

Implementasi Proyek Loosepart Berbasis Deep Learning dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TKIT As-Salima Magelang

Suparmiati¹, Ika Kurniati²

¹Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Ihsanul Fikri Magelang

²TKIT Assalima Kaliangkrik Magelang

e-mail: suparmiati@stitihsanulfikri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi proyek *loosepart* berbasis *deep learning* yang dirancang untuk mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TKIT As-Salima Magelang. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan dengan subjek anak yang berusia 4-5 tahun yang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran proyek. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis melalui kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proyek *loose part* diimplementasikan melalui tahap eksplorasi, eksperimen, dan kreatifitas. Tahap eksplorasi membangun orientasi anak terhadap topik dan karakteristik bahan; tahap eksperimen mendorong anak menguji bentuk, fungsi, dan susunan bahan yang potensial; sedangkan tahap kreatif memungkinkan mereka menghasilkan karya, menjelaskan prosesnya, dan merefleksikan pengalaman mereka. Prinsip Pembelajaran berbasis *deep learning* terlihat jelas pada keterlibatan anak dalam memahami pengalaman, menghubungkan pengetahuan sebelumnya, memecahkan masalah sederhana, berkolaborasi, dan mengkomunikasikan gagasan. Kreativitas berkembang melalui kemampuan imajinatif, rasa ingin tahu, dan rasa percaya diri, keberanian mengambil risiko, dan kemandirian berpikir. Dengan demikian, proyek *loose part* berbasis *deep learning* merupakan strategi pembelajaran PAUD yang relevan digunakan, karena mengalihkan aktifitas dari sekedar meniru contoh menuju proses penciptaan yang bermakna.

Kata Kunci: kreativitas anak, *loosepart*, Deep Learning, pembelajaran proyek

Abstract

This study aims to describe the implementation of a deep learning-based loose-parts project designed to foster creativity in 4- to 5-year-old children at TKIT As-Salima in Magelang. A descriptive qualitative approach was used, with 4- to 5-year-old children participating in the project-based learning activities as the subjects. Data were collected through observation, interviews, documentation, and field notes, then analyzed through data condensation, data presentation, and the drawing of conclusions and verification. The results of the study indicate that the loose-parts project was implemented through the stages of exploration, experimentation, and creativity. The exploration stage builds children's orientation toward the topic and the characteristics of the materials; the experimentation stage encourages children to test the potential forms, functions, and arrangements of the materials; while the creativity stage allows them to produce works, explain the process, and reflect on their experiences. The principles of deep learning-based instruction are clearly evident in the children's engagement in making sense of their experiences, connecting prior knowledge, solving simple problems, collaborating, and communicating ideas. Creativity develops through imaginative abilities, curiosity, self-confidence, a willingness to take risks, and independent thinking. Thus, deep learning-based loose-parts projects are a relevant early childhood education learning strategy, as they shift activities from merely imitating examples to a meaningful creative process.

Keywords: children's creativity, *loosepart*, Deep Learning, project based learning

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini berfungsi sebagai landasan untuk mengembangkan kemampuan dasar anak di berbagai bidang, yaitu kognitif, linguistik, motorik fisik, sosial-emosional, moral, dan seni. Selama periode ini, anak-anak berada dalam fase perkembangan yang sangat responsif terhadap rangsangan lingkungan. Pengalaman belajar yang diberikan tidak hanya memengaruhi kesiapan anak untuk tahap pendidikan berikutnya, tetapi juga membentuk kualitas cara mereka berpikir, berinteraksi, dan memecahkan masalah sederhana sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran anak usia dini harus dirancang sebagai proses yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, bukan sekadar kegiatan menerima instruksi dari guru.

Salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kreativitas. Kreativitas tidak boleh didefinisikan secara sempit sebagai kemampuan menghasilkan karya yang indah; melainkan, kreativitas adalah kemampuan anak untuk membayangkan kemungkinan-kemungkinan baru, mengajukan ide, bereksperimen dengan berbagai strategi, dan mengekspresikan pengalaman melalui berbagai bentuk. Munandar (2009) menekankan bahwa anak-anak yang kreatif ditandai oleh imajinasi, rasa ingin tahu, kepercayaan diri, kesediaan untuk mengambil risiko, dan pemikiran mandiri. Sifat-sifat ini terkait langsung dengan sifat belajar anak-anak usia dini, yang senang mengamati, bertanya, bergerak, bereksperimen, dan memahami dunia melalui permainan. Temuan empiris turut mendukung pandangan ini; (Cahyaningsih & Harun, 2023) menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak, sehingga penguatan

