



Jurnal Jendela Pendidikan

Volume 6 No 02 Mei 2026

ISSN: 2776-267X (Print) / ISSN: 2775-6181 (Online)

The article is published with Open Access at: <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>

Pemanfaatan Media Pohon Pisang Sebagai Media Bahan Alam Dalam Menstimulasi Imajinasi Anak Usia Dini

Dessy Syofiyanti ✉, STAI Madinatun Najah

Anita Nugrahani, SK Pamerdi Malang

Rahma Dwi Marta, STAI Madinatun Najah

Yolla Franssisca, STAI Madinatun Najah

✉ dessysyofiyanti@gmail.com

Abstract: This classroom action research aimed to improve early childhood imagination through banana tree media as a natural material in project-based learning. The study involved 10 children aged 5-6 years in group B of TK Ceria Eduloka and used the Kemmis and McTaggart model in two cycles. Data were collected through observation, interviews, documentation, and field notes. The results showed that children's imaginative-creativity mastery increased from 30% in the pre-cycle to 70% in cycle I and 90% in cycle II. The improvement occurred after the teacher expanded exploration opportunities, reduced finished examples, used guiding questions, and provided time for children to present and reflect on their work. Thus, banana tree media effectively stimulated imagination, creativity, independence, and confidence in early childhood.

Keywords: Early Childhood; Natural Materials; Imagination; Banana Tree

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan imajinasi anak usia dini melalui pemanfaatan media pohon pisang sebagai bahan alam dalam pembelajaran berbasis proyek. Subjek penelitian adalah 10 anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Ceria Eduloka. Penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart dalam dua siklus melalui tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan kreativitas-imajinatif anak meningkat dari 30% pada pra-siklus menjadi 70% pada siklus I dan 90% pada siklus II. Peningkatan terjadi setelah guru memperluas kesempatan eksplorasi, mengurangi contoh jadi, menggunakan pertanyaan pemantik, serta memberi ruang presentasi dan refleksi karya. Media pohon pisang efektif menstimulasi imajinasi, kreativitas, kemandirian, dan keberanian anak.

Kata kunci: Anak Usia Dini; Bahan Alam; Imajinasi; Pohon Pisang

Received 20 Mei 2026; **Accepted** 28 Mei 2026; **Published** 30 Mei 2026

Citation: Syofiyanti, D., Nugrahani, A., Marta, R.D., & Franssisca, Y. (2026). Pemanfaatan Media Pohon Pisang Sebagai Media Bahan Alam Dalam Menstimulasi Imajinasi Anak Usia Dini. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 6 (02), 441-453.



Copyright ©2026 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam perkembangan manusia karena pada fase ini anak sedang membangun dasar kemampuan kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, imajinasi, dan kreativitas. Proses pembelajaran di PAUD tidak cukup hanya diarahkan pada penguasaan informasi, tetapi perlu memberi ruang bagi anak untuk mengalami, mencoba, bertanya, mengolah bahan, dan mengekspresikan gagasan melalui bermain. Pada tahap usia 5-6 tahun, anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan kecenderungan mengeksplorasi lingkungan secara langsung sehingga pembelajaran yang konkret dan kontekstual lebih sesuai dengan karakteristik perkembangannya (Rozak, 2021; Wahyuni et al., 2025).

Salah satu aspek penting yang perlu distimulasi sejak dini adalah imajinasi. Imajinasi dalam konteks pendidikan anak usia dini berkaitan erat dengan kreativitas, yaitu kemampuan anak membayangkan kemungkinan baru, menggabungkan pengalaman yang telah dimiliki, mengemukakan gagasan, serta menghasilkan karya yang berbeda sesuai cara berpikirnya. Kreativitas tidak hanya tampak pada produk akhir, tetapi juga pada proses anak saat berani mencoba, bertanya, memilih bahan, memodifikasi bentuk, dan menceritakan makna karya. Munandar (2009) menegaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan unsur yang sudah ada sehingga menghasilkan sesuatu yang bermakna. Oleh karena itu, stimulasi imajinasi perlu ditempatkan sebagai bagian dari proses belajar yang memberikan kebebasan terarah kepada anak untuk bereksplorasi.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa stimulasi imajinasi anak belum selalu berjalan optimal. Pembelajaran di beberapa lembaga PAUD masih cenderung berpusat pada guru, menggunakan lembar kerja yang berulang, dan menekankan hasil yang seragam. Kondisi ini membuat anak lebih sering menunggu contoh, meniru karya guru, serta kurang berani mengemukakan ide sendiri. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran yang kurang inovatif dapat menyebabkan anak pasif dan kurang percaya diri dalam menyampaikan gagasan (Nikmah et al., 2023). Keterbatasan penerapan model pembelajaran yang aktif juga dapat mengurangi kesempatan anak untuk terlibat langsung dalam proses eksplorasi (Wardhani et al., 2023).

Permasalahan serupa ditemukan pada pengamatan awal di TK Ceria Eduloka. Anak kelompok B terlihat antusias ketika berinteraksi dengan benda konkret, tetapi sebagian anak masih ragu menentukan bentuk karya, menunggu arahan guru, dan menghasilkan karya yang kurang bervariasi. Ketika guru memberi contoh terlalu lengkap, anak cenderung mengikuti pola yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa persoalan utama bukan pada ketidakmampuan anak, melainkan pada terbatasnya kesempatan eksplorasi dan kurangnya media yang terbuka untuk ditafsirkan menjadi berbagai bentuk karya.

