



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 2467-2477

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2288

Pengaruh Model Experiential Learning Berbasis Ecobrik terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia 5–6 Tahun

Mumuk Nurbadriyah¹, Rachma Hasibuan², Yes Matheos Lasarus Malaikosa³, dan Ruqoyyah Fitri⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK. Kemampuan berpikir kreatif merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini, namun dalam praktik pembelajaran masih ditemukan kegiatan belajar yang kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara aktif. Kondisi tersebut menyebabkan kemampuan anak dalam menghasilkan ide, memecahkan masalah, dan mengekspresikan gagasan belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model Experiential Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment melalui pretest-posttest control group design. Subjek penelitian terdiri dari kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran berbasis pengalaman langsung dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan instrumen penilaian kemampuan berpikir kreatif meliputi aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan berpikir kreatif anak pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Model Experiential Learning memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan eksplorasi, refleksi, dan penerapan pengalaman sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif secara lebih optimal.

Kata Kunci : *Experiential Learning; Berpikir Kreatif; Anak Usia Dini; Pembelajaran Aktif*

ABSTRACT. Creative thinking ability is an essential component of early childhood cognitive development; however, learning practices often provide limited opportunities for children to actively explore their ideas. This condition affects children's ability to generate ideas, solve problems, and express thoughts creatively. This study aims to analyze the effect of the Experiential Learning model on the creative thinking ability of children aged 5–6 years. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group format. The participants were divided into an experimental group receiving experiential-based learning and a control group receiving conventional instruction. Data were collected through observation using an instrument measuring creative thinking indicators, including fluency, flexibility, originality, and elaboration. The findings revealed a significant improvement in children's creative thinking ability in the experimental group compared to the control group. Experiential Learning encourages children to actively engage in exploration, reflection, and application of knowledge, which contributes to the optimal development of creative thinking skills.

Keyword : *Experiential Learning; Creative Thinking; Early Childhood; Active Learning*

Copyright (c) 2026 Mumuk Nurbadriyah dkk.

✉ Corresponding author : Mumuk Nurbadriyah

Email Address : mumuknurispry@gmail.com

Received 19 Mei 2026, Accepted 20 Juni 2026, Published 20 Juni 2026

PENDAHULUAN

Perkembangan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia dini menjadi salah satu aspek penting yang perlu memperoleh perhatian dalam penyelenggaraan pendidikan. Kemampuan ini berkaitan dengan kapasitas anak dalam menghasilkan berbagai gagasan, menemukan solusi dari suatu permasalahan, serta mengembangkan ide secara fleksibel sesuai dengan pengalaman yang dimiliki [1]. Pada rentang usia 5–6 tahun, anak berada pada masa yang sangat potensial untuk mengembangkan kreativitas karena memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang bereksplorasi, dan menunjukkan ketertarikan terhadap berbagai pengalaman baru [2]. Oleh karena itu, pembelajaran yang diberikan perlu mampu memfasilitasi anak untuk aktif mencari, menemukan, dan membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman yang bermakna.

Perubahan paradigma pendidikan abad ke-21 menuntut lembaga pendidikan anak usia dini untuk tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk kreativitas. Kemampuan berpikir kreatif membantu anak dalam menghadapi berbagai situasi baru, menumbuhkan keberanian mengemukakan pendapat, serta mendorong munculnya inovasi sejak usia dini [3],[4]. Namun demikian, hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa praktik pembelajaran di banyak lembaga PAUD masih didominasi oleh aktivitas yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan anak lebih sering menerima informasi secara pasif dibandingkan terlibat dalam proses eksplorasi dan penemuan yang dapat merangsang kreativitasnya.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai mampu mengakomodasi kebutuhan perkembangan anak adalah model *Experiential Learning*. Model ini menempatkan pengalaman sebagai sumber utama belajar sehingga anak memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas pembelajaran [5],[6]. Melalui tahapan mengalami, mengamati, merefleksikan, dan menerapkan hasil belajar, anak dapat menghubungkan pengetahuan dengan situasi nyata yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Proses tersebut memberikan ruang yang lebih luas bagi anak untuk mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir fleksibel, serta keberanian dalam mengemukakan gagasan.

