, tanah, kerang, dan sebagainya. kemampuan menyusun suatu benda menjadi salah satu aspek berpengaruh pada kemampuan berimajinasi anak karena cara anak bermain dengan menyusun suatu benda akan menunjukkan sebuah keterampilan, di mana anak dapat membedakan benda dan berusaha untuk mengelompokkannya.

Metode pembelajaran yang sesuai dengan penggunaan loose parts untuk kemampuan berimajinasi anak adalah *Project Based Learning* (PjBL). Goodman serta Stivers menjelaskan *project based learning* merupakan suatu pendekatan pedagogi yang

dibangun di atas aktivitas pembelajaran serta tugas konkret yang menyampaikan tantangan bagi siswa yang terkait dengan kehidupan sehari-hari diperuntukkan agar terpecahnya masalah bersama kelompok (Nair & Suryan, 2020). *Project based learning* adalah metode pembelajaran yang kegiatan pembelajarannya tertuju pada peserta didik sehingga diharapkan peserta didik mampu mencapai pengalaman belajar yang bermakna (Kokotsaki et al., 2016). Berdasarkan Gary (2015), *project based learning* yaitu contoh pembelajaran yang memakai proyek atau aktivitas sebagai sarana pembelajaran agar mencapai kompetensi perilaku, pengetahuan, serta keterampilan.

Loose parts yang digunakan dalam metode pembelajaran *project based learning* dapat membantu anak untuk mengeksplor atau mengekspresikan dirinya dalam berimajinasi. Hal ini karena anak dapat lebih leluasa dalam menuangkan imajinasinya tanpa ada batasan maupun tiruan. Pentingnya penerapan *loose parts* yang memberikan kebebasan pada anak berimajinasi adalah karena masih banyak pendidik yang membiasakan anak meniru apa yang telah dibuatnya dan tanpa sadar anak akan memiliki sifat "peniru" di mana jika dibiasakan maka akan berakibat buruk pada anak di masa depan. Sifat yang seharusnya ditanamkan pada anak adalah "pencipta". Tentunya dengan sifat tersebut, anak dapat mengeksplorasi dari apa yang telah ia dapatkan sebelumnya. *Project based learning* yang didukung oleh *loose parts* akan membuat anak menjadi bebas sehingga dapat berimajinasi

dan menghasilkan sebuah karya.

Peneliti mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan *Loose Part* dengan Media *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berimajinasi Anak”. Peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan benda-benda *loose part* terhadap kemampuan berimajinasi anak dalam proses pembelajaran yang menggunakan metode *project based learning*.

Hasil studi lapangan yang dilaksanakan melalui kegiatan observasi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 06 Surabaya, pembelajaran menggunakan *loose parts* belum pernah diberikan oleh pendidik dan masih menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) dalam proses aktivitas pembelajaran. Peserta didik belum dikenalkan dengan *loose parts* dan pendidik juga belum memahami terkait pembelajaran menggunakan *loose part*.

Maka dari itu, pembelajaran di TK Aisyiyah 06 Surabaya lebih efektif apabila pendidik mempunyai kompetensi maupun kemampuan aktif dan kreatif dalam pembelajaran yang memakai *loose parts*. Lain daripada itu anak lebih menguasai pembelajaran yang disampaikan okeh pendidik dengan baik.

Penelitian ini bertujuan agar dapat menggambarkan pengaruh yang terjadi pada kemampuan berimajinasi anak usia dini menggunakan *loose parts* pada metode pembelajaran *project based learning*.

METODE PENELITIAN

Peneliti melaksanakan penelitian di TK Bustanul Athfal 06 Surabaya. Subjek penelitian ialah peserta didik di kelompok B yang berusia 5-6 tahun sebanyak 15 peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian quasi eksperimen *one group pretest-posttest*. Menurut Azwar dalam jurnal Apriani et al., (2021) menyatakan bahwa “pendekatan kuantitatif adalah metode yang menekankan analisisnya pada data-data kuantitatif (angka) yang dikumpulkan melalui prosedur pengukuran dan diolah dengan metode analisis statistika”.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Pada desain penelitian ini perlakuan hanya dilakukan satu kali dan berfokus pada satu kelompok dengan membandingkan hasil sebelum perlakuan (*pretest*) dan hasil setelah perlakuan (*posttest*) (Cresswel, 2012). Perlakuan *loose part* yang diberikan adalah anak dapat mengisi kolam ikan dengan imajinasinya sendiri melalui bahan yang telah disediakan.