Project Based Learning (PjBL) menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut. PjBL memberi kesempatan kepada anak untuk belajar melalui proyek yang bermakna, mulai dari memahami pertanyaan dasar, merencanakan kegiatan, menyiapkan alat dan bahan, mengerjakan proyek, hingga menceritakan hasilnya. Arpah et al. (2024) menunjukkan bahwa PjBL mampu membantu anak usia 5-6 tahun mengembangkan kreativitas melalui pengalaman langsung. Parwoto et al. (2024) juga menemukan bahwa pembelajaran proyek kolaboratif berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas anak taman kanak-kanak. Temuan Afriani et al. (2025) menegaskan bahwa PjBL memberi pengalaman belajar bermakna karena anak dilibatkan dalam eksplorasi, diskusi, dan produksi karya.

Keberhasilan PjBL pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan. Media yang konkret, dekat dengan kehidupan anak, dan terbuka untuk dimodifikasi akan memberi ruang lebih luas bagi anak untuk membayangkan, mencoba, dan mengembangkan gagasan. Media bahan alam memiliki keunggulan karena mudah ditemukan, murah, ramah lingkungan, dan memiliki tekstur, bentuk, warna, serta fungsi yang beragam.

Penelitian tentang loose parts dan bahan alam menunjukkan bahwa media terbuka dapat meningkatkan kreativitas, motorik halus, kemandirian, dan keberanian anak dalam menghasilkan karya (Marbiyatun & Widyasari, 2023; Nurjanah & Muthmainah, 2023; Sardi & Mayar, 2023; Wahyuningsih et al., 2020). Salah satu bahan alam yang potensial digunakan di PAUD adalah pohon pisang. Bagian-bagian pohon pisang seperti daun, pelepah, batang, jantung, dan serat memiliki karakteristik yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan bermain kreatif. Anak dapat menggunakan batang pisang untuk mencap, pelepah untuk membuat bentuk, daun untuk menggambar atau membungkus karya, serta bagian lainnya sebagai objek pengamatan sains sederhana. Pemanfaatan media pohon pisang juga relevan dengan lingkungan anak sehingga pembelajaran tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari. Waroka et al. (2022) menunjukkan bahwa bahan pelepah pisang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak melalui aktivitas meronce. Syofiyanti et al. (2025) juga menekankan bahwa prakarya edukatif dapat memperluas pengalaman eksplorasi dan kreativitas anak usia dini.

Meskipun berbagai penelitian telah menguatkan manfaat PjBL dan media bahan alam, kajian yang secara khusus menerapkan media pohon pisang dalam format Penelitian Tindakan Kelas masih terbatas. Penelitian terdahulu banyak menggunakan pendekatan deskriptif, eksperimen, atau media loose parts secara umum. Padahal, PTK diperlukan karena memungkinkan guru dan peneliti memperbaiki praktik pembelajaran secara bertahap melalui siklus tindakan, observasi, dan refleksi. Handayani et al. (2026) menunjukkan bahwa penggunaan media bahan alam dalam desain PTK dua siklus mampu meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Kurniawati dan Rocmah (2025) juga menemukan bahwa PjBL berbasis loose parts dapat meningkatkan kreativitas anak secara progresif dari pra-siklus hingga siklus II.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk meningkatkan imajinasi anak usia dini melalui pemanfaatan media pohon pisang sebagai media bahan alam dalam pembelajaran berbasis proyek. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana penerapan media pohon pisang melalui PjBL dalam PTK dan bagaimana peningkatan imajinasi anak kelompok B setelah tindakan pada siklus I dan siklus II. Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi praktis bagi guru PAUD dalam merancang pembelajaran berbasis bahan alam yang aktif, murah, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Pemilihan PTK didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu memperbaiki praktik pembelajaran di kelas melalui tindakan yang dirancang, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara berulang. PTK relevan digunakan karena masalah yang dikaji bersumber dari kondisi nyata kelas, yaitu rendahnya keberanian anak dalam mengeksplorasi ide, ketergantungan pada contoh guru, dan terbatasnya variasi karya anak. Utomo et al. (2024) menjelaskan bahwa PTK merupakan pendekatan yang bertujuan memperbaiki kinerja profesional guru dan mutu pembelajaran melalui tindakan reflektif yang sistematis.

Model PTK yang digunakan mengacu pada spiral Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan utama dalam setiap siklus, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I diarahkan untuk mengenalkan media pohon pisang, memberi pengalaman eksplorasi awal, dan melihat respons anak terhadap kegiatan proyek. Siklus II dilakukan sebagai perbaikan dari refleksi siklus I dengan memperkuat pertanyaan pemantik, memperluas pilihan kegiatan, mengurangi contoh jadi, dan memberi ruang lebih besar bagi anak untuk menceritakan karya. Penelitian dilaksanakan di TK Ceria Eduloka pada kelompok B kelas Sentra Sains. Subjek penelitian terdiri atas 10 anak usia 5-6 tahun dan satu orang guru kelas yang berperan sebagai kolaborator.

Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan kebutuhan perbaikan pembelajaran pada kelompok tersebut. Anak kelompok B dipilih karena pada usia ini anak sudah mulai mampu mengungkapkan ide, memilih bahan, membuat karya sederhana, dan menceritakan pengalaman belajarnya. Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap umum, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Tindakan yang diberikan berupa pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan media pohon pisang sebagai media bahan alam. Tahapan PjBL yang digunakan meliputi pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, penyusunan jadwal kegiatan, pelaksanaan dan monitoring proyek, presentasi hasil, serta evaluasi pengalaman belajar. Kegiatan yang dirancang meliputi pengenalan bagian pohon pisang, membuat boneka dari batang pisang, membuat mobil-mobilan, menyobek dan menghitung daun pisang, menggambar pada daun pisang, serta mencap menggunakan batang pisang. Pada siklus II, kegiatan diperbaiki dengan menambahkan pilihan bentuk karya, memberikan kartu pertanyaan pemantik, dan memberi kesempatan anak memilih bahan sesuai ide masing-masing.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi digunakan untuk menilai perkembangan imajinasi anak selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru dan anak secara sederhana untuk memperoleh informasi mengenai respons, kesulitan, dan perubahan perilaku belajar. Dokumentasi digunakan untuk merekam proses kegiatan, alat dan bahan, hasil karya anak, serta suasana pembelajaran. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian penting yang tidak sepenuhnya tertangkap melalui lembar observasi.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi kreativitas-imajinatif anak yang disusun berdasarkan empat indikator, yaitu: (1) rasa ingin tahu dan eksplorasi terhadap media; (2) keberanian mengemukakan ide; (3) kemampuan menghasilkan karya yang bervariasi; dan (4) kemandirian serta percaya diri saat menyelesaikan proyek. Setiap indikator diberi skor 1 sampai 4 dengan kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak dinyatakan tuntas apabila memperoleh kategori minimal BSH. Penelitian dianggap berhasil apabila minimal 80% anak mencapai kategori BSH atau BSB.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase ketercapaian dengan rumus: $\text{persentase} = \frac{\text{jumlah anak tuntas}}{\text{jumlah seluruh anak}} \times 100\%$. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan sebagaimana dikembangkan dalam analisis interaktif Miles dan Huberman (Saleh, 2023). Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan, sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru, anak, dan dokumentasi kegiatan (Nurfajriani et al., 2024). Penelitian juga memperhatikan etika akademik dengan menjaga kerahasiaan identitas anak dan menggunakan data hanya untuk kepentingan penelitian.

TABEL 1. *Desain siklus penelitian tindakan kelas*

Tahap	Fokus Kegiatan	Output yang Diharapkan
Pra-siklus	Mengamati pembelajaran awal, media yang digunakan, respons anak, dan variasi karya.	Diperoleh gambaran masalah awal dan kebutuhan tindakan.
Siklus I	Mengenalkan media pohon pisang, melaksanakan proyek sederhana, dan mengamati keterlibatan anak.	Anak mulai berani mencoba, tetapi beberapa masih membutuhkan contoh dan bantuan guru.
Refleksi Siklus I	Menganalisis hambatan pada pengelolaan waktu, keberanian anak, dan variasi karya.	Ditetapkan perbaikan berupa pertanyaan pemantik, pilihan bahan lebih terbuka, dan pengurangan contoh jadi.
Siklus II	Melaksanakan proyek lanjutan dengan pilihan karya lebih bervariasi dan kesempatan presentasi hasil.	Anak lebih mandiri, percaya diri, dan mampu menghasilkan karya yang lebih beragam.

TABEL 2. *Rubrik Observasi Imajinasi Anak*

Skor	Kategori	Deskripsi Umum
1	BB	Anak belum menunjukkan minat eksplorasi, masih menunggu bantuan, dan belum mampu menghasilkan karya sesuai ide sendiri.
2	MB	Anak mulai tertarik mencoba, tetapi masih sering meniru contoh dan membutuhkan arahan intensif.
3	BSH	Anak mampu mencoba, memilih bahan, mengemukakan ide sederhana, dan menghasilkan karya dengan bantuan minimal.
4	BSB	Anak aktif mengeksplorasi, berani menyampaikan ide, menghasilkan karya bervariasi, dan percaya diri menceritakan hasilnya.

HASIL PENELITIAN

Kondisi Pra-Siklus

Kondisi pra-siklus menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh arahan guru. Anak mengikuti instruksi, tetapi belum seluruhnya menunjukkan keberanian untuk mengembangkan ide sendiri. Pada kegiatan membuat karya, sebagian anak masih menunggu contoh dari guru dan cenderung menghasilkan bentuk yang hampir sama dengan contoh. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 10 anak, hanya 3 anak yang mencapai kategori tuntas atau minimal BSH. Persentase ketuntasan pra-siklus sebesar 30%, sehingga tindakan perbaikan diperlukan.

