

**PENGEMBANGAN PROJECT BASED LEARNING BERBASIS MEDIA LOOSE
PART UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
DI TK TAMAN PAUD DOA IBU**

Sitti Hafsah, Rusmayadi, Sitti Nurhidayah Ilyas

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar

sittihafsah1987@gmail.com, rusmayadi@unm.ac.id, nurhidayah.ilyas@unm.ac.id

ABSTRACT

This research aims to: (1) produce a Project Based Learning model based on Loose part media that is suitable for increasing the creativity of children aged 5-6 years and (2) test the effectiveness of the Project Based Learning model based on Loose part media to increase the creativity of children aged 5-6 years. This research uses the type of research and development (R & D) research that refers to. The product feasibility test was carried out by 2 validators, namely material experts and learning media experts. The test subjects in this study were children aged 5-6 years, consisting of 15 children. Data collection was carried out using interview and observation techniques with an equivalent time series design. The data collection instruments used were preliminary study interview guidelines, expert validation assessment sheets, assessment sheets, teacher responses and children's creativity observation guidelines. The feasibility of the Project Based Learning learning model based on Loose part media was analyzed by converting the scores into 4 quantitative categories. This development research obtained results in the form of: (1) The project based learning model based on loose part media was declared feasible and suitable for use based on feasibility criteria by material experts, media experts and teacher responses in the very good category and (2) The project based learning model based on loose part media was declared effective in increasing the creativity of children aged 5-6 years at Taman Paud Doa Ibu Kindergarten based on analysis of the results of the One Way ANOVA statistical test (sig level <0.05) which obtained a sig value of 0.00 .

Keywords: Project Based Learning, Loose Part Media, Creativity

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan model pembelajaran *Project Learning* berbasis media *Loose part* yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dan (2) menguji keefektifan dari model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development (R & D)*. Uji kelayakan produk dilakukan oleh 2 validator yakni ahli materi dan ahli media pembelajaran. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 5-6 tahun yang terdiri dari 15 anak. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan Teknik wawancara dan observasi dengan desain *equivalent time series design*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa pedoman wawancara studi pendahuluan, lembar penilaian validasi ahli, lembar penilaian, respon guru dan pedoman observasi kreativitas anak. Kelayakan dari model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* dianalisis dengan mengkonversikan skor kedalam 4 kategori kuantitatif. Penelitian pengembangan ini

memperoleh hasil berupa: (1) Model pembelajaran project based learning berbasis media loose part dinyatakan layak dan sesuai digunakan berdasarkan kriteria kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan respon guru dengan kategori sangat baik dan (2) Model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* dinyatakan efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usai 5-6 tahun di TK Taman Paud Doa Ibu berdasarkan analisis hasil uji statistic **One Way ANOVA** (taraf sig.<0.05) yang memperoleh nilai sig 0.00.

Kata kunci: *Project Based Learning, media Loose part, kreativitas*

A. Pendahuluan

Setiap anak memiliki kreativitas bila ditinjau dari segi pendidikan, bakat dan kreatif dapat dikembangkan sehingga perlu dipupuk sejak, karena dengan kreativitas anak akan menjadi pribadi kreatif. Pada dasarnya perbedaan setiap individu berkaitan dengan jenis karakteristik yang diwarisi masing-masing individu dan yang membedakannya dari individu lain. Selain itu kembali pula kepada sebab-sebab yang berkaitan dengan perolehan pengalaman-pengalaman tertentu baik lingkup keluarga, masyarakat dan sekolah. Tidak diragukan lagi bahwa berkreativitas secara jelas menunjukkan bahwa berkreasi dan berinovasi itu memiliki peranan penting dalam masa modern.

Melalui aktivitas bermain yang sistematis dan disesuaikan dengan kelompok usia pertumbuhan dan perkembangan, potensi kreativitas anak akan berkembang secara optimal. Dalam mengembangkan kreativitas yang ada dalam diri anak,

maka guru harus menggunakan suatu model dan media yang tepat dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan guru dalam mengembangkan kreativitas tersebut dapat berjalan dengan lancar.