Kegiatan pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung juga sejalan dengan karakteristik belajar anak usia dini yang lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas konkret dibandingkan penjelasan abstrak. Dalam konteks ini, kegiatan berbasis lingkungan menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran. Selain memberikan pengalaman nyata, kegiatan tersebut juga membantu anak mengenal dan memahami permasalahan lingkungan yang ada di sekitarnya. Salah satu kegiatan yang dapat diterapkan adalah pembuatan ecobrick, yaitu pemanfaatan limbah plastik yang dipadatkan ke dalam botol plastik sehingga dapat digunakan kembali sebagai produk yang bernilai guna [7],[8].

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan Januari 2026 di TK PGRI 7 Wajak Kabupaten Malang, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak kelompok B masih perlu mendapatkan stimulasi yang lebih optimal. Dari 30 anak yang diamati, sebanyak 19 anak (63,3%) cenderung mengikuti contoh yang diberikan guru

tanpa melakukan modifikasi terhadap tugas yang dikerjakan. Selain itu, 17 anak (56,7%) masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide secara mandiri dan 18 anak (60,0%) belum mampu memberikan lebih dari satu alternatif jawaban ketika menghadapi suatu permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Hanya 7 anak (23,3%) yang menunjukkan keberanian untuk mengemukakan gagasan yang berbeda dari teman-temannya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas secara optimal.

Berbagai penelitian dalam beberapa tahun terakhir telah membuktikan bahwa pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik mampu meningkatkan kreativitas. Penelitian Hasan menunjukkan bahwa penerapan *Experiential Learning* memberikan dampak positif terhadap keterlibatan anak dalam pembelajaran melalui pengalaman yang bermakna [9]. Penelitian Arifin dan Suryanti menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif karena anak terlibat secara langsung dalam proses pemecahan masalah [10]. Sementara itu, Rahmawati dan Fauziddin melaporkan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis lingkungan berkontribusi terhadap perkembangan kreativitas melalui aktivitas eksplorasi dan eksperimen [11]. Penelitian lain yang dilakukan oleh Aulia juga menunjukkan bahwa aktivitas eksploratif berbasis lingkungan efektif dalam mengembangkan aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi dalam berpikir kreatif anak usia dini [12].

Meskipun demikian, hasil telaah literatur menunjukkan masih terdapat beberapa celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Sebagian besar penelitian terdahulu mengkaji kreativitas melalui penggunaan media pembelajaran, *project-based learning*, atau kegiatan berbasis lingkungan secara umum. Penelitian mengenai *Experiential Learning* pada pendidikan anak usia dini juga lebih banyak difokuskan pada pengembangan karakter, keterampilan sosial, dan keterlibatan belajar anak. Selain itu, penelitian yang mengintegrasikan model *Experiential Learning* dengan kegiatan ecobrick sebagai sarana pengembangan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun masih sangat terbatas. Dengan demikian, hubungan antara pembelajaran berbasis pengalaman dan aktivitas ecobrick dalam meningkatkan kreativitas anak belum banyak dieksplorasi secara empiris.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian model *Experiential Learning* dengan kegiatan ecobrick sebagai aktivitas pembelajaran kontekstual yang memadukan pengalaman langsung, pengembangan kreativitas, dan pendidikan lingkungan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya menekankan salah satu aspek tersebut, penelitian ini menggabungkan ketiganya dalam satu rangkaian pembelajaran yang dirancang sesuai karakteristik perkembangan anak usia dini. Melalui kegiatan ecobrick, anak tidak hanya belajar mengelola limbah plastik, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi ide, menciptakan karya, dan menemukan berbagai alternatif solusi secara kreatif.