Indikator yang paling rendah pada pra-siklus adalah keberanian mengemukakan ide dan kemandirian menyelesaikan proyek. Anak sebenarnya menunjukkan rasa ingin tahu terhadap bahan yang tidak biasa, tetapi belum langsung berani memutuskan bentuk karya. Guru juga masih perlu mengurangi pemberian contoh jadi agar anak tidak hanya meniru, melainkan membangun imajinasi berdasarkan pengalaman langsung.

TABEL 3. *Hasil Observasi Pra-Siklus*

Kategori	Jumlah Anak	Persentase	Keterangan
BB	3	30%	Belum mampu mengeksplorasi media secara mandiri.
MB	4	40%	Mulai tertarik mencoba, tetapi masih banyak meniru contoh.
BSH	3	30%	Mampu membuat karya sederhana dengan bantuan minimal.
BSB	0	0%	Belum ada anak pada kategori sangat baik.
Jumlah Tuntas (BSH+BSB)	3	30%	Belum memenuhi indikator keberhasilan 80%.

Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan dengan kegiatan pengenalan pohon pisang sebagai media bahan alam. Guru mengawali pembelajaran melalui ice breaking, doa, apersepsi, dan tanya jawab tentang bagian-bagian pohon pisang. Anak diajak mengamati daun, batang, pelepah, dan contoh penggunaan pohon pisang dalam kehidupan sehari-hari. Tahap ini bertujuan membangun pengetahuan awal dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak. Pada tahap perencanaan proyek, guru memperkenalkan beberapa aktivitas yang dapat dipilih anak, seperti membuat boneka dari batang pisang, membuat mobil-mobilan, mencap dengan batang pisang, menggambar pada daun pisang, serta menyobek dan menghitung daun pisang. Anak dibagi dalam area kegiatan agar memperoleh pengalaman eksplorasi yang beragam. Guru berperan sebagai fasilitator, bukan pemberi contoh tunggal. Selama

kegiatan, anak mulai menunjukkan antusiasme, terutama ketika memegang langsung bahan pohon pisang dan melihat bentuk cap yang dihasilkan dari batangnya. Hasil observasi siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pra-siklus. Anak mulai aktif bertanya, mencoba bahan, dan menyampaikan bentuk karya yang ingin dibuat. Namun, belum semua anak menunjukkan kemandirian yang stabil. Beberapa anak masih bertanya berulang kali apakah bentuk karyanya benar dan masih meniru karya teman. Dari 10 anak, 7 anak mencapai kategori tuntas, terdiri atas 5 anak pada kategori BSH dan 2 anak pada kategori BSB. Persentase ketuntasan siklus I sebesar 70%, sehingga belum memenuhi indikator keberhasilan 80%.



GAMBAR 1. Kegiatan pengenalan media pohon pisang



GAMBAR 2. Persiapan alat dan bahan proyek

TABEL 4. Hasil Observasi Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase	Keterangan
BB	0	0%	Tidak ada anak pada kategori belum berkembang.
MB	3	30%	Anak mulai mencoba, tetapi masih membutuhkan arahan intensif.
BSH	5	50%	Anak mampu menghasilkan karya sederhana dengan bantuan minimal.
BSB	2	20%	Anak aktif berkreasi dan mulai percaya diri menceritakan karya.
Jumlah Tuntas (BSH+BSB)	7	70%	Meningkat, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan 80%.

Refleksi Siklus I

Refleksi siklus I menunjukkan tiga hambatan utama. Pertama, beberapa anak masih membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami bahwa bahan pohon pisang dapat diubah menjadi berbagai bentuk. Kedua, guru masih sesekali memberi contoh bentuk yang

terlalu spesifik sehingga sebagian anak meniru bentuk tersebut. Ketiga, waktu eksplorasi belum cukup bagi anak yang membutuhkan proses pengamatan lebih lama. Berdasarkan refleksi ini, tindakan pada siklus II diperbaiki dengan cara: (1) menyediakan lebih banyak variasi potongan batang, daun, dan pelepah pisang; (2) menggunakan pertanyaan pemantik seperti 'bentuk apa lagi yang bisa dibuat dari bahan ini?'; (3) memberi kesempatan anak memilih area proyek; (4) menunda bantuan langsung agar anak mencoba lebih dulu; dan (5) memberi ruang presentasi sederhana agar anak menceritakan hasil karya.

Perbaikan tersebut disusun agar pembelajaran tidak hanya menghasilkan karya, tetapi juga mengembangkan proses berpikir imajinatif. Anak didorong untuk melihat media pohon pisang sebagai bahan terbuka yang dapat ditafsirkan menjadi berbagai bentuk, bukan hanya sebagai objek yang harus ditiru sesuai contoh guru.

Pelaksanaan Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan memperkuat pembelajaran berbasis proyek yang lebih terbuka. Guru mengawasi kegiatan dengan mengajak anak mengingat kembali bagian-bagian pohon pisang dan pengalaman pada siklus I. Selanjutnya, guru memberikan pertanyaan pemantik dan memperlihatkan bahan tanpa menentukan bentuk akhir karya. Anak diberi kesempatan memilih bahan dan menentukan proyek yang ingin dibuat, baik secara mandiri maupun berpasangan.

