

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 4- 5 TAHUN

Nurintan A. Samina ^{1)*}, Nunung Suryana Jamin ¹⁾, Sulastya Ningsih ¹⁾ Nurul Aini MM Sodik ¹⁾,
Febritesna Nuraini ²⁾

¹⁾Program studi PG-PAUD, Fakultas Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

²⁾Program Studi PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan
Yogyakarta

E-mail: sulas@ung.ac.id

Abstrak

Metode berbasis proyek dapat diterapkan di semua jenjang pendidikan. Model pembelajaran ini dimulai dengan mengumpulkan informasi berupa gagasan dan pertanyaan dari anak-anak sesuai dengan topik yang dipilih. Informasi ini kemudian dikembangkan menjadi kegiatan belajar dan eksplorasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen (One group pretest-posttest design). Populasi penelitian ini berjumlah 27 anak. Sampel dalam penelitian adalah anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Permata Sunnah Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo yang berjumlah 12 orang anak. Teknik analisis data dilakukan dengan cara olah data statistik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil pre-test memperoleh nilai rata-rata 17,91 dan standar deviasi 3,23. Sedangkan data post-test memperoleh nilai rata-rata 37,75 dan standar deviasi 3,51. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Berdasarkan hasil uji t pada (α) = 0,05 diperoleh ttabel = 0,242 kemudian diperoleh nilai thitung = 14,37. Jadi thitung > ttabel ; 14,37 > 0,242 dengan kata lain thitung > ttabel maka H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan diterima maka hipotesis diterima artinya terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Permata Sunnah Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo.

Kata kunci: Anak Usia Dini; Kreativitas; *Project based learning*

THE EFFECT OF PROJECT-BASED LEARNING MODEL ON THE CREATIVITY OF 4-5 YEARS OLD CHILDREN

Abstract

Project-based methods can be applied at all levels of education. This learning model begins by collecting information in the form of ideas and questions from children according to the chosen topic. This information is then developed into learning and exploration activities. This research aims to determine the influence of the Project Based Learning Model on the Creativity of Children Aged 4-5 years. This study aims to determine the effect of the PBL model on the creativity of 4-5-year-old children. This research is a quantitative experimental study (One group pretest-posttest design). The population consisted of 27 children. The sample included 12 children aged 4-5 years from group A at TK Permata Sunnah Kindergarten, Kota Selatan District, Gorontalo City. Data analysis was performed using statistical data processing. The results showed an increase in the average pre-test score, with a mean of 17.91 and a standard deviation of 3.23. The post-test data showed a mean score of 37.75 and a standard deviation of 3.51. These results prove that there is a significant effect before and after the intervention. Based on the t-test results at (α) = 0.05, it was found that stable = 0.242 and count = 14.37. Thus, count > table; 14.37 > 0.242, in other words, count > table, then H0 is rejected, and H1 is accepted. Therefore, the hypothesis is accepted, indicating that the Project-Based Learning model has a significant effect on the creativity of 4-5-year-old children at TK Permata Sunnah Kindergarten, Kota Selatan District, Gorontalo City.

Keywords: Early Childhood; Creativity; Project-Based Learning Model

PENDAHULUAN

Kreativitas sangat dikembangkan sejak usia dini. Menurut Debeturu & Wijayaningsih (2019) mendefinisikan kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menciptakan suatu karya yang didapatkan dari berbagai macam ide, gagasan, dan imajinasi orang itu sendiri. Pada anak usia dini kreativitas akan terlihat jelas ketika anak bermain pada saat proses pembelajaran, dimana anak mampu menciptakan berbagai bentuk karya, lukisan ataupun khayalan spontanitas dengan alat mainnya. Pada saat ini masih terdapat anak yang tingkat kreativitas belum optimal dikarenakan proses pembelajaran yang digunakan kurang tepat. Pembelajaran pada anak usia dini menganut prinsip bermain sambil belajar dikarenakan saat suasana senang, otak akan mudah menyerap ilmu dan pengetahuan yang disalurkan guru dan anak tidak dapat dipaksakan untuk mempelajari sesuatu yang bukan kemampuannya. Namun kenyataan dilapangan terdapat permasalahan terkait kreativitas anak yang kurang berkembang seperti menurut Yansyah Nurinayah et al. (2021) permasalahan yang ada ketika anak lebih dituntut berfikir logis yang menuntut jawaban yang paling tepat terhadap permasalahan yang dihadapinya.