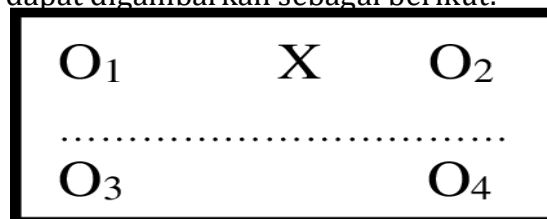
Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model *Experiential Learning* berbasis ecobrick terhadap kemampuan berpikir

kreatif anak usia 5–6 tahun. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran berbasis pengalaman pada pendidikan anak usia dini sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan kreativitas anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental research*). Desain penelitian yang diterapkan adalah *pretest-posttest control group design*, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok penelitian, terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning* berbasis ecobrick, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan oleh guru [13]. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok memperoleh pengukuran awal (*pretest*) untuk mengetahui kondisi kemampuan berpikir kreatif anak. Setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai dilaksanakan, kedua kelompok kembali diberikan pengukuran akhir (*posttest*). Perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Experiential Learning* berbasis ecobrick terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun.

Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain quasi experimental research

Keterangan:

O₁ = pretest kelompok eksperimen

O₂ = posttest kelompok eksperimen

O₃ = pretest kelompok kontrol

O₄ = posttest kelompok kontrol

X = perlakuan model *Experiential Learning*

Penelitian dilaksanakan di TK PGRI 7 Wajak, Kecamatan Wajak, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Pemilihan lokasi dilakukan berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak masih perlu dikembangkan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada anak. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, yaitu mulai Januari hingga Februari 2026. Pelaksanaan penelitian meliputi tahap observasi awal, penyusunan instrumen, pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan, pelaksanaan *posttest*, dan analisis data.

Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI 7 Wajak, Kecamatan Wajak, Kabupaten Malang, Jawa Timur pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, yaitu selama bulan Januari sampai Februari 2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B usia 5–6 tahun yang berjumlah 30 anak. Penentuan sampel menggunakan

teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian [1]. Adapun kriteria yang digunakan dalam pemilihan sampel meliputi: (1) anak berusia 5–6 tahun, (2) terdaftar sebagai peserta didik aktif pada tahun ajaran 2025/2026, (3) mengikuti kegiatan pembelajaran secara rutin selama penelitian berlangsung, dan (4) memiliki karakteristik perkembangan yang relatif setara berdasarkan hasil observasi awal guru kelas.

Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh sampel sebanyak 30 anak yang terbagi ke dalam dua kelompok. Kelompok eksperimen terdiri atas 15 anak yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning* berbasis ecobrick, sedangkan kelompok kontrol terdiri atas 15 anak yang mengikuti pembelajaran konvensional. Pembagian kelompok dilakukan berdasarkan kelas yang telah ada (*intact group*) dengan mempertimbangkan kesetaraan usia, tingkat perkembangan, dan karakteristik pembelajaran yang diterapkan di sekolah sehingga kedua kelompok memiliki kondisi awal yang relatif homogen sebelum perlakuan diberikan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik observasi terstruktur untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Teknik observasi dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang lebih tepat dinilai melalui pengamatan terhadap perilaku, respons, dan aktivitas yang ditunjukkan selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen penelitian berupa lembar observasi kemampuan berpikir kreatif yang disusun berdasarkan empat indikator utama, yaitu kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian gagasan (*originality*), dan kemampuan mengembangkan gagasan secara rinci (*elaboration*). Setiap indikator dinilai menggunakan kategori perkembangan anak usia dini yang terdiri atas Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Proses observasi dilaksanakan dalam beberapa tahapan yang saling berkesinambungan. Tahap pertama berupa observasi awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi kemampuan berpikir kreatif anak sebelum penelitian dilaksanakan. Selanjutnya, pengukuran awal (*pretest*) diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki masing-masing kelompok sebelum memperoleh perlakuan. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelompok kembali diberikan pengukuran akhir (*posttest*) guna mengetahui perubahan kemampuan berpikir kreatif yang terjadi setelah penerapan model pembelajaran. Untuk menjaga objektivitas hasil pengamatan, proses observasi dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti bersama guru kelas.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu melalui proses pengujian validitas dan reliabilitas. Validitas instrumen ditentukan melalui uji validitas isi (*content validity*) dengan melibatkan ahli pendidikan anak usia dini dan praktisi pembelajaran sebagai validator. Hasil penilaian para ahli digunakan untuk menyempurnakan indikator maupun butir pengamatan sehingga sesuai dengan tujuan penelitian. Setelah dinyatakan valid, instrumen diuji cobakan untuk mengetahui tingkat reliabilitasnya. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's