Pada siklus II, anak terlihat lebih percaya diri. Beberapa anak mulai mengemukakan gagasan baru, seperti membuat kapal, roket, boneka, mobil-mobilan, dan pola cap berbeda. Anak juga lebih berani menceritakan alasan memilih bentuk tertentu. Selama kegiatan, guru hanya memberi bantuan ketika anak benar-benar mengalami kesulitan teknis, misalnya saat merekatkan bagian bahan atau menggunakan alat dengan aman. Strategi ini membuat anak lebih mandiri dan tidak selalu menunggu arahan guru.

Hasil observasi siklus II menunjukkan peningkatan yang jelas. Dari 10 anak, 9 anak mencapai kategori tuntas, terdiri atas 3 anak pada kategori BSH dan 6 anak pada kategori BSB. Persentase ketuntasan mencapai 90%, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Anak tidak hanya menyelesaikan proyek, tetapi juga mampu menunjukkan variasi karya, menyampaikan ide, bekerja sama, dan menceritakan pengalaman belajarnya.



GAMBAR 3. Pelaksanaan kegiatan eksplorasi menggunakan media pohon pisang



GAMBAR 4. Hasil kegiatan dan dokumentasi bersama anak

TABEL 5. Hasil Observasi Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase	Keterangan
BB	0	0%	Tidak ada anak pada kategori belum berkembang.
MB	1	10%	Satu anak masih membutuhkan pendampingan pada bagian teknis.
BSH	3	30%	Anak mampu membuat karya dan menceritakan gagasan dengan bantuan minimal.
BSB	6	60%	Anak aktif, mandiri, percaya diri, dan menghasilkan karya bervariasi.
Jumlah Tuntas (BSH+BSB)	9	90%	Indikator keberhasilan 80% telah tercapai.

TABEL 6. Rekapitulasi Peningkatan Imajinasi Anak

Tahap	BB	MB	BSH	BSB	Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pra-siklus	3	4	3	0	3 anak	30%
Siklus I	0	3	5	2	7 anak	70%
Siklus II	0	1	3	6	9 anak	90%

TABEL 7. Rata-Rata Skor Indikator Kreativitas-Imajinatif Anak

Indikator	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II	Arah Perkembangan
Rasa ingin tahu dan eksplorasi media	2,00	2,90	3,50	Anak semakin aktif bertanya dan mencoba bahan.
Keberanian mengemukakan ide	1,80	2,60	3,40	Anak lebih berani menyampaikan bentuk karya yang diinginkan. Karya anak semakin beragam meskipun menggunakan bahan yang sama.
Menghasilkan karya bervariasi	1,90	2,70	3,50	Anak lebih mandiri dan percaya diri menceritakan hasilnya.
Rata-rata keseluruhan	1,85	2,75	3,45	Kategori berkembang dari MB menuju BSB.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pohon pisang melalui pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan imajinasi anak usia dini. Peningkatan terlihat dari perubahan persentase ketuntasan dari 30% pada pra-siklus menjadi 70% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 90% pada siklus II. Perubahan ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan secara bertahap melalui PTK efektif memperbaiki praktik pembelajaran, terutama ketika guru menggunakan refleksi siklus I untuk merancang perbaikan pada siklus II. Peningkatan pada siklus I terjadi karena anak memperoleh pengalaman langsung dengan bahan yang konkret. Media pohon pisang memiliki tekstur, bentuk, warna, dan fungsi yang beragam sehingga menarik perhatian anak. Anak dapat menyentuh, mencium, mengamati, memotong, mencap, menyobek, menyusun, dan menggambar pada bagian pohon pisang. Pengalaman multisensori seperti ini membantu anak membangun asosiasi dan imajinasi. Temuan ini sejalan dengan Sardi dan Mayar (2023) yang menunjukkan bahwa media loose parts dari lingkungan sekitar

dapat mendorong kreativitas anak karena bahan dapat dipindahkan, dimodifikasi, dan digunakan sesuai gagasan anak. Safitri dan Lestarinigrum (2021) juga menegaskan bahwa media loose parts membantu anak usia 5-6 tahun mengekspresikan ide secara lebih mandiri.

PjBL berperan penting karena memberikan struktur kegiatan yang tetap memberi kebebasan pada anak. Tahapan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi membuat kegiatan tidak berhenti pada bermain bebas tanpa arah, tetapi tetap terhubung dengan tujuan pembelajaran. Anak belajar mengenali pohon pisang, memilih bahan, mencoba kemungkinan bentuk, menyelesaikan proyek, dan menceritakan hasilnya. Arpah et al. (2024) menyatakan bahwa PjBL mampu meningkatkan kreativitas anak karena anak terlibat dalam proses menemukan dan membuat karya. Parwoto et al. (2024) memperkuat bahwa PjBL kolaboratif berdampak pada kreativitas anak taman kanak-kanak, terutama ketika anak terlibat aktif dalam bermain dan bekerja sama.

Pada siklus I, pembelajaran sudah menunjukkan peningkatan, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan. Tiga anak masih berada pada kategori MB. Hambatan ini terjadi karena sebagian anak masih terbiasa menunggu contoh dan belum yakin dengan gagasannya sendiri. Kondisi tersebut sejalan dengan masalah yang juga ditemukan oleh Nikmah et al. (2023), yaitu anak kurang aktif ketika pembelajaran kurang memberi ruang eksplorasi. Oleh karena itu, refleksi siklus I menjadi bagian penting dalam PTK. Guru tidak hanya menilai hasil, tetapi menganalisis penyebab anak belum berkembang optimal, kemudian memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya.