Dalam praktik pembelajaran kreativitas anak-anak tidak selalu berkembang secara optimal. Kegiatan yang terlalu berpusat pada guru, penggunaan contoh yang mengharuskan peniruan persis, serta media yang terbatas pada satu fungsi saja dapat membatasi peluang untuk berpikir terbuka. Anak-anak cenderung menunggu instruksi, menganggap hasil karya mereka harus sama persis dengan contoh, dan ragu untuk mengambil keputusan secara mandiri. Pengamatan awal di TKIT As-Salima Magelang menunjukkan bahwa meskipun beberapa anak berusia 4-5 tahun mampu berpartisipasi dalam kegiatan proyek, sebagian lainnya membutuhkan bimbingan intensif dan belum terbiasa mengekspresikan ide-ide mereka secara mandiri. Situasi ini menyoroti perlunya strategi pembelajaran yang memperluas ruang lingkup eksplorasi sekaligus mempertahankan kedalaman proses pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang relevan adalah penggunaan proyek *Loose part*. *Loose part* adalah bahan-bahan yang bersifat terbuka yang dapat dipindahkan, diatur, dibongkar, digabungkan, dan digunakan kembali sesuai dengan ide anak. Melalui teorinya tentang bahan terbuka, Nicholson (1971) menekankan bahwa lingkungan yang kaya akan bahan-bahan terbuka

menawarkan kesempatan yang lebih besar bagi anak-anak untuk terlibat secara kreatif, karena mereka tidak dibatasi pada satu cara saja dalam menggunakan benda-benda tersebut. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, bahan-bahan ini dapat mencakup unsur-unsur alam, karton, tutup botol, kain, potongan kayu, ranting, daun, kerikil, atau benda-benda aman lainnya yang ditemukan di lingkungan sekitar anak. Sifat terbuka inilah yang memungkinkan satu bahan ditafsirkan dengan berbagai cara, misalnya sepotong karton dapat menjadi rumah, kendaraan, panggung, atau peralatan memasak, tergantung pada pengalaman anak. Sejalan dengan hal tersebut, (Lestari & Halim, 2022) menemukan bahwa penggunaan media loose part mampu mengembangkan kreativitas anak usia dini karena bahan-bahan tersebut memberi ruang eksplorasi yang luas. Siantajani (2020) juga menegaskan bahwa loose part merupakan material lepasan otentik yang efektif digunakan sebagai stimulasi pembelajaran PAUD karena sifatnya yang fleksibel dan mudah diakses dari lingkungan sekitar anak.

Penggunaan komponen *loose part* menjadi semakin efektif ketika diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek berakar pada gagasan progresif yang memandang pembelajaran sebagai pengalaman yang bertujuan. (Kilpatrick, n.d.) mendefinisikan proyek sebagai kegiatan yang memungkinkan peserta didik memilih, merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pekerjaan dalam konteks dunia nyata. Demikian pula, (Alves De Souza et al., 2018) menekankan bahwa pengalaman langsung berfungsi sebagai landasan penting bagi pengembangan pemahaman yang bermakna. Bagi anak-anak usia dini, prinsip ini tidak diterjemahkan ke dalam tugas-tugas akademis yang kaku, melainkan ke dalam kegiatan bermain yang dipandu yang memungkinkan mereka merumuskan ide, berkolaborasi, memecahkan masalah sederhana, dan mengkomunikasikan hasil karya mereka.

(Hanita, Suryono, dan Fauziah (2023) menambahkan bahwa manajemen pembelajaran berbasis proyek yang baik pada pendidikan anak usia dini turut menentukan efektivitas proses belajar anak dalam mengembangkan gagasan dan keterampilan sosialnya. Selain itu, (Widiastuti, n.d.) menunjukkan bahwa pembelajaran proyek yang dikaitkan dengan konteks budaya lokal dapat menstimulasi kecerdasan majemuk anak usia dini, sehingga relevansi konteks menjadi salah satu faktor penting keberhasilan pembelajaran proyek.