Alpha dengan bantuan program SPSS, di mana instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70 sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis secara bertahap menggunakan bantuan perangkat lunak Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 25. Tahap awal analisis dilakukan melalui statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum mengenai kemampuan berpikir kreatif anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis ini meliputi perhitungan nilai minimum, nilai maksimum, rata-rata (*mean*), standar deviasi, serta persentase capaian perkembangan anak pada setiap kategori penilaian. Statistik deskriptif digunakan untuk menjelaskan kecenderungan data dan memberikan informasi mengenai perubahan kemampuan berpikir kreatif anak sebelum dan sesudah perlakuan diberikan

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu dianalisis melalui uji prasyarat untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi yang diperlukan dalam analisis parametrik. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, uji homogenitas varians dilakukan menggunakan Levene's Test untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Pengujian prasyarat ini penting dilakukan untuk menentukan teknik analisis inferensial yang paling sesuai digunakan dalam penelitian.

Setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Namun, apabila salah satu asumsi tidak terpenuhi, maka digunakan uji nonparametrik Mann-Whitney U Test sebagai alternatif analisis. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi dengan taraf kesalahan 5% ($\alpha = 0,05$). Hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, sedangkan hipotesis nol (H_0) diterima apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Melalui tahapan analisis tersebut, pengaruh model *Experiential Learning* berbasis ecobrick terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun dapat diidentifikasi secara objektif dan sistematis berdasarkan hasil pengujian statistic.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis deskriptif menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada pada kondisi awal yang relatif setara sebelum perlakuan diberikan. Hasil pretest menunjukkan rata-rata skor kemampuan berpikir kreatif kelompok eksperimen sebesar 10,87 (SD = 1,68), sedangkan kelompok kontrol sebesar 12,27 (SD = 1,44). Setelah pelaksanaan pembelajaran, terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kedua kelompok, namun peningkatan yang lebih besar ditemukan pada kelompok eksperimen yang

memperoleh pembelajaran menggunakan model *Experiential Learning* berbasis ecobrick.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Kemampuan Berpikir Kreatif Anak

Kelompok	N	Pretest Mean ± SD	Posttest Mean ± SD	Gain Score
Eksperimen	15	10,87 ± 1,68	15,53 ± 1,24	4,67
Kontrol	15	12,27 ± 1,44	13,00 ± 1,31	0,73

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata skor sebesar 4,67 poin, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 0,73 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman melalui proyek ecobrick memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap perkembangan kemampuan berpikir kreatif anak dibandingkan pembelajaran konvensional. Perbandingan hasil kemampuan berpikir kreatif anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa sebagian data tidak berdistribusi normal ($p < 0,05$), sehingga pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney U Test.

Tabel 2. Hasil Uji Mann-Whitney U Test

Variabel	U	Z	Sig. (2-tailed)
Kemampuan Berpikir Kreatif (Posttest)	18,500	-4,32	0,000

Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model *Experiential Learning* berbasis ecobrick berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun.