Perbaikan pada siklus II berupa penambahan pilihan bahan, pengurangan contoh jadi, penggunaan pertanyaan pemantik, dan pemberian ruang presentasi terbukti membantu anak lebih mandiri. Anak mulai menghasilkan karya yang berbeda meskipun menggunakan media yang sama. Perubahan ini menunjukkan bahwa kreativitas anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang memberi kebebasan terarah. Kurniawati dan Rocmah (2025) menemukan pola serupa, yaitu PjBL dengan loose parts dalam PTK dua siklus mampu meningkatkan kreativitas anak dari 30,77% pada pra-siklus menjadi 84,62% pada siklus II. Handayani et al. (2026) juga menunjukkan bahwa media bahan alam dalam PTK dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun karena anak memperoleh kesempatan eksplorasi langsung.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian Hasanah dan Pradana (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran proyek berbasis STEAM dalam PTK mampu meningkatkan berpikir kreatif anak usia dini. Walaupun penelitian ini tidak secara eksplisit menggunakan label STEAM, kegiatan yang dilakukan memuat unsur sains sederhana melalui pengamatan pohon pisang, seni melalui pembuatan karya, matematika sederhana melalui menghitung daun, serta keterampilan sosial melalui kolaborasi. Dengan demikian, media pohon pisang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran lintas aspek perkembangan. Dari sisi media pembelajaran, pohon pisang memiliki karakteristik yang serupa dengan loose parts karena bagian-bagiannya dapat digunakan secara terbuka. Anak dapat menjadikan batang pisang sebagai alat cap, daun sebagai media gambar, pelepah sebagai bahan konstruksi, dan potongan bahan sebagai unsur karya.

Wahyuningsih et al. (2020) menjelaskan bahwa loose parts dalam pembelajaran STEAM memberi peluang anak untuk menentukan sendiri cara menggunakan bahan. Marbiyatun dan Widayari (2023) juga menunjukkan bahwa loose parts mampu meningkatkan kreativitas PAUD karena anak terlibat dalam manipulasi bahan dan penciptaan produk. Novitasari (2025) menambahkan bahwa loose parts berbasis bahan alam dapat menjadi strategi pengembangan kreativitas karena anak tidak dibatasi pada satu bentuk hasil. Peningkatan keberanian anak dalam menceritakan karya menunjukkan bahwa imajinasi tidak hanya tampak pada bentuk produk, tetapi juga pada kemampuan anak memberi makna terhadap karya tersebut. Anak yang pada awalnya hanya meniru mulai dapat mengatakan ingin membuat kapal, mobil, roket, boneka, atau bentuk lain. Hal ini penting karena imajinasi berhubungan dengan kemampuan simbolik anak. Ketika anak

mampu melihat batang pisang sebagai mobil atau daun pisang sebagai media gambar, anak sedang melakukan transformasi makna. Nurjanah dan Muthmainah (2023) menemukan bahwa media loose parts tidak hanya berpengaruh terhadap kreativitas, tetapi juga keterampilan motorik halus; dalam konteks penelitian ini, anak juga melatih koordinasi tangan-mata saat menyusun, menggambar, mencap, dan merekatkan bahan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Cahyaningsih dan Harun (2023) yang menunjukkan bahwa metode proyek berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak. Kegiatan proyek membuat anak menghadapi persoalan nyata, misalnya bagaimana membuat batang pisang berdiri, bagaimana menghasilkan bentuk cap yang berbeda, atau bagaimana menyusun daun agar menyerupai objek tertentu. Tantangan sederhana ini memicu anak untuk mencoba alternatif dan mencari solusi. Pangestu et al. (2024) juga menunjukkan bahwa PjBL dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar karena siswa berpartisipasi aktif dalam proses menghasilkan produk bermakna.

Secara pedagogis, penelitian ini menegaskan bahwa guru PAUD perlu mengubah peran dari pemberi contoh menjadi fasilitator eksplorasi. Guru tetap menyiapkan alat, memastikan keamanan, memberi arahan umum, dan memandu refleksi, tetapi tidak perlu menentukan bentuk akhir karya anak. Ketika guru terlalu cepat memberi contoh jadi, ruang imajinasi anak menyempit. Sebaliknya, ketika guru menggunakan pertanyaan terbuka, anak terdorong berpikir lebih fleksibel. Zulfa et al. (2024) menekankan bahwa inovasi metode proyek penting untuk mendukung perkembangan holistik anak, termasuk aspek kognitif, sosial, emosional, dan kreativitas.

Ketercapaian 90% pada siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah terpenuhi. Meskipun demikian, masih terdapat satu anak pada kategori MB. Hal ini wajar karena perkembangan anak usia dini bersifat individual. Anak yang belum mencapai BSH tetap menunjukkan kemajuan dibandingkan pra-siklus, tetapi masih membutuhkan pendampingan lebih intensif, terutama pada aspek percaya diri dan penyelesaian teknis karya. Dengan demikian, hasil PTK tidak dimaknai sebagai penyeragaman kemampuan anak, melainkan sebagai bukti bahwa strategi pembelajaran yang lebih tepat dapat membantu mayoritas anak berkembang sesuai potensinya.