Perkembangan kreativitas anak usia dini sekarang ini masih rendah. Sebagian guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan lembar kerja anak (LKA) sebagai kegiatan rutin. LKA menjadi salah satu faktor yang dapat menyebabkan kreativitas anak kurang berkembang. LKA yang digunakan di sekolah berupa mewarnai gambar yang sudah ada dan ada juga yang anak hanya mewarnai gambar sesuai dengan contoh yang ada. Hal tersebut dapat menjadi penyebab matinya kreativitas anak, karena anak bekerja hanya sebatas menyelesaikan tugas. Untuk mengembangkan kreatif anak diharapkan guru mampu memberikan kegiatan yang menyenangkan dan tidak bersifat monoton sehingga

menstimulasi anak untuk berfikir kreatif.

Selain itu, kreativitas tidak dianggap sebagai suatu hal yang penting, karena hal yang selalu diutamakan orang tua menuntut guru untuk mengajarkan anak mereka calistung. Sehingga keinginan guru menuruti keinginan dari orang tua agar setelah melanjutkan ketingkat SD anak sudah mampu calistung. Kreativitas pada anak juga dirasa kurang berkembang karena guru hanya menggunakan metode konvensional. Model pembelajaran yang umum dilakukan dalam proses pembelajaran, yakni dilakukan dengan cara pendidik menjelaskan dan murid mendengarkan. Sehingga membuat anak merasa bosan di dalam kelas

Melihat fenomena di atas perlu dikembangkan model, strategi, pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Model Pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak salah satunya adalah model pembelajaran *Project Based Learning*. Model pembelajaran *Project Based Learning* sangat penting bagi anak usia dini karena untuk meningkatkan, kemampuan anak dalam pemecahan

masalah, memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran sehingga membuat anak lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk yang nyata. (Suci M, Ramadhani dkk, 2023)

Model Pembelajaran *Project Based Learning* sebuah model pembelajaran yang mengembangkan suatu proyek baik secara individu ataupun secara kelompok untuk menghasilkan suatu produk karya. Kegiatan pembelajaran menggunakan proyek dapat dirancang dan dikemas lebih menarik agar menambah minat dan kreativitas anak. Memanfaatkan media *Loose part* yang tentunya didapat di lingkungan sekitar anak akan sebagai pendukung belajar, sehingga menjadi salah satu daya tarik yang dapat digunakan untuk menstimulasi kreativitas anak. Media *Loose part* memberikan kesempatan anak untuk memilih bahan yang akan digunakan dalam membuat produk bahkan dapat digabungkan. Menurut Maryam, Siti Hardayanti dkk (2021) mengatakan bahwa media *Loose part* akan meningkatkan kemampuan anak dalam berkreasi dan imajinasi anak. Pemilihan media *Loose parts* dilakukan dari lingkungan terdekat anak, dan mudah ditemukan di

lingkungan alam tanpa mengeluarkan uang. Anak menggunakan benda material bekas untuk berekspresi dan memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.

Hasil observasi yang dilakukan awal bulan September 2023 di TK Taman Paud Doa Ibu menunjukkan bahwa kreativitas anak belum optimal, terlihat anak hanya melakukan kegiatan menggambar bebas yang merupakan kegiatan rutin dan dilakukan setiap perminggunya, yang kenyataannya ada diantara mereka belum bisa menungkan ide dan imijinasinya, hanya meniru teman. Bahkan jika guru menggunakan model pembelajaran PjBL dalam proses pembelajaran dilakukan tanpa terstruktur dan sistematis. Bahkan media digunakan hanya menggunakan lingkungan disekitar sekolah tersebut. Anak merasa bosan dan tidak semangat untuk belajar karena model pembelajaran dan media yang diberikan tidak bervariasi. Hal ini kemudian dikonfirmasi melalui guru sesuai wawancara mengenai tentang model pembelajaran mengatakan bahwa “Kami belum memiliki panduan mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Loose part* yang digunakan