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

O_1 = penilaian sebelum perlakuan (*pretest*)

X = perlakuan dengan *loose part*

O_2 = penilaian setelah perlakuan (*posttest*)

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah *Test of Creative Imagery Abilities* (TCIA) (Jankowska & Karwowski, 2015) digunakan untuk mengukur imajinasi visual kreatif. TCIA mengukur level dari tiga fitur imajinasi visual kreatif yang diusulkan dalam model konjungsi: yaitu kejelasan (*vividness*), orisinalitas (*originality*), dan kemampuan transformatif (*transformative ability*) (Dziedziewicz & Karwowski, 2015). Aspek dimensi ini kemudian dirincikan menjadi butir

indikator yang akan dijadikan tolak ukur pengukuran. Pada TCIA tes ini terdapat tahap eksplorasi terhadap benda dan atau bahan yang akan digunakan sebelum anak membuat langsung hasil karyanya sendiri. Tahap eksplorasi ini dilakukan dengan bantuan guru mengenai nama, fungsi, dan jenis barang, benda, atau bahan yang akan digunakan.

Tabel 1. Indikator penilaian observasi

Indikator	Butir Instrumen
Indikator Kejelasan (Vividness)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menggambar ikan sesuai yang anak ketahui 2. Anak dapat menghias kolam ikan sesuai imajinasi anak 3. Anak dapat menggunting gambar ikan yang telah dibuat
Indikator Originalitas (Originality)	<ol style="list-style-type: none"> 4. Anak dapat memberikan jawaban atas pertanyaan guru tentang kolam ikan yang dibuat. 5. Anak dapat menyebutkan macam – macam isi dari kolam ikan
Indikator Kemampuan Transformatif (Transformative Ability)	<ol style="list-style-type: none"> 6. Anak dapat menceritakan hasil karya yang telah dibuat bersama. 7. Anak dapat

	<p>menceritakan pengalamannya saat pembuatan kolam ikan bersama</p> <p>8. Anak dapat mengembalikan benda yang telah digunakan ke tempatnya</p>
--	--

Lembar observasi dapat diberikan penilaian dengan skor sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Penilaian

Kategori	Skor
BSB = Berkembang Sangat Baik	4
BSH = Berkembang Sesuai Harapan	3
MB = Mulai Berkembang	2
BB = Belum Berkembang	1

Hasil skor ini untuk dimasukkan ke dalam rumus uji-t yang berguna untuk menguji hipotesis penelitian. Hipotesis penelitian ini adalah pengaruh Pengaruh Penggunaan *loose part* dengan Metode *Project Based Learning* tentang Kemampuan Berimajinasi Anak Kelompok B di TK Aisyiyah 06 Surabaya. Maka, Ha dan Ho adalah sebagai berikut:

Ha: Ada pengaruh *loose part* mengenai kemampuan berimajinasi peserta didik

Ho: Tidak ada pengaruh *loose part* mengenai kemampuan berimajinasi peserta didik.

Rumus uji-t yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\sum d_i}{\sqrt{\frac{N\sum d_i^2 - (\sum d_i)^2}{N-1}}}$$

Keterangan :

t = nilai t

d_i = selisih nilai *posttest-pretest* (nilai *posttest* – nilai *pretest*)

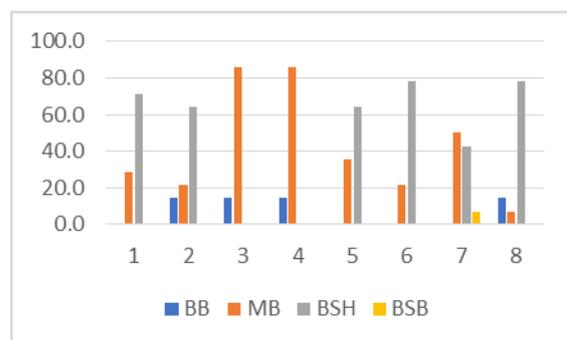
N = jumlah sampel

Hasil uji-t apabila t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka Ha diterima dan Ho ditolak, sebaliknya apabila t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} maka Ha ditolak dan Ho diterima.