Tabel 3. Distribusi Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif Anak (Posttest)

Kategori	Kelompok Eksperimen (Posttest)	Kelompok Kontrol (Posttest)
Berkembang Sangat Baik	50%	25%
Berkembang Sesuai Harapan	35%	40%
Mulai Berkembang	15%	35%
Belum Berkembang	0%	0%

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak pada kelompok eksperimen telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (80%), sedangkan pada kelompok kontrol sebagian besar masih berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (66,67%). Temuan ini memperlihatkan bahwa model *Experiential Learning* berbasis ecobrick mampu memberikan stimulasi yang lebih optimal terhadap perkembangan kreativitas anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Experiential Learning* berbasis ecobrick secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian gagasan (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Anak yang terlibat dalam proyek ecobrick menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menghasilkan berbagai ide, memberikan alternatif solusi, mengembangkan gagasan secara rinci, serta menciptakan bentuk karya yang berbeda dari contoh yang diberikan guru.

Temuan ini sejalan dengan teori *Experiential Learning* yang dikemukakan oleh Kolb, yang menjelaskan bahwa pembelajaran berlangsung secara optimal ketika peserta didik memperoleh pengalaman langsung yang kemudian direfleksikan, dipahami, dan diterapkan kembali dalam situasi baru [14],[15]. Dalam penelitian ini, kegiatan ecobrick memungkinkan anak mengalami secara langsung proses mengamati limbah plastik, memilih bahan, menyusun isi botol, mendiskusikan hasil karya, serta memodifikasi bentuk produk yang dihasilkan. Rangkaian aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman nyata sehingga kreativitas berkembang secara lebih optimal.

Hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui perspektif teori konstruktivisme. Menurut pandangan konstruktivisme, pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman yang dimilikinya. Selama kegiatan ecobrick berlangsung, anak tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi secara aktif mengeksplorasi bahan, mengajukan pertanyaan, mengemukakan ide, dan menemukan solusi terhadap berbagai tantangan yang muncul selama proses pembuatan ecobrick. Aktivitas tersebut mendorong terbentuknya proses konstruksi pengetahuan yang lebih bermakna sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* berbasis ecobrick berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun. Hasil ini dapat dijelaskan melalui teori *Experiential Learning* yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung, refleksi, pembentukan konsep, dan penerapan dalam situasi nyata [16],[17]. Selama kegiatan ecobrick, anak terlibat secara aktif dalam mengamati, mengeksplorasi, berdiskusi, dan menghasilkan karya berdasarkan gagasan mereka sendiri sehingga kemampuan berpikir kreatif berkembang secara lebih optimal. Temuan ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif dengan lingkungan [18],[19]. Keterlibatan anak dalam proses pembelajaran memberikan kesempatan untuk mengembangkan kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Hasil penelitian ini konsisten dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dan lingkungan mampu meningkatkan kreativitas anak melalui aktivitas eksploratif dan pemecahan masalah [20],[21]. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan pada integrasi proyek ecobrick ke dalam setiap tahapan *Experiential Learning*, sehingga tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga menanamkan kesadaran lingkungan sejak usia dini melalui pengalaman belajar yang kontekstual, bermakna, dan berpusat pada anak.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat konsep bahwa kreativitas anak berkembang secara optimal ketika pembelajaran memberikan kesempatan untuk mengalami, mengeksplorasi, merefleksikan, dan menciptakan sesuatu berdasarkan pengalaman nyata. Penelitian ini juga memperluas kajian mengenai implementasi *Experiential Learning* pada pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif melalui pendidikan lingkungan. Secara praktis, hasil