Istilah pendekatan *deep learning* dalam arti pembelajaran mendalam untuk merujuk pada proses pembelajaran yang tidak berhenti pada kegiatan yang sekadar menghafal atau meniru; sebaliknya, proses ini mendorong anak-anak untuk memahami pengalaman, menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan situasi baru, menerapkan ide-ide dalam tindakan, dan merefleksikan proses tersebut dengan bahasa yang sederhana. (Fullan et al., n.d.) menjelaskan bahwa pembelajaran mendalam menekankan keterlibatan peserta didik dalam membangun makna,

berkolaborasi, berpikir kritis dan kreatif, serta berkomunikasi. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, konsep ini harus diwujudkan melalui kegiatan-kegiatan yang selaras dengan dunia anak-anak: bermain, mengeksplorasi, mengajukan pertanyaan, bereksperimen, dan berbagi pengalaman. Hal ini diperkuat oleh temuan (Maarang et al., 2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM berbasis loose parts mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini, sebagai bukti bahwa pendekatan pembelajaran mendalam yang memadukan eksplorasi bahan terbuka dengan kerangka berpikir sistematis dapat memperkuat proses kreatif anak.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menyediakan pengalaman belajar yang tidak hanya menghasilkan karya nyata, tetapi juga menumbuhkan proses berpikir kreatif anak-anak. Proyek *loose part* yang didasarkan pada pendekatan pembelajaran mendalam dipandang memiliki potensi untuk mengubah proses pembelajaran dari sekadar meniru menjadi penciptaan yang bermakna. Alih-alih diarahkan untuk menghasilkan karya yang seragam, anak-anak diberi kesempatan untuk membangun ide menggunakan bahan-bahan yang bersifat terbuka. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi proyek loose parts berbasis pembelajaran mendalam dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4 sampai 5 tahun di TKIT As-Salima Magelang, serta menganalisis bentuk-bentuk perkembangan kreativitas yang teramati selama proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian bukan menguji pengaruh secara statistik, melainkan memahami secara mendalam proses implementasi proyek loosepart berbasis deep learning dan kemunculan kreativitas anak dalam situasi pembelajaran yang alamiah. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti membaca interaksi, tindakan, ucapan, pilihan bahan, proses mencoba, serta makna yang dibangun anak ketika terlibat dalam kegiatan proyek.

Penelitian dilaksanakan di TKIT As-Salima Magelang pada tahun pelajaran 2025/2026. Subjek utama penelitian adalah anak usia 4-5 tahun yang mengikuti pembelajaran proyek dengan media loosepart. Informan penelitian meliputi guru kelas dan kepala sekolah, karena keduanya terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pembelajaran. Pemilihan subjek dan informan dilakukan secara purposive berdasarkan keterlibatan langsung mereka dengan fokus penelitian.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi digunakan untuk mengamati cara guru memfasilitasi kegiatan, respons anak terhadap bahan loosepart, interaksi anak dengan teman, proses anak menyusun karya, serta indikator kreativitas yang muncul. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru dan kepala

sekolah untuk memperoleh informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, perkembangan anak, faktor pendukung, dan kendala pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan foto kegiatan, hasil karya anak, modul ajar, catatan penilaian, dan dokumen pendukung lain. Catatan lapangan digunakan untuk merekam peristiwa spontan yang tidak sepenuhnya tertangkap melalui instrumen formal.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi sebagaimana dikemukakan (Alves De Souza et al., 2018) dan Saldana (2014). Kondensasi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan informasi yang relevan dengan implementasi proyek loosepart dan kreativitas anak. Penyajian data dilakukan dalam uraian naratif berdasarkan tema eksplorasi, eksperimen, tahap kreatif, serta indikator kreativitas. Kesimpulan ditarik dengan menafsirkan pola hubungan antara kegiatan pembelajaran, peran guru, karakter media, dan respons anak. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu membandingkan data dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi proyek loosepart berbasis deep learning di TKIT As-Salima Magelang berlangsung sebagai proses pembelajaran yang menempatkan anak sebagai pelaku utama. Guru tidak mendominasi kegiatan melalui instruksi rinci atau contoh tunggal, tetapi menyiapkan lingkungan, menyediakan bahan, mengajukan pertanyaan pemantik, dan memberi dukungan ketika anak mengalami kesulitan. Dengan pola tersebut, pembelajaran tidak berhenti pada aktivitas membuat benda, melainkan bergerak menjadi proses memahami topik, memilih bahan, menguji kemungkinan, membangun bentuk, menafsirkan pengalaman, dan mengomunikasikan gagasan.