Menurut Nurfuady et al. (2019) permasalahan yang sering ditemukan yaitu kebanyakan lembaga sekolah hanya memandang anak dari segi akademik saja, tetapi setiap anak mempunyai keunikan masing-masing untuk mencapai suatu kepuasan seperti kejujuran, bakat dan minat yang dimiliki, sehingga perkembangan kreativitas anak kurang berkembang. Penyebab lain terhabatnya kreativitas anak yaitu guru yang kurang tepat dalam memilih model pembelajaran yang dimana model pembelajaran yang berpusat pada guru artinya pembelajaran hanya terpaku pada apa yang di sampaikan oleh guru dan anak hanya diberikan lembar kerja anak kemudian diminta mengikuti pola angka hal tersebut terkesan monoton dan tidak menyenangkan sehingga kreativitas anak kurang berkembang.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas A TK Permata Sunnah Kecamatan Kota Selatan ditemukan masalah terkait tentang rendahnya kreativitas anak usia dini. Hasil observasi menunjukkan bahwa kreativitas anak kurang berkembang. Ditandai dengan beberapa masalah yang ditemukan oleh peneliti yaitu anak belum memiliki keberanian untuk bereksplorasi dan bereksperimen, anak

belum mampu untuk menciptakan hasil karyanya sendiri karena guru masih membantu anak-anak dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehingga anak kurang bereksplorasi dan mengembangkan ide-ide mereka. Selain itu, anak masih kurang aktif dalam bertanya serta memberikan gagasan atau pendapatnya terhadap suatu masalah yang dihadapi. Model pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi sehingga anak hanya terpaku pada LKA yang disediakan, hal ini membuat anak cepat bosan dan bermalas-malasan dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Model pembelajaran yang diterapkan hanya berfokus pada guru dianggap kurang efektif sehingga membutuhkan model pembelajaran yang dapat membangun kreativitas anak usia dini. Dalam pelaksanaan pengembangan kreativitas anak diperlukan sebuah proses kegiatan pembelajaran yang mudah dan menyenangkan.

Pada penelitian terdahulu dilakukan oleh Hikmah & Agustin (2018) yang berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*" menunjukkan bahwa bahwa model pembelajaran project-based learning mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, karena model project-based Learning menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Dengan kata lain siswa bertindak sebagai subjek belajar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Niswara et al. (2019) tentang "*Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap High Order Thinking Skill*" menunjukah hasil bahwa bahwa ada pengaruh penerapan model Project-Based Learning berbantu media Puzzle terhadap High Order Thinking Skill kriteria berpikir kritis siswa. Dibuktikan pada hasil analisis uji normalitas dan uji hipotesis (uji-t) yang menunjukkan bahwa berdistribusi normal, kemudian data hipotesis diterima. Artinya bahwa *Project-Based Learning* mampu membantu anak untuk mengembangkan kreativitas dengan diberikan kegiatan yang berbasis proyek sehingga anak mudah mengembangkan imajinasi serta daya pikir logis.

Melalui *project based learning* anak memiliki kesempatan mengembangkan cara berpikir dari yang sempit menjadi luas, dan mampu mengatasi masalah yang dialami. Menurut Sinaga & Timbange (2022), model pembelajaran project based learning dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini serta

memberi manfaat yang baik bagi perkembangan anak melalui bermain yang dilakukan anak-anak akan belajar kreatif dalam berpikir tentang apa yang diperankan dalam sebuah kegiatan proyek serta memunculkan ide-ide dari masing-masing anak. Menurut Yaswinda (2019) *project based learning* berkaitan dengan kreativitas dengan memberikan anak suatu pengalaman pembelajaran melalui permasalahan hidup sehari-hari atau masalah yang diperhadapkan, dimana dalam kegiatan ini kreativitas anak dilatih dan meningkatkan keterampilan yang dimiliki. Menurut Alayinda et al. (2019) kreativitas anak dapat berkembang dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* sehingga anak mampu mengeksplorasi dan mengaktualisasikan diri sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan anak masing-masing, dan meningkatkan sikap kebiasaan anak dalam menyelesaikan tugas atau pekerjaan yang diberikan dengan cermat dan juga anak akan mampu untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki serta keterampilan yang sudah dikuasai anak sebelumnya sehingga dapat terwujud daya kreativitas pada anak secara optimal.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dilakukan suatu upaya untuk mengembangkan kreativitas anak yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan berbagai macam media yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Permata Sunna Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh terhadap variabel yang akan diteliti sehingga bisa menjadi acuan bagi guru paud di sekolah tersebut.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2022) metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain, dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini dilaksanakan di TK Permata Sunnah Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas anak

usia 4-5 tahun. Desain penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok saja. Dalam kelompok ini akan diberikan tes awal atau *pre-test* dengan menggunakan *test performance*. Adapun desain penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Bagan Desain *One group pretest-posttest design*

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
X ₁	T	X ₂

Keterangan:

X₁ : *Pre-test* (kreativitas anak sebelum diberi perlakuan)

X₂ : *Post-test* (kreativitas anak sesudah diberi perlakuan)

T : Pembelajaran *project based learning*

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelompok A di TK Permata Sunnah yang berjumlah 12 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi dan test performance.