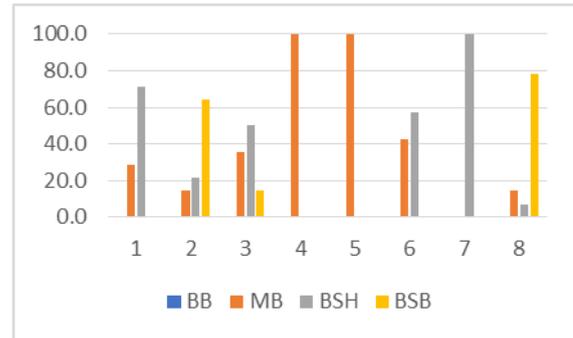
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian observasi di Kelompok B Amin Rais, anak sudah menunjukkan kemampuannya dalam berimajinasi dengan membuat dan menghias Kolam Ikan secara proyek dengan memakai *loose parts*. Ketika anak memakai *loose parts*, anak akan mudah untuk menuangkan imajinasinya karena bahan yang digunakan juga mudah dicari dan anak juga sering menjumpainya.

Pengolahan data yang dilakukan pertama adalah mengolah data *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh melalui hasil data observasi berdasarkan indikator yang telah dibuat sebelumnya. Hasil *pretest* dan *posttest* dinyatakan dalam persen dari keseluruhan siswa.



Gambar 1. Hasil Pretest



Gambar 2. Hasil Posttest

Indikator pertama adalah anak dapat menggambar ikan sesuai yang anak ketahui. Pada indikator ini tidak ada siswa yang berada dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kategori Mulai Berkembang (MB) dan Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) tidak mengalami perubahan setelah perlakuan. Siswa pada kategori MB sebesar 28,6% dan kategori BSH sebesar 71,4%. Hal ini menunjukkan bahwa anak sudah memiliki kemampuan dan pengetahuan dasar tentang ikan sehingga tidak terjadi perubahan yang signifikan setelah adanya perlakuan.



Gambar 3. Anak sedang membuat ikan dari *loose parts*



Gambar 4. Hasil kolam ikan dari loose parts

Indikator kedua adalah anak dapat menghias kolam ikan sesuai dengan imajinasi anak. Kategori Belum Berkembang (BB) mengalami penurunan dari 14,3% menjadi 0%. Kategori Mulai Berkembang (MB) mengalami penurunan dari 21,4% menjadi 14,3%. Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami penurunan dari 64,3% menjadi 21,4%. Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) mengalami kenaikan dari 0% menjadi 64,3%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berimajinasi anak meningkat setelah diberikan perlakuan. *Loose part* yang memiliki beragam bentuk sesuai dengan bahan yang disediakan memicu anak untuk membuat yang berbeda dari teman atau guru lainnya sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat egosentris. Oleh karena itu, anak dapat membuat lebih banyak variasi sesuai dengan kemampuan berimajinasinya.

Indikator ketiga, yaitu anak dapat menggantung gambar ikan yang telah dibuat. Kategori Belum Berkembang (BB) mengalami penurunan dari 14,3% menjadi 0%. Kategori Mulai Berkembang (MB) mengalami penurunan dari 85,7% menjadi 35,7%. Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami penurunan dari 64,3% menjadi 50,0%. Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) mengalami kenaikan dari 0% menjadi 14,3%. Kemampuan menggantung ikan menjadi salah satu

kegiatan dari *loose part* dengan *project based learning* yang menunjukkan bahwa siswa mampu mengandalkan kemampuan visualnya dan mengkoordinasikan dengan tugas *project* yang diberikan.