Sintesis temuan penelitian disajikan pada Tabel 1 untuk memperlihatkan keterhubungan antara tahapan proyek, praktik deep learning, dan indikator kreativitas yang muncul pada anak.

Tabel 1. Sintesis Implementasi Proyek Loosepart Berbasis Deep Learning

Tahap Proyek	Praktik Pembelajaran	Analisis Deep Learning	Indikator Kreativitas
Eksplorasi	Guru memantik topik, menyediakan bahan loosepart, lalu memberi ruang bagi anak untuk mengamati, memilih, dan membandingkan karakter bahan.	Anak membangun pemahaman awal melalui pengalaman konkret, menghubungkan bahan dengan pengalaman sehari-hari, serta mulai membentuk makna terhadap objek.	Rasa ingin tahu, imajinasi awal, keberanian bertanya, dan minat mencoba.
Eksperimen	Anak menyusun, memindahkan, menggabungkan, membongkar, memperbaiki susunan, dan	Terjadi proses uji coba, pengambilan keputusan, pemecahan masalah sederhana, negosiasi sosial,	Berani mengambil risiko, percaya diri, fleksibilitas ide, kolaborasi, dan ketekunan.

	berdiskusi dengan teman ketika karya belum sesuai rencana.	dan evaluasi terhadap pilihan bahan.	
Kreatif	Anak menghasilkan karya, menjelaskan alasan pemilihan bahan, menceritakan proses pembuatan, dan merefleksikan kesulitan yang dihadapi.	Anak mentransformasikan pengalaman menjadi produk bermakna, mengomunikasikan gagasan, dan memperlihatkan pemahaman melalui karya.	Kemandirian berpikir, imajinatif, percaya diri, orisinalitas sederhana, dan kemampuan mengungkapkan ide.
Makna Temuan	Pembelajaran tidak berhenti pada aktivitas bermain bahan, tetapi bergerak menuju proses berpikir, memilih, mencoba, memperbaiki, dan menjelaskan.	Deep learning tampak ketika anak terlibat secara kognitif, sosial, emosional, dan komunikatif dalam satu rangkaian kegiatan proyek.	Kreativitas berkembang sebagai proses, bukan sekadar produk akhir.

Tabel 1 menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas tidak muncul secara terpisah dari proses belajar, melainkan terbentuk secara bertahap melalui keterlibatan anak dalam mengamati, mencoba, mengambil keputusan, memperbaiki strategi, dan mengomunikasikan hasil karya. Dengan demikian, loosepart berfungsi sebagai media terbuka yang memfasilitasi terjadinya deep learning karena anak tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga membangun makna melalui pengalaman langsung dan refleksi sederhana.

Tahap pertama adalah eksplorasi. Pada tahap ini, guru mengawali kegiatan melalui apersepsi dan pengenalan topik yang dekat dengan pengalaman anak. Topik tidak disajikan sebagai materi abstrak, tetapi dihubungkan dengan benda dan peristiwa yang dikenali anak, seperti rumah, kendaraan, alat masak, atau panggung. Guru dapat menggunakan cerita, gambar, video, benda konkret, atau tanya jawab untuk mengaktifkan pengetahuan awal. Secara analitis, tahap ini penting karena kreativitas tidak muncul dari ruang kosong. Anak membutuhkan bekal pengalaman yang dapat diolah menjadi gagasan. Ketika guru menghubungkan topik dengan dunia anak, anak memperoleh dasar kognitif dan emosional untuk mulai membayangkan karya yang akan dibuat.

Eksplorasi juga tampak ketika anak diberi kesempatan mengenali karakter bahan loosepart. Anak mengamati bentuk, warna, ukuran, tekstur, kelenturan, dan kemungkinan fungsi bahan. Kegiatan ini memperlihatkan bahwa material lepasan bukan sekadar alat bantu pembelajaran, tetapi medium berpikir. Anak belajar membaca potensi bahan: tutup botol dapat menjadi roda, kardus dapat menjadi dinding, stik dapat menjadi pagar, kain dapat menjadi hiasan, dan batu kecil dapat menjadi bagian dari lanskap karya. Proses tersebut merupakan bentuk awal deep learning karena anak membangun makna melalui interaksi langsung dengan objek, bukan hanya melalui penjelasan verbal guru.