penelitian memberikan implikasi bagi guru PAUD untuk lebih banyak menerapkan pembelajaran berbasis pengalaman dan proyek kontekstual dalam kegiatan sehari-hari. Kegiatan ecobrick dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan kreativitas anak, tetapi juga menanamkan kepedulian terhadap lingkungan sejak usia dini. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang menekankan aktivitas langsung, eksplorasi, dan pengalaman konkret.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model Experiential Learning berbantuan kegiatan ecobrick berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun di TK PGRI 7 Wajak. Anak yang mengikuti pembelajaran berbasis pengalaman menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang lebih tinggi dibandingkan anak yang mengikuti pembelajaran konvensional. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan anak dalam menghasilkan ide yang beragam, mengembangkan alternatif pemecahan masalah, serta mengekspresikan gagasan secara lebih fleksibel dan orisinal. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model Experiential Learning dengan proyek ecobrick sebagai pengalaman belajar kontekstual dalam pendidikan anak usia dini. Pendekatan ini tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, tetapi juga menanamkan kepedulian terhadap lingkungan melalui kegiatan pemanfaatan limbah plastik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang relatif kecil dan berasal dari satu lembaga pendidikan, durasi intervensi yang terbatas, serta belum dikontrolnya secara menyeluruh faktor eksternal yang dapat memengaruhi perkembangan kreativitas anak. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, memperpanjang waktu intervensi, dan mengkaji pengaruh model Experiential Learning berbasis ecobrick terhadap aspek perkembangan anak lainnya, seperti kemampuan pemecahan masalah, kolaborasi, dan kepedulian lingkungan.

PENGHARGAAN

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, yaitu kepala sekolah, guru dan peserta didik di TK PGRI 7 Wajak yang telah bersedia memberikan informasi terkait dengan data penelitian ini.

REFERENSI

- [1] M. R. Maulana dan M. Wahyudi, "Eksplorasi Pengalaman Belajar Melalui Media Flashcard dalam Mengembangkan Daya Baca Anak Usia Dini," *J. Early Child. Educ. Stud.*, vol. 4, no. 2, hal. 423–465, Jan 2025, doi: 10.54180/joeces.2024.4.2.423-465.
- [2] Andi Nafsia, Oktaviana Gulo, dan Marsela Viktoria Meo, "Penerapan Metode Eksperimen Balon Mengembang untuk Meningkatkan Keterampilan Sains pada