di TK Taman Paud Doa Ibu untuk meningkatkan kreativitas anak sehingga model PjBL tidak diterapkan secara efektif”.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti menciptakan sebuah inovasi berupa model pembelajaran yang akan diujicobakan dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan *Project Based Learning* Berbasis Media *Loose Part* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Paud Doa Ibu”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and development). Penelitian pengembangan (R&D) ini menggunakan desain penelitian model 4-D. Desain penelitian model 4-D merupakan model yang dikembangkan oleh Thiagarajan yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan) dan disseminate (penyebaran). Subjek dalam penelitian ini adalah 15 anak didik dan 3 orang guru. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dulu diuji validitas dan reliabilitas. Validasi dilakukan

dengan validasi ahli yang dilanjutkan dengan ujicoba lapangan. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Hasil penelitian

1. Gambaran analisis kebutuhan pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak

a) Hasil wawancara Studi Pendahuluan

Melalui hasil wawancara disimpulkan bahwa inovasi model pembelajaran yang dapat memanfaatkan bahan *Loose part* tentunya sangat dibutuhkan. Hal tersebut sesuai dengan hasil dari wawancara studi pendahuluan yang telah dilakukan. Semua ini tidak terlepas sebagai usaha untuk meningkatkan kreativitas anak usai 5-6 tahun. Potensi yang ada dalam diri anak dilengkapi dengan model pembelajaran dan media yang mendukung akan berguna bagi perkembangan anak baik masa kini dan masa yang akan datang. Semua yang anak pelajari sekarang akan menjadi pondasi untuk membangun dirinya dimasa selanjutnya.

b) Mereview/ menelaah literatur berkenaan dengan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part*

Sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan riset tentang model pembelajaran *Project Based Learning* dengan dihubungkan dengan media *Loose Part*. Peneliti memperoleh kajian literatur berbagai sumber mulai dari buku teks bahkan jurnal yang telah dipublikasikan oleh peneliti sebelumnya. Sehingga memudahkan untuk merancang pembelajaran PjBL berbasis media *Loose part*.

c) Menganalisis kurikulum

TK Taman PAUD Doa ibu masih menggunakan K13 sehingga peneliti menganalisis dengan melihat program semester yang digunakan oleh sekolah tersebut. Tujuannya agar peneliti dapat menentukan materi yang akan dikembangkan dalam rancangan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part*.

2. Draft model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media untuk meningkatkan kreativitas anak

Pada tahap *design* (perancangan) ini dilakukan untuk menentukan rancangan dari model pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak PAUD Doa Ibu.

- a. Merancang desain dari model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part*. Desain dari model pembelajaran *Project Based Learning* dengan berbasis media *Loose part* dirancang agar dapat digunakan dengan semua tema pembelajaran dengan memanfaatkan bahan *Loose part*.
- b. Perancangan dengan membuat sebuah produk berupa buku panduan yang berjudul "Buku panduan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun". Buku tersebut dibuat dengan tujuan agar memudahkan guru maupun orang tua dalam melaksanakan dan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part*. Akan tetapi, sebelum diterapkan terlebih

dahulu dilakukan uji validasi produk untuk mengetahui apakah produk tersebut valid dan dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran baik di rumah maupun di sekolah.

3. Uji Kevalidan

Validasi model pembelajaran dilakukan dengan melibatkan 2 orang dosen ahli sebagai validator yakni ahli materi (menilai materi dan instrumen) dan ahli media (menilai buku panduan).