HASIL DAN PEMBAHASAN

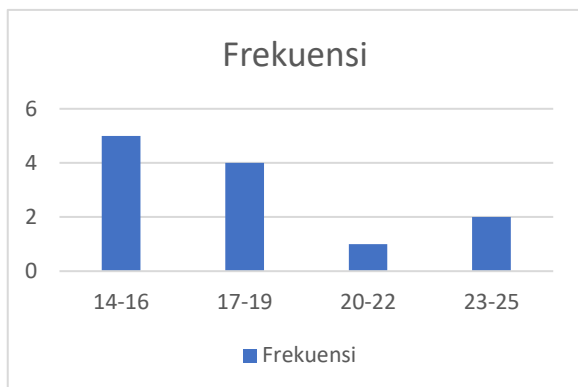
Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Deskripsi kreativitas anak usia 4-5 tahun dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel yang telah di sajikan dalam bentuk Mean (X), Median (Me), Modus (Mo), Standar Deviasi (S), Varians (S²), Minimum (Min), Maximum (Max).

Tabel 2. Deskripsi Data Variabel *Pre-Test* Dan *Post-Test*

VARIABEL	Data						
	Maks	Min	Range	Mean	Median	Modus	SD
Pretest	24	14	10	17,91	17,5	16	3,232
Posttest	45	33	12	37,75	36,5	36	3,519

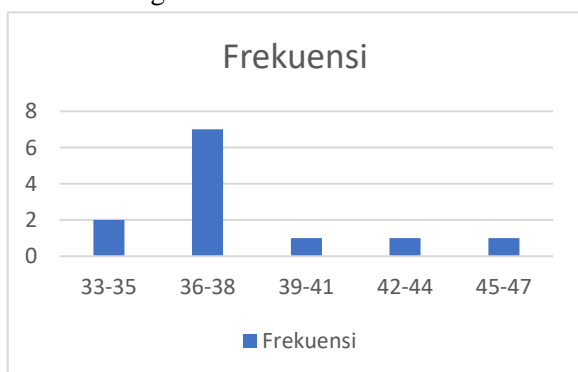
Deskriptif data *Pre-test* dengan jumlah responden 12, skor maksimal 24, skor minimum 14, range 10, banyak kelas 5, dan Panjang kelas 2.

Diperoleh data distribusi Frekuensi *pre-test* dengan jumlah responden tertinggi berada pada data *pre-test* 14-16 dengan jumlah responden adalah 5 atau sebanyak 42% sedangkan untuk skor total jumlah responden terendah berada pada 20-22 sebanyak 1 responden atau 8%. Jika data tersebut dinyatakan dalam bentuk grafik maka akan terlihat sebagai berikut:



Grafik 1. deskriptif data *pre-test* Kreativitas Anak

Kemudian pada deskriptif data *Post-test* dengan jumlah responden 12, skor maksimal 45, skor minimum 33, range 12, banyak kelas 5, dan Panjang kelas 2. Diperoleh data distribusi Frekuensi *post-test* dengan jumlah responden tertinggi berada pada data *post-test* 36-38 dengan jumlah responden adalah 7 atau sebanyak 58% sedangkan untuk skor total jumlah responden terendah berada pada 39-41, 42-44, 45-47 sebanyak 1 responden atau 8%. Jika data tersebut dinyatakan dalam bentuk grafik maka akan terlihat sebagai berikut:



Grafik 1. deskriptif data *post-test* Kreativitas Anak

Pengujian hipotesis dianalisis dengan pengujian analisis varians dua rata-rata menggunakan rumus uji t. perhitungan pengujian hipotesis menggunakan program *Microsoft excel* 2016. Uji t-tes menggunakan rumus berpasangan

/related hingga memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Dengan Uji T

	Pre-Test	Post-Test
<i>Mean</i>	17,91	24,11
<i>Variance</i>	10,44	9,39
<i>Observations</i>	12	18
<i>df</i>	22	DF/Derajat Keabsahan
<i>t Stat</i>	14,37	Nilai T Hitung