Kebaruan praktis penelitian ini terletak pada pemanfaatan pohon pisang sebagai media bahan alam lokal dalam pembelajaran berbasis proyek. Media ini mudah ditemukan di lingkungan Indonesia, tidak membutuhkan biaya tinggi, dan dapat digunakan untuk berbagai kegiatan. Penggunaan media lokal juga mendekatkan anak dengan lingkungan sekitarnya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Trisnawati et al. (2025) menunjukkan bahwa PjBL berbantuan media konkret mampu mengembangkan kreativitas dan motorik halus anak. Dengan memanfaatkan pohon pisang, guru dapat mengembangkan pembelajaran yang ekologis, ekonomis, dan sesuai dengan konteks budaya anak.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek menggunakan media pohon pisang terbukti dapat meningkatkan imajinasi anak usia dini melalui proses eksplorasi, produksi karya, dan refleksi. Peningkatan tidak hanya terlihat pada angka ketuntasan, tetapi juga pada perubahan perilaku belajar anak: lebih aktif bertanya, berani memilih bahan, menghasilkan karya berbeda, bekerja sama, dan percaya diri menceritakan karya. Hasil ini menguatkan bahwa stimulasi imajinasi anak perlu dilakukan melalui pengalaman konkret yang terbuka, menyenangkan, dan memberi ruang bagi anak untuk menjadi pencipta makna dalam proses belajarnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pohon pisang sebagai media bahan alam melalui pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan imajinasi anak usia dini di TK Ceria Eduloka. Penerapan tindakan dilakukan melalui tahapan PjBL yang mencakup pertanyaan

mendasar, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pelaksanaan proyek, monitoring, presentasi hasil, dan evaluasi pengalaman belajar. Media pohon pisang memberi pengalaman konkret dan terbuka sehingga anak dapat mengeksplorasi bahan, mengemukakan ide, membuat karya, serta menceritakan hasilnya.

Peningkatan hasil terlihat dari persentase ketuntasan anak pada pra-siklus sebesar 30%, meningkat menjadi 70% pada siklus I, dan mencapai 90% pada siklus II. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian sebesar 80% anak mencapai kategori BSH atau BSB telah terpenuhi pada siklus II. Peningkatan terjadi karena guru memperbaiki tindakan dengan mengurangi contoh jadi, memberikan pertanyaan pemantik, memperluas pilihan bahan, dan memberi kesempatan anak untuk bekerja secara mandiri maupun berkolaborasi.

Penelitian ini merekomendasikan agar guru PAUD memanfaatkan media bahan alam lokal sebagai alternatif media pembelajaran kreatif. Pohon pisang dapat digunakan untuk kegiatan seni, sains sederhana, motorik halus, bahasa, dan sosial-emosional. Penelitian lanjutan dapat mengembangkan media pohon pisang pada aspek perkembangan lain atau menguji efektivitasnya pada kelompok usia dan konteks lembaga yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

1. Afriani, N. A., Syamsuardi, Intisari, Amri, N. A., & Hasbur, H. S. (2025). The effect of the project-based learning model on creativity achievements in early childhood. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 13(1), 39-47. <https://doi.org/10.23887/paud.v13i1.87325>
2. Arpah, M., Kusumawardani, R., & Fatimah, A. (2024). Creativity and project based learning. *International Journal of Emerging Issues in Early Childhood Education*, 5(2), 22-29. <https://doi.org/10.33830/ijeiece.v5i2.1626>
3. 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>
4. Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S. R. I., Honesti, L., Wahyuni, S. R. I., Mouw, E., Mashudi, I., Hasanah, N. U. R., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., & Waris, L. (2022). Metodologi penelitian kualitatif. *Global Eksekutif Teknologi*.
5. Handayani, F. F., Triyana, T., Sefriyanti, S., Husna, A., & Hafidhoh, H. (2026). Utilizing natural materials to stimulate creativity in children aged 5-6 years: A classroom action research study in early childhood education. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 9(1), 1-12. <https://doi.org/10.46963/mash.v9i01.3053>
6. Hasanah, U., & Pradana, P. H. (2024). Project-based STEAM model learning to improve creative thinking in early childhood. *Al Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 8(1), 206-216. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v8i1.749>
7. Irayana, I., & Iqbal, M. (2024). Eksperimen penerapan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) pada peningkatan kreativitas anak usia dini. *JEA*, 10(1), 47-56. <https://doi.org/10.18592/jea.v10i1.11422>
8. Kurniawati, A., & Rocmah, L. I. (2025). Project based learning with loose parts improves preschool creativity: Pembelajaran berbasis proyek dengan bahan-bahan fleksibel meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Academia Open*, 10(1), 10.21070/acopen.10.2025.12306. <https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.12306>
9. Kurniawati, R., Kristiana, D., & Muttaqin, M. A. (2024). Implementasi metode project based learning terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun pada terapan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, 105-131.
10. Marbiyatun, & Widyasari, C. (2023). Loose part as a learning media to improve early childhood education creativity. In M. H. Hikmat et al. (Eds.), *Proceedings of the*