- a) Analisis data hasil validasi ahli materi

Aspek yang dinilai	Skor	Nilai	Kategori
Materi	24	SB	Sangat Baik
Sintaks	16	SB	Sangat Baik
Bahasa dan format penilaian	16	SB	Sangat Baik
Jumlah	56	SB	Sangat Baik

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa hasil dari penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* yang dikembangkan mendapatkan skor keseluruhan berjumlah 56 dengan nilai SB yang

termasuk kategori Sangat Baik. Sehingga model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* dinyatakan layak oleh ahli materi untuk diujicobakan di lapangan sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun

Selain itu ahli materi juga melakukan perhitungan untuk melihat kelayakan instrumen kreativitas tersebut sebelum dijadikan alat ukur keberhasilan anak saat diujicobakan.

Aspek yang dinilai	Skor	Nilai	Kategori
Materi	12	SB	Sangat baik
Konstruksi	12	SB	Sangat baik
Kebahasan	12	SB	Sangat baik
Jumlah	36	SB	Sangat baik

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa hasil dari penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap instrumen kreativitas dalam model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* yang dikembangkan mendapatkan skor keseluruhan berjumlah 36 dengan kategori nilai SB

yang termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* dan instrumen kreativitas anak dinyatakan **telah layak untuk diujicobakan dilapangan.**

b) Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Skor	Nilai	Kategori
Prosedur pembelajaran	8	SB	Sangat baik
Kesesuaian	24	SB	Sangat baik
Daya tarik	20	SB	Sangat baik
Kejelasan buku panduan	12	SB	Sangat baik
Kualitas	3	B	Baik
Jumlah	67	SB	Sangat baik

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa hasil dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap buku panduan pelaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* yang dikembangkan mendapatkan skor keseluruhan berjumlah 67 dengan kategori nilai

Sangat Baik. yang termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa buku panduan pelaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* dinyatakan telah layak untuk digunakan sebagai pendukung pelaksanaan model pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak di lapangan.

4. Uji Kepraktisan dan uji keefektifan

a) Uji kepraktisan

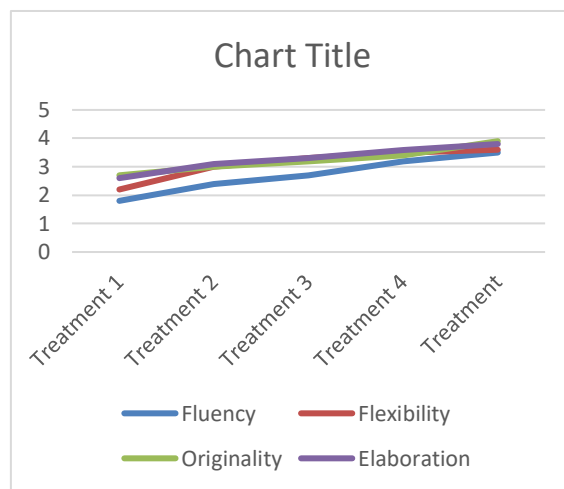
Aspek yang dinilai	Guru 1	Guru 2	Guru 3	Skor	Nilai	Kategori
Materi	20	22	24	22	SB	Sangat Baik
Sintaks	13	16	15	14,6	SB	Sangat Baik
Bahasa dan format penilaian	13	13	15	13,6	SB	Sangat Baik
Jumlah				50,2	SB	Sangat baik

Berdasarkan hasil data di atas menunjukkan bahwa penilaian dari 3 guru secara keseluruhan pada uji coba lapangan memperoleh skor 50,2

dengan nilai SB yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Sehingga model *Project Based Learning* berbasis media *Loose Part* untuk meningkatkan kreativitas anak termasuk dalam kategori Sangat Baik dan dinyatakan layak untuk digunakan pada uji coba lapangan operasional.

b) Uji Keefektifan

Setelah dianalisis hasil observasi kreativitas anak dari setiap aspek perkembangannya, maka selanjutnya dilakukan analisis efektivitas terhadap seluruh aspek dengan 5 kali treatment yang telah dilakukan.