- Anak Usia 5-6 Tahun di TKN Dolumolo,” *J. Citra Pendidik. Anak*, vol. 4, no. 1, hal. 39–48, Feb 2025, doi: 10.38048/jcpa.v4i1.4351.
- [3] S. Sariana, “Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri,” *J. Usia Dini*, vol. 6, no. 1, hal. 29, Jul 2020, doi: 10.24114/jud.v6i1.19163.
- [4] A. C. Karyadi dan M. Rosa, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pemanfaatan Media Loose Part di PAUD Suryakasih Rawa Bebek Jakarta Timur,” *J. Penelit. Tindakan Kelas*, vol. 1, no. 2, hal. 86–90, Sep 2023, doi: 10.61650/jptk.v1i2.508.
- [5] N. M. A. Suryaningsih, “Studi Literatur : Implementasi Experiential Learning Terhadap Kemampuan 4C Anak Usia Dini,” *Aulad J. Early Child.*, vol. 7, no. 3, hal. 820–827, Nov 2024, doi: 10.31004/aulad.v7i3.807.
- [6] D. Darmiany, I. N. Karma, H. Husniati, dan I. Nurmawanti, “Pendampingan Kolaborasi Guru dan Orang Tua Berbasis Experiential Learning Mengatasi Permasalahan Siswa Sdn 22 Mataram,” *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 7, no. 2, hal. 1336, Jun 2023, doi: 10.31764/jpmb.v7i2.13375.
- [7] S. Suminto, “Ecobrick: solusi cerdas dan kreatif untuk mengatasi sampah plastik,” *Prod. J. Desain Prod. (Pengetahuan dan Peranc. Produk)*, vol. 3, no. 1, hal. 26, Okt 2017, doi: 10.24821/productum.v3i1.1735.
- [8] Lisdiyana, Serli Hasmita, Ulfa Yunita, dan Yolla Franssisca, “Penggunaan Media Loose Part Dalam Meningkatkan Motorik Halus Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini,” *J. DZURRIYAT J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, hal. 40–48, Mar 2025, doi: 10.61104/dz.v3i1.885.
- [9] M. Hasan, N. Arisah, M. Dinar, R. Rahmatullah, dan N. Nurdiana, “Model Experiential Learning untuk Mengembangkan Karakter Kewirausahaan Berbasis Budaya Lokal pada Anak,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 2, hal. 1333–1345, Mar 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i2.3884.
- [10] A. R. J. Pratama, S. Suryanti, dan Z. A. I. Supardi, “Pengembangan multimedia interaktif ipa materi cuaca untuk meningkatkan pemahaman peserta didik sekolah dasar,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, hal. 8936–8951, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3975.
- [11] Y. Novitasari dan M. Fauziddin, “Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 4, hal. 3570–3577, Mar 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i4.2333.
- [12] R. Aulia dan U. A. Rofi’ah, “Implementasi Loose Part Berbasis Bahan Alam Lokal untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di RA Hidayatul Islamiyah Tuban,” *Alzam J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 5, no. 2, hal. 52–62, Okt 2025, doi: 10.51675/alzam.v5i2.1280.
- [13] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 4 ed. 2022. [Daring]. Tersedia pada: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1324393>
- [14] M. Kim dan M. J. Park, “Absorptive capacity in entrepreneurial education: Rethinking the Kolb’s experiential learning theory,” *Int. J. Manag. Educ.*, vol. 21, no. 3, hal. 100873, Nov 2023, doi: 10.1016/j.ijme.2023.100873.
- [15] J. Kolb, “Muslim diversity, religious formation and Islamic religious education. Everyday practical insights into Muslim parents’ concepts of religious education in Austria,” *Br. J. Relig. Educ.*, vol. 45, no. 2, hal. 172–185, Apr 2023, doi: 10.1080/01416200.2021.1911787.
- [16] R. Rohinah, S. Indriyani, dan A. Aziz, “Egalitarian Education: The Practice of

- Independent Learning at PAUD Sanggar Anak Alam Nitiprayan Kasihan Bantul Yogyakarta,” *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 4, hal. 249–260, Des 2023, doi: 10.14421/jga.2023.84-05.
- [17] L. Zarina Yani, D. Darmiany, dan I. H. Ilham Handika, “Kolaborasi Orang Tua dan Guru dalam Pengembangan Karakter Disiplin Anak Usia Dini,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, hal. 779–791, Agu 2025, doi: 10.37985/murhum.v6i2.1639.
- [18] B. Tohari dan A. Rahman, “Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak,” *Nusant. J. Pendidik. Indones.*, vol. 4, no. 1, hal. 209–228, Jan 2024, doi: 10.14421/njpi.2024.v4i1-13.
- [19] M. Z. F. A. Amahorseya dan S. Mardiyah, “Implikasi Teori Konstruktivisme Vygotsky dalam Penerapan Model Pembelajaran Kelompok dengan Sudut Pengaman di TK Anak Mandiri Surabaya,” *J. Buah Hati*, vol. 10, no. 1, hal. 16–28, Mar 2023, doi: 10.46244/buahhati.v10i1.2024.
- [20] W. O. S. Amalia, N. Nurlina, dan U. Usman, “Tinjauan Literatur tentang Manajemen Pembelajaran Berbasis Lingkungan dalam Bermain Guna Stimulasi Literasi Dini,” *As-Sibyan J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 10, no. 2, hal. 181–198, Jun 2025, doi: 10.32678/assibyan.v10i2.11343.
- [21] K. Kasi, S. Sumarmi, dan I. K. Astina, “Pengaruh model pembelajaran service learning terhadap sikap peduli lingkungan,” *J. Educ. Theory, Res. Dev.*, vol. 3, no. 4, 2018, doi: 10.17977/jptpp.v3i4.10733.