- International Conference on Learning and Advanced Education (ICOLAE 2022) (pp. 1200-1212). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-086-2_101
11. Munandar, U. (2009). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Rineka Cipta.
 12. 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>
 13. Novitasari, N. (2025). The use of loose parts media as a strategy for developing early childhood creativity. *Al Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 8(2), 406-417. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v8i2.863>
 14. Nurfajriani, W. V., Wahyu, M., Arivan, I., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Triangulasi data dalam analisis data kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(September), 826-833.
 15. Nurjanah, S., & Muthmainah, M. (2023). Pengaruh media loose part terhadap kreativitas dan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3519-3536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4434>
 16. Pangestu, K., Malagola, Y., Robbaniyah, I., & Rahajeng, D. (2024). The influence of project based learning on learning outcomes, creativity and student motivation in science learning at elementary schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(2), 194-203. <https://doi.org/10.21831/jpe.v12i2.63208>
 17. Parwoto, P., Ilyas, S. N., Bachtiar, M. Y., & Marzuki, K. (2024). Fostering creativity in kindergarten: The impact of collaborative project-based learning. *South African Journal of Childhood Education*, 14(1), Article a1462. <https://doi.org/10.4102/sajce.v14i1.1462>
 18. Rafka, N. (2024). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di kelas TK B Sekolah KB-TK Dapena Surabaya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 716-724.
 19. Ratna, A., Arbarini, M., & Loretha, A. F. (2023). Pembelajaran STEAM dengan media loose parts di kelompok bermain anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3227-3240. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4468>
 20. Rozak, P. (2021). Penerapan media loose part dalam kemampuan motorik halus pada anak usia dini. *Al-Athfal*, 2(1), 56-71. <https://doi.org/10.58410/al-athfal.v2i1.535>
 21. 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.v2i1.3645>
 22. Saleh, S. (2023). Mengenal metodologi penelitian kualitatif. Agma.
 23. Sardi, M., & Mayar, F. (2023). The effect of loose parts on the development of early childhood creativity. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(3), 4120-4128. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i3.4107>
 24. Sari, A. R., Husnawati, H. A., & Ed, C. (2025). Metode penelitian kualitatif. Penerbit Pendidikan Indonesia.
 25. Syofiyanti, D., Purnomo, D., & Franssisca, Y. (2025). Pelatihan pembuatan prakarya edukatif bagi guru sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 1-14.
 26. Trisnawati, R. D., Bayu, G. W., & Asril, M. (2025). Project-based learning berbantuan media tanah liat untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan motorik halus anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 918-931. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i2.1607>
 27. Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
 28. Wahyuni, S., Susanti, S., Darfin, S. A., & Rimadani, N. (2025). Aspek-aspek kunci dalam perkembangan anak pada masa usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 1-12.

29. Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Nurjanah, N. E., Dewi, N. K., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., & Sholeha, V. (2020). The utilization of loose parts media in STEAM learning for early childhood. *Early Childhood Education and Development Journal*, 2(2), 1-5. <https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.46326>
30. Wardhani, J. D., Katoningsih, S., & Asmawulan, T. (2023). Manfaat model pembelajaran project based learning untuk pendidikan anak usia dini dan implementasinya dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Golden Age*, 9(2), 394-403. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i2.52951>
31. Waroka, L., Darmiyanti, A., & Riana, N. (2022). Kegiatan meronce pelepah pisang untuk menstimulus motorik halus anak usia dini. *Edukids*, 19(1), 41-50. <https://doi.org/10.17509/edukids.v19i1.37601>
32. Zulfa, N. A., Hibana, H., & Sari, N. (2024). Learning method innovation: Integrating projects for holistic development of early childhood. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 157-171. <https://doi.org/10.24042/al-athfaal.v7i2.24780>

PROFIL SINGKAT

Dessy Syofiyanti merupakan Lulusan Doktor yang berafiliasi dengan STAI Madinatun Najah Rengat. Fokus kajiannya berada pada bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini, khususnya media pembelajaran, kreativitas anak, perkembangan kognitif, sosialisasi, serta nilai moral dan keagamaan. Selain itu juga menulis bidang Pendidikan Islam, Konseling dan Strategi pembelajaran. Melalui karya akademiknya, ia menunjukkan perhatian pada pengembangan pembelajaran yang kreatif, edukatif, dan sesuai dengan kebutuhan.

Anita Nugrahani merupakan pendidik yang berafiliasi dengan SK Pamerdi dan aktif dalam pengembangan praktik pembelajaran anak usia dini. Selain itu, ia juga berperan sebagai Tutor Universitas Terbuka, sehingga memiliki perhatian pada penguatan kompetensi pendidik dan peningkatan kualitas pembelajaran pada jenjang pendidikan anak usia dini.

Rahma Dwi Marta merupakan mahasiswi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di STAI Madinatun Najah Rengat. Minat penelitiannya berfokus pada bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Yolla Fransisca adalah Mahasiswi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STAI Madinatun Najah Rengat. Bidang kajian yang ditekuni yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).