Pada tahap eksplorasi, rasa ingin tahu anak menjadi pintu masuk pengembangan kreativitas. Anak yang menyentuh, membandingkan, bertanya, dan memilih bahan sedang melakukan proses inkuiri sederhana. Pertanyaan anak mengenai fungsi bahan atau alasan memilih bahan tertentu menunjukkan adanya dorongan untuk memahami hubungan antara bahan dan gagasan. Dalam

perspektif pembelajaran mendalam, rasa ingin tahu ini perlu dijaga karena menjadi energi awal bagi anak untuk masuk ke tahap eksperimen. Jika guru terlalu cepat menentukan bahan atau bentuk karya, ruang inkuiri akan menyempit; sebaliknya, ketika guru memberi waktu anak mengenali bahan, anak memperoleh peluang membangun ide secara lebih mandiri.

Tahap kedua adalah eksperimen. Pada tahap ini anak mulai menyusun, memindahkan, menggabungkan, membongkar, dan menata ulang bahan sesuai gagasan masing-masing. Sebagian anak dapat langsung menentukan bentuk karya, sedangkan sebagian lain membutuhkan pertanyaan pemantik. Pertanyaan seperti “bagian apa yang perlu ditambahkan?”, “bahan mana yang lebih kuat?”, atau “bagaimana agar susunan ini dapat berdiri?” berfungsi bukan untuk memberi jawaban, melainkan mengarahkan anak menalar hubungan sebab-akibat. Di sinilah peran guru menjadi strategis: guru membantu anak berpikir tanpa mengambil alih keputusan anak.

Eksperimen memperlihatkan dimensi analitis dari penggunaan loosepart. Anak tidak hanya bermain dengan benda, tetapi menguji kesesuaian antara ide dan struktur bahan. Ketika susunan roboh, roda tidak seimbang, atau bentuk tidak sesuai imajinasi, anak berhadapan dengan masalah nyata dalam skala sederhana. Respons anak terhadap masalah tersebut menjadi indikator penting kreativitas. Anak yang membongkar susunan, mengganti bahan, meminta pendapat teman, atau mencoba kembali sedang menunjukkan keberanian mengambil risiko sekaligus kemampuan memecahkan masalah. Dengan demikian, kegagalan kecil dalam proyek justru menjadi pengalaman belajar yang produktif.

Tahap eksperimen juga mengembangkan kolaborasi dan komunikasi. Dalam kegiatan kelompok atau saat berbagi bahan, anak belajar mengungkapkan kebutuhan, menegosiasikan penggunaan benda, melihat strategi teman, dan menyesuaikan gagasan. Kreativitas dalam konteks ini tidak bersifat individual semata, tetapi tumbuh melalui interaksi sosial. Anak dapat memperoleh inspirasi dari karya teman tanpa harus meniru secara pasif. Hal ini sejalan dengan pembelajaran proyek yang menekankan pengalaman sosial dan dengan deep learning yang memandang komunikasi serta kolaborasi sebagai bagian dari kedalaman belajar.

Tahap ketiga adalah tahap kreatif. Pada tahap ini anak menghasilkan karya berdasarkan pilihan bahan dan proses percobaan sebelumnya. Hasil karya anak bervariasi karena setiap anak membawa pengalaman, imajinasi, dan strategi yang berbeda. Keragaman hasil ini penting secara pedagogis karena menunjukkan bahwa pembelajaran tidak menuntut keseragaman produk. Anak dapat memberi makna baru pada benda sederhana sesuai konteks yang dipahami. Karya yang dihasilkan menjadi representasi dari proses berpikir anak, bukan hanya objek akhir untuk dinilai.

Pada akhir kegiatan, anak diajak menceritakan karya. Kegiatan ini memiliki fungsi lebih mendalam daripada sekadar presentasi sederhana. Ketika anak menjelaskan alasan memilih bahan, bagian-bagian karya, kesulitan yang dialami, dan cara memperbaiki susunan, anak sedang melakukan refleksi awal. Refleksi membantu anak menyadari proses yang telah dilalui. Dalam konteks deep learning, kemampuan mengomunikasikan proses merupakan tanda bahwa anak tidak hanya

melakukan aktivitas fisik, tetapi mulai memahami hubungan antara gagasan, tindakan, dan hasil. Guru yang memberi apresiasi terhadap proses akan memperkuat kepercayaan diri anak dan mengurangi ketakutan terhadap kesalahan.