Indikator keempat adalah anak mampu memberikan jawaban atas pertanyaan guru tentang kolam ikan yang dibuat. Pada indikator ini tidak ada siswa yang berada dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kategori Belum Berkembang (BB) mengalami penurunan dari 14,3% menjadi 0%. Kategori Mulai Berkembang (MB) mengalami kenaikan dari 85,7% menjadi 100%. Hasil ini cukup menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan untuk mampu menjawab atas apa yang mereka kerjakan. Kemampuan anak menjawab apa yang mereka kerjakan memperlihatkan bahwa hasil ini berdasarkan imajinasi mereka sendiri bukan dari hasil meniru atau melihat dari teman atau guru.

Indikator kelima, yaitu anak dapat menyebutkan macam-macam ikan dari isi kolam ikan. Pada indikator ini tidak ada siswa yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kategori Mulai Berkembang (MB) mengalami kenaikan yang signifikan dari 35,7% menjadi 100% sedangkan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami penurunan yang signifikan dari 64,3% menjadi 0%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa tidak mampu menyebutkan ikan-ikan yang ada pada kolam mereka setelah perlakuan. Hal ini bisa disebabkan kurangnya penjelasan kepada siswa pada tahap eksplorasi sehingga anak kurang mampu menangkap dan bingung terhadap jenis-jenis ikan yang dibuat.

Indikator keenam adalah anak dapat menceritakan hasil karya yang

telah dibuat. Pada indikator ini tidak ada siswa yang terdapat dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kategori Mulai Berkembang (MB) mengalami kenaikan dari 21,4% menjadi 42,9%. Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami penurunan dari 78,6% menjadi 57,1%. Penjelasan anak untuk menceritakan kembali atas apa yang dibuat terhalang oleh sikap malu-malu dari anak karena terdapat kegiatan *loose part* dengan *proejct based learning* yang terbilang baru mereka alami sehingga anak cenderung diam karena merasa takut salah menjelaskan.

Indikator ketujuh adalah anak dapat menceritakan pengalamannya dalam membuat karyanya. Pada indikator ini tidak ada siswa yang termasuk ke dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kategori Mulai Berkembang (MB) mengalami penurunan dari 50% menjadi 0%. Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami peningkatan dari 50% menjadi 100%. Pengalaman berkarya menjadi sesuatu yang berkesan sehingga anak mampu menceritakannya dengan baik sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang ekspresif dan spontan terutama berkaitan dengan perasaannya. Anak cenderung spontan dalam mengeluarkan perasaannya.

Indikator kedelapan, yaitu anak dapat mengembalikan benda yang telah digunakan ke tempat semula. Kategori Belum Berkembang (BB) mengalami penurunan dari 14,3% menjadi 0%. Kategori Mulai Berkembang (MB) mengalami peningkatan dari 7,1% menjadi 14,3%. Kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami penurunan dari 78,6% menjadi 7,1%. Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) mengalami kenaikan dari 0% menjadi 78,6%. Kemampuan anak untuk mengembalikan apa yang dipakai ke

tempat semula menunjukkan bahwa anak usia dini mampu melakukan tanggung jawabnya dengan baik apabila diiringi dengan suasana yang mendukung seperti menyenangkan dan kegiatan yang sesuai dengan perkembangannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat terlihat bahwa terdapat perbedaan yang cukup jelas kemampuan berimajinasi anak sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan *loose parts*. Melalui kegiatan yang variatif membuat anak memiliki perubahan sesuai dengan hipotesis yang dikembangkan. Selanjutnya, uji hipotesis secara statistika akan dibuktikan melalui uji-t.

Tabel 3. t hitung

t sample	alpha	0,05				
count	mean	std dev	std err	mean dif	t	df
14	22,21429	3,057148	0,817057	0	3,322027	13

Tabel 4. t tabel

t tabel	mean	22,21428571			
	p-value	t crit	lower	upper	sig
one tail	0,002755	2,160369			sig
two tail	0,005509	1,770933	20,44914	23,97943	sig

Pengaruh dari penerapan *loose part* yang terjadi pada kemampuan berimajinasi anak dalam pembelajaran juga dilakukan uji hipotesis uji-t yang didapatkan bahwa hasil t_{hitung} adalah 3,34 dan t_{tabel} adalah 2,16 sehingga berdasarkan ketentuan, maka H_a diterima dan H_o ditolak. H_a menyatakan bahwa terdapat pengaruh *loose part* terhadap kemampuan imajinasi anak.