Hasil perbandingan rerata pada seluruh aspek kreativitas anak pada grafik menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rerata yang signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak. Secara keseluruhan aspek kreativitas anak terdapat nilai

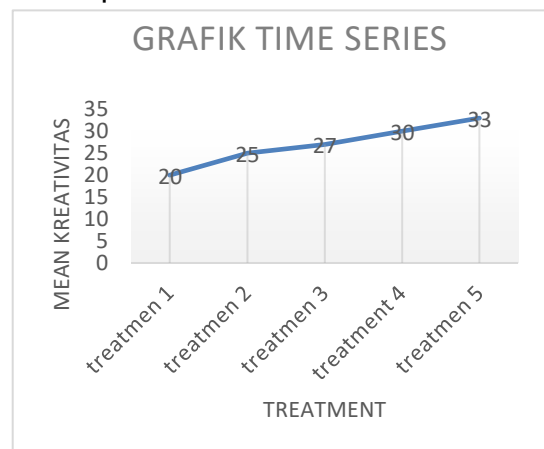
rerata terendah yang berada pada treatment 1 yakni 1,8. Sedangkan nilai rerata tertinggi yang diperoleh berasal dari treatment 4 yakni berjumlah 3,9.

**Perbandingan Rerata
Seluruh Aspek
Kreativitas Anak**

Treatment	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Rerata Akhir
1	112	68	41	78	20
2	145	92	46	95	25
3	162	99	49	100	27
4	192	106	51	109	30
5	210	108	59	114	33

Hasil perbandingan rerata akhir dari hasil observasi kreativitas anak yang terdapat pada tabel di atas, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rerata mulai dari treatment 1 hingga treatment 5. Jumlah peningkatan nilai rerata pada kreativitas anak yakni selisih 13 poin yang merupakan total nilai rerata mulai dari 20 pada treatment 1 menjadi 33 pada treatment ke 5. Adapun untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik time series berikut:

Hasil analisis nilai rerata semua aspek dari treatment 1 hingga treatment 5 dengan menggunakan SPSS 22.0. Tujuannya untuk melihat adakah perbedaan signifikan peringkat dari setiap treatment yang telah dilakukan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part*. Setelah ditemukan nilai signifikansi kemudian dilakukan perbandingan dengan menggunakan asumsi untuk memperoleh kesimpulan. Berikut ini dapat dilihat hasil dari analisis uji One Way ANOVA dengan uji statistik menggunakan SPSS 22.0 yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini



**Hasil Uji Statistik Kreativitas
Anak**

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1514.587	4	378.647	80.416	.000
Within Groups	329.600	70	4.709		
Total	1844.187	74			

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan diperoleh nilai Sig. sebesar 0,000 yang berarti bahwa $p < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan peringkat rerata yang signifikan pada kreativitas anak setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part*. Kesimpulannya dapat digeneralisasikan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

b. Pembahasan

Gambaran analisis kebutuhan pengembangan *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada anak usia dini yakni dilakukan dengan menganalisis kemampuan awal anak. instrumen kebutuhan maka dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan model pembelajaran yang tepat dan inovatif yang dapat

digunakan dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak.

Draft model pembelajaran *Project based Learning* berbasis media *Loose part* untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Pada penelitian ini, adapun produk yang dihasilkan yakni buku panduan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Buku tersebut dibuat sebagai panduan guru dalam melakukan model pembelajaran tersebut pada proses kegiatan pembelajaran.

Uji kelayakan (uji kevalidan, uji kepraktisan dan uji keefektifan) model pembelajaran *Project based Learning* berbasis media *Loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Pada uji kevalidan yang telah dilakukan memperoleh hasil dengan kategori Sangat Baik (SB). Setelah dilakukan tahap uji coba, selanjutnya yakni melakukan uji kepraktisan dan keefektifan. Pada tahap analisis kepraktisan, diperoleh hasil persentase analisis kepraktisan angket respon guru (ARG) dengan kategori Sangat Baik (SB). Sedangkan pada tahap analisis keefektifan yang dilakukan berdasarkan pada analisis kemampuan akhir anak. Dari hasil