Dokumentasi kegiatan pada Gambar 1 memperlihatkan bahwa proyek loosepart tidak berhenti pada aktivitas menyusun benda, tetapi menghadirkan ruang negosiasi ide, pengujian bentuk, dan pengambilan keputusan bersama. Dalam konteks ini, karya anak menjadi bukti proses berpikir yang bergerak dari pengamatan material menuju representasi kreatif.



Gambar 1. Anak menyusun material loosepart menjadi karya konstruksi secara kolaboratif

Pembahasan

Perkembangan kreativitas anak tampak melalui lima indikator utama. Pertama, sikap imajinatif terlihat ketika anak mampu memaknai bahan sederhana menjadi bentuk yang berbeda dari fungsi asalnya. Kemampuan ini menunjukkan adanya transformasi simbolik, yaitu ketika benda konkret diubah menjadi representasi gagasan. Kardus tidak lagi sekadar kardus, tetapi dapat menjadi rumah atau kendaraan; tutup botol bukan hanya benda bekas, tetapi dapat menjadi roda atau tombol. Transformasi ini merupakan inti kreativitas anak usia dini karena anak menggunakan pengalaman dan imajinasinya untuk menciptakan makna baru.

Kedua, rasa ingin tahu tampak melalui perilaku mengamati, menyentuh, mencoba, bertanya, dan membandingkan bahan. Rasa ingin tahu tidak hanya hadir pada awal kegiatan, tetapi terus berkembang ketika anak menemukan masalah dalam proses pembuatan karya. Anak terdorong mencari tahu mengapa susunan belum stabil, mengapa bahan tertentu lebih cocok, atau bagaimana bentuk dapat diperbaiki. Dengan demikian, rasa ingin tahu berfungsi sebagai penggerak eksplorasi dan eksperimen. Pembelajaran yang memberi ruang bertanya dan mencoba akan lebih mampu menumbuhkan kreativitas dibanding pembelajaran yang sejak awal menetapkan jawaban tunggal.

Ketiga, percaya diri terlihat ketika anak mulai berani memilih ide sendiri, menyampaikan pendapat, dan menceritakan karya di hadapan guru atau teman. Kepercayaan diri dalam penelitian ini tidak muncul secara instan, tetapi dibangun melalui pengalaman berhasil, dukungan guru, dan

suasana kelas yang tidak mudah menyalahkan. Anak yang semula menunggu arahan dapat mulai mengambil keputusan ketika guru memberi penguatan terhadap proses. Artinya, kepercayaan diri anak sangat dipengaruhi oleh iklim pembelajaran. Apresiasi yang diarahkan pada usaha, keberanian mencoba, dan keunikan gagasan lebih mendukung kreativitas daripada penilaian yang hanya berfokus pada kerapian produk.

Keempat, keberanian mengambil risiko tampak ketika anak mencoba strategi baru meskipun belum pasti berhasil. Dalam proyek loosepart, risiko hadir dalam bentuk sederhana: karya bisa roboh, bahan tidak sesuai, atau ide harus diubah. Namun, pengalaman menghadapi ketidakpastian inilah yang membuat anak belajar fleksibel. Anak memahami bahwa satu masalah dapat diselesaikan dengan beberapa cara. Sikap ini penting karena kreativitas menuntut keberanian meninggalkan pola yang biasa dan mencoba kemungkinan lain. Loosepart menjadi media yang aman untuk membangun keberanian tersebut karena bahan dapat dibongkar dan digunakan kembali tanpa konsekuensi permanen.

Kelima, kemandirian berpikir tampak ketika anak menentukan bentuk proyek, memilih bahan, dan menyelesaikan karya tanpa selalu menunggu contoh guru. Kemandirian tidak berarti anak bekerja tanpa bantuan sama sekali, melainkan anak memiliki ruang untuk mengambil keputusan sesuai kemampuannya. Guru tetap hadir sebagai pendamping, tetapi tidak menggantikan proses berpikir anak. Dalam konteks ini, pertanyaan pemantik lebih efektif daripada instruksi langsung karena mendorong anak menyusun alasan, mempertimbangkan pilihan, dan bertanggung jawab terhadap keputusan yang diambil.