Loose part dapat mempengaruhi kemampuan berimajinasi anak karena pada saat menggunakan media, anak merasa leluasa dalam mengeksplorasi apa yang ingin anak buat. Ternyata ketika anak diberikan kesempatan untuk mengeksplor lingkungannya secara bebas serta diberikan berbagai alat dan bahan yang akan digunakan untuk membuat sebuah karya anak menjadi lebih mampu menjawab apa yang

ditanyakan tentang karyanya, serta anak aktif untuk mencari benda yang diperlukan dalam membuat karyanya, juga tidak lupa akan tanggung jawabnya untuk mengembalikan alat yang dipakai ke tempat semula.

Kemampuan berimajinasi anak yang menjadi salah satu bagian dari kemampuan berpikir kreatif berkembang secara pesat sehingga dibutuhkan stimulasi yang mendukung perkembangan anak tersebut. *Loose parts* menjadi media yang dapat menghubungkan anak dengan lingkungannya dan tidak hanya mendukung aspek perkembangan anak (Eriani et al., 2022). Menggunakan pembelajaran berbasis *loose parts* dapat memberikan pembelajaran fleksibel karena memberi kesempatan kepada semua anak-anak untuk bermain secara bebas yang mana peran orang tua atau guru tidak mendominasi saat anak bermain. Dengan bermain bebas anak-anak akan mendapatkan berbagai macam permainan dan mampu menciptakan beragam pengalaman dalam bermain (Imamah & Muqowin, 2020).

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Eriani et al., (2022) bahwa *loose parts* memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Hasil penelitian Safitri & Lestarinigrum (2021) juga menyatakan bahwa *loose parts* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak.

SIMPULAN

Loose parts berpengaruh terhadap kemampuan berimajinasi, hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan anak mampu menghasilkan karya yang original, yaitu karya yang berbeda dengan temannya yang lain, mampu menceritakan kembali pengalaman dalam membuat karyanya, mampu menjawab pertanyaan guru tentang karyanya. Hasil ini juga dibuktikan dengan uji-t yang digunakan

untuk menguji hipotesis yang menunjukkan hasil bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,5 > 2,16$) sehingga H_0 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, I., Saputri, D., Ayriza, Y., & Psikologi, J. (2021). Hubungan Perilaku Prosocial dengan Persepsi Penerimaan Teman Sebaya pada Remaja Awal. *Acta Psychologia*, 3(1), 21–28. <http://journal.uny.ac.id/index.php/acta-psychologia>
- Cresswel, J. W. (2012). *Educational Research Fourth Edition* (Fourth). Pearson Education, Inc. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
- Dietze, B., & Kashin, D. (2016). *Empowering Pedagogy For Early Childhood Education*. Pearson.
- Dziedziewicz, D., & Karwowski, M. (2015). Development of Children's creative visual imagination: a theoretical model and enhancement programmes. *Education 3-13*, 43(4), 382–392. <https://doi.org/10.1080/03004279.2015.1020646>
- Eriani, E., Mardiah, M., Napratilora, M., & Erdawati, S. (2022). 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>
- Gary, K. (2015). Project-Based Learning. *Computer*, 48(9), 98–100. <https://doi.org/10.1109/MC.2015.268>

- Imamah, Z., & Muqowin. (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*, 15(2), 263–278.
- Jankowska, D. M., & Karwowski, M. (2015). Measuring creative imagery abilities. *Frontiers in Psychology*, 6. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.01591>
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *Improving Schools*, 19(3), 267–277. <https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Pustaka Pelajar.
- Nair, M. G., & Suryan, A. (2020). Trans-disciplinary Project Based Learning Models for Community Service. *Procedia Computer Science*, 172, 735–740. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.105>
- Safitri, D., & Lestaringrum, A. (2021). Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 40–52. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3612>
- Samli, A. C. (2011). *From Imagination to Innovation*. Springer New York. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-0854-3>
- Van Alphen, P. (2011). Imagination as a transformative tool in primary school education. *RoSE: Research on Steiner Education*, 2(2). www.rosejournal.com