rekapitulasi data tersebut maka dapat dinyatakan bahwa gambaran kemampuan akhir kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B Taman Paud Doa Ibu menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rerata mengalami peningkatan dari treatment 1 sampai treatment ke 5 dan berada pada kategori Sangat Tinggi. Sehingga dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan serta dihibungkan dengan rumusana masalah penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Gambaran analisis kebutuhan pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak yakni dilakukan dengan menganalisis kebutuhan kebutuhan guru. Dari hasil studi pendahuluan dengan wawancara menemukan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang

belum dilakukan dengan memodifikasikan dengan media yang menarik yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak.

2. Draft model pembelajaran *Project based Learning* berbasis media *Loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak menghasilkan buku panduan. Buku tersebut dibuat panduan bagi guru dalam melakukan model pembelajaran tersebut proses kegiatan pembelajaran
3. Uji kevalidan dan kepraktisan model pembelajaran *Projet Based Learning* berbasis media *Loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Pada analisis kevalidan yang telah dilakukan oleh 2 validator memperoleh hasil dengan kategori Sangat Baik sehingga model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* dinyatakan **telah layak untuk diujicobakan dilapangan**. Selain itu analisis kepraktisan untuk mengetahui kualitas model pembelajaran dengan melibatkan 3 guru,

dimana memperoleh hasil dengan kategori Sangat Baik.

4. Uji kepraktisan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *Media Loose part* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Pada analisis keefektifan hasil penilaian terhadap kreativitas anak menunjukkan peningkatan dari treatment pertama sampai treatment kelima.

Pemanfaatan produk berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part*, diberikan beberapa saran dalam pemanfaatan produk penelitian ini. Beberapa saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Komponen *Loose part* yang digunakan dalam model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* belum banyak, alangkah baiknya guru dan orangtua dapat menggunakan lebih banyak lagi sesuai dengan komponen dari *Loose part*.
2. Model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *Loose part* ini sebaiknya

tidak hanya digunakan sebagai kegiatan di sekolah saja, akan tetapi diharapkan juga dapat diterapkan oleh orangtua dirumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawir dan Basyiruddin,. M., Usman. (2002). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka, hal 662
- Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. 2020. *Mengenal Konsep Project-based Learning*. Jakarta: Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi.
- Hasmawaty & Yusri,. M., Bachtiar. 2022. *Pendidikan dan Pengasuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Heldanita, "Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi," *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 3, No. 1 (April 1, 2019): 53–64,
- Muryaningsih, S., Purwokerto, M., Info, A., & April, P. (2021). *Media Pembelajaran Berbahan Loose Part dalam Pembelajaran Eksak Di MI. Lor. Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84–91
- Maryam, D.S, Hardiyanti & Elan. 2021. *Analisis Media Loose Part Untuk*

- Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. Jurnal paud 10 No 2.
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*
- Nurhaliza, N. G., Gusmaniarti, Suci, R. A., Maulidiyah, L., & Nabila. 2023. Pengaruh *Loose part* dengan *Project Based Learning* Terhadap kemampuan Imijinasi visual Anak. 11 (2). 106-114
- Rusmayadi, Mahnur F & Tamsi. 2022. *Panduan Praktis Project Based Learning Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Erlangga.
- Siti, D., Hadiryanti, Elan, Rahman, E. 2021. Analisis Media Loose Part Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia. PAUDIA
- Suci, M. Ramadhani, Nurhidayah, S. Ilyas & Syamsuardi. 2023. Implementasi *Project Based Learning* sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila terhadap anak usia 5-6 tahun di TK ABA VI Manggala. *Jurnal Review Pendidikan dan pengajaran*, 10 (10), 5.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wagiran. 2014. *Metodologi penelitian Pendidikan: teori dan implementasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Widiastuti, A . Istihapsari, V,., Afriady, D,., 2021. Meningkatkan kreativitas siswa melalui *Project Based Learning* pada siswa kelas V SDIT LHI. *Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan* .