Keterkaitan antara indikator kreativitas dan proses belajar mendalam diringkas pada Tabel 2. Tabel ini memperlihatkan bahwa kreativitas anak bukan muncul sebagai hasil spontan semata, melainkan terbentuk melalui rangkaian pengalaman memilih, mencoba, menilai, memperbaiki, dan mengomunikasikan karya.

Tabel 2. Analisis Perkembangan Kreativitas Anak dalam Proyek Loosepart

Indikator Kreativitas	Perilaku yang Tampak	Analisis Pembelajaran
Imajinatif	Anak memaknai bahan lepasan sebagai objek baru, seperti rumah, kendaraan, panggung, atau bentuk konstruksi lain.	Imajinasi berkembang karena anak tidak dibatasi oleh fungsi asli benda. Loosepart memberi ruang bagi anak untuk melakukan transformasi simbolik dari material sederhana menjadi gagasan visual.
Rasa ingin tahu	Anak mengamati, menyentuh, membandingkan ukuran, warna, tekstur, dan bertanya tentang kemungkinan penggunaan bahan.	Rasa ingin tahu menjadi penggerak eksplorasi. Pada tahap ini anak mulai membangun hipotesis sederhana melalui tindakan mencoba dan membandingkan.
Percaya diri	Anak berani memilih bahan, menyampaikan ide, menunjukkan karya, dan menjelaskan proses pembuatannya kepada guru atau teman.	Kepercayaan diri tumbuh ketika proses dihargai, bukan hanya produk akhir. Anak memperoleh legitimasi bahwa gagasannya layak didengar dan dikembangkan.
Berani mengambil risiko	Anak mencoba susunan baru, mengganti bahan saat konstruksi	Kreativitas menguat melalui pengalaman gagal dan mencoba ulang. Kesalahan

	robok, dan memperbaiki bentuk yang belum sesuai rencana.	berfungsi sebagai sumber evaluasi, bukan hambatan belajar.
Mandiri berpikir	Anak mulai menentukan bentuk proyek, memilih strategi, dan menyelesaikan karya dengan bantuan guru yang semakin minimal.	Kemandirian menunjukkan adanya kepemilikan belajar. Anak tidak sekadar mengikuti instruksi, tetapi membangun keputusan berdasarkan pemahaman dan pengalamannya.

Tabel 2 menegaskan bahwa proyek loosepart bekerja sebagai medium pedagogis yang menghubungkan pengalaman konkret dengan perkembangan berpikir kreatif. Anak tidak hanya menghasilkan karya, tetapi melalui proses kognitif dan sosial yang kompleks, yaitu mengamati kemungkinan bahan, merancang bentuk, menguji kestabilan, bernegosiasi dengan teman, serta mengevaluasi hasil. Dengan demikian, pembelajaran berbasis deep learning terlihat pada kedalaman proses belajar, bukan pada banyaknya produk yang dihasilkan.

Secara keseluruhan, implementasi proyek loosepart berbasis deep learning memperlihatkan bahwa kreativitas anak berkembang melalui hubungan antara tiga unsur: karakter media, desain kegiatan, dan kualitas pendampingan guru. Media yang terbuka menyediakan kemungkinan; kegiatan proyek memberi alur penciptaan; sedangkan pendampingan guru menjaga agar kebebasan anak tetap terarah dan reflektif. Apabila salah satu unsur tersebut lemah, kedalaman pembelajaran dapat berkurang. Loosepart tanpa fasilitasi dapat berubah menjadi permainan acak, sedangkan proyek yang terlalu dikendalikan guru dapat berubah menjadi kegiatan meniru. Oleh karena itu, keberhasilan strategi ini terletak pada keseimbangan antara kebebasan bereksplorasi dan dukungan pedagogis yang sensitif.

Temuan ini menguatkan pandangan bahwa pembelajaran PAUD seharusnya tidak memisahkan bermain dari proses berpikir. Melalui proyek loosepart, bermain menjadi sarana anak membangun konsep, menguji ide, berkomunikasi, dan merefleksikan pengalaman. Analisis ini sejalan dengan kajian tentang pembelajaran proyek pada anak usia dini yang menekankan pentingnya partisipasi aktif, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Sari & Astuti, 2023). Temuan ini juga sejalan dengan penelitian mengenai media loosepart yang menunjukkan bahwa bahan terbuka dapat memperkaya imajinasi, kreativitas, dan kemampuan anak mengembangkan karya secara fleksibel (Nikmah et al., 2023).