Dari hasil uji hipotesis di atas menghasilkan mean nilai rata-rata *pre-test* 17,9 dan nilai rata-rata *post-test* 37,75 dengan jumlah responden 12. Hasil analisis statistik uji hipotesis t-test di atas, dapat peneliti simpulkan dari hasil uji signifikan diperoleh nilai thitung = 14,37 sedangkan nilai ttabel pada $(\alpha) = 0,05$ yakni sebesar 0,242. Jika thitung > ttabel; 14,37 > 0,242 maka H0 ditolak dan H1 diterima. Jika thitung > ttabel artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Permata Sunnah.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan dengan tingkat kreativitas anak hal ini tampak pada perilaku anak yang aktif dalam segala hal, terlihat perkembangan kemampuan kreativitas anak mulai dari anak sudah mampu berikir lancar, berfikir luwes atau fleksibel, berfikir orisinal, dan keterampilan merinci atau mengelaborasi yang di mana hal tersebut merupakan ciri-ciri dari kreativitas anak. Hal ini sejalan dengan teori Munandar (Miranda, 2016) menyatakan bahwa ciri ciri kreativitas anak yaitu memiliki keterampilan berpikir lancar mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, pertanyaan, memiliki keterampilan berpikir luwes atau fleksibel mampu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, memiliki keterampilan berpikir orisinal mampu mengungkapkan hal yang baru dan unik serta mampu membuat kombinasi mainan yang dilakukan, dan memiliki keterampilan memerinci atau mengelaborasi, mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan, menambahkan atau memerinci secara detail dari suatu objek

sehingga menjadi lebih menarik. Kreativitas pada anak dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan dan kebebasan pada anak untuk menguraikan pengetahuan dan pengalaman mereka sendiri, serta menuangkan imajinasi mereka dapat mengembangkan kreativitas anak dalam upaya pemecahan masalah yang ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari dengan berbagai macam gagasan atau ide inovatif ataupun juga dengan sebuah produk hasil karya. Menurut Sapti et al. (2019) kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan capaian prestasi dalam menciptakan sesuatu yang baru atau yang sudah ada menjadi sebuah konsep yang baru, dapat menemukan cara pemecahan masalah yang unik dan belum banyak dilakukan oleh kebanyakan orang, membuat gagasan atau ide yang belum pernah ada, serta dapat melihat adanya berbagai potensi kemungkinan yang dapat terjadi dilain waktu.

Menurut Sapti et al. (2019) kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang dikaitkan dengan capaian prestasi dalam menciptakan sesuatu yang baru atau yang sudah ada menjadi sebuah konsep yang baru, dapat menemukan cara pemecahan masalah yang unik dan belum banyak dilakukan oleh kebanyakan orang, membuat gagasan atau ide yang belum pernah ada, serta dapat melihat adanya berbagai potensi kemungkinan yang dapat terjadi dilain waktu. Menurut Astuti & Aziz (2019) kreativitas adalah kemampuan individu dalam menghasilkan suatu pemikiran atau hal-hal baru dimana pengamanannya melalui rangkaian latihan-latihan inovatif yang hasilnya berupa contoh-contoh baru dan perpaduan data dari pertemuan-pertemuan sebelumnya. Kreativitas merupakan suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Semiawan (Hairiyah & Mukhlis (2019) berpendapat bahwa kreativitas ini dapat dilihat pada proses berpikir saat seseorang memecahkan masalah berupa kemampuan dalam memberikan jawaban dan mengemukakan pendapat atau ide-ide dalam memecahkan masalah kemudian kemampuan untuk menghasilkan berbagai hasil karya yang merupakan pemikiran sendiri dan kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang unik. Menurut Gallagher (Utami, 2019) kreativitas merupakan kemampuan dan tindakan seseorang untuk menciptakan sesuatu

yang baru, baik itu berupa sesuatu gagasan atau karya yang benar-benar baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada yang semuanya itu berbeda dari apa yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas adalah suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif dan yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Nilai sebuah kreativitas tidak hanya dilihat dari rapi atau bagus tidaknya sebuah karya tetapi lebih kepada bagaimana karya tersebut berhasil diciptakan dan apa yang tersirat di dalam karyanya. Kreativitas sangat penting untuk anak usia dini didukung dengan model pembelajaran *project based learning* atau pembelajaran berbasis proyek.

Pada saat pertama kali anak dikenalkan dengan model pembelajaran berbasisi proyek mereka sangat gembira karena berbeda dengan model pembelajaran sebelumnya hanya menggunakan lembar kerja anak. Model pembelajaran *project based learning* atau pembelajaran berbasisi proyek pada dasarnya memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan yang dimiliki melalui stimulus berupa proyek yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Menurut Amelia & Aisyah (2021) model pembelajaran