Faktor pendukung implementasi di TKIT As-Salima Magelang meliputi ketersediaan bahan yang beragam, dukungan guru, lingkungan kelas yang memungkinkan eksplorasi, serta kebiasaan anak untuk berinteraksi dengan teman. Sementara itu, faktor penghambat mencakup sebagian anak yang masih menunggu arahan, belum percaya diri menyampaikan ide, dan keterbatasan waktu untuk menyelesaikan proyek secara lebih mendalam. Hambatan tersebut menunjukkan bahwa proyek loosepart perlu dilakukan secara berkelanjutan. Kreativitas tidak cukup dikembangkan melalui satu kali kegiatan, tetapi membutuhkan pembiasaan agar anak semakin terampil memilih, mencoba, memperbaiki, dan mengomunikasikan gagasannya.

Dengan demikian, pembelajaran proyek loosepart berbasis deep learning tidak hanya relevan sebagai variasi media, tetapi juga sebagai pendekatan pedagogis yang mengubah posisi anak dalam pembelajaran. Anak tidak lagi ditempatkan sebagai peniru contoh, melainkan sebagai pembuat makna. Nilai utama kegiatan ini terletak pada proses anak membangun gagasan melalui bahan konkret, menguji kemungkinan, menghadapi kendala, dan menyatakan hasil pemikirannya. Pada titik inilah kreativitas anak berkembang sebagai kemampuan berpikir dan bertindak secara lentur, imajinatif, dan mandiri.

SIMPULAN

Implementasi proyek loosepart berbasis deep learning di TKIT As-Salima Magelang dilakukan melalui tahap eksplorasi, eksperimen, dan kreatif. Tahap eksplorasi memberi kesempatan kepada anak mengenali topik dan karakter bahan; tahap eksperimen mendorong anak menguji kemungkinan bentuk, fungsi, dan susunan bahan; sedangkan tahap kreatif memberi ruang bagi anak menghasilkan karya, menjelaskan proses, dan merefleksikan pengalaman belajar. Ketiga tahap tersebut membentuk alur pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada anak.

Proyek loosepart berbasis deep learning mampu mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun karena anak terlibat dalam proses membayangkan, memilih, mencoba, memperbaiki, bekerja sama, memecahkan masalah sederhana, dan mengomunikasikan gagasan. Kreativitas tampak melalui sikap imajinatif, rasa ingin tahu, percaya diri, berani mengambil risiko, dan mandiri dalam berpikir. Oleh karena itu, strategi ini layak digunakan dalam pembelajaran PAUD dengan catatan guru perlu menyediakan bahan yang aman dan beragam, memberi pertanyaan pemantik, serta mengapresiasi proses kreatif anak, bukan hanya hasil akhir karya

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyaningsih, S., & Harun, H. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreativitas Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5481–5494. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5034>
- Dewey, J. (1986, September). Experience and education. In *The educational forum* (Vol. 50, No. 3, pp. 241-252). Taylor & Francis Group.
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2017). *Deep learning: Engage the world change the world*. Corwin Press.
- Kilpatrick, W. H. (n.d.). *The Project Method: The Use of the Purposeful Act in the Educative Process*.
- Lestari, M. O., & Halim, A. K. (2022). PENGGUNAAN MEDIA LOOSE PART DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 7. <https://doi.org/10.37058/jpls.v7i1>
- Maarang, M., Khotimah, N., & Maria Lily, N. (2023). Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 309–320. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.215>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis*. sage.
- Munandar, Utami. *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. PT Rineka Cipta, 2021.

- Nicholson, S. (1971). How not to cheat children, the theory of loose parts. *Landscape architecture*, 62(1), 30-34.
- Nikmah, A., Shofwan, I., & Loretha, A. F. (2023). Implementasi Metode Project Based Learning untuk Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4857–4870. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4999>
- Sari, A. Y., & Astuti, R. D. (n.d.). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK ANAK USIA DINI*.
- Siantajani, Y. (2020). Loose parts material lepasan otentik stimulasi PAUD. *Semarang: Sarang Seratus Aksara*.
- Suryono, Y., Yanti Fauziah, P., Kunci, K., & proyek, P. (n.d.). Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini. *Maret 2023, 08(01)*. <https://doi.org/10.24903/jw.v%vi%i.1289>
- Widiastuti, S. (n.d.). *Pembelajaran Proyek Berbasis Budaya Lokal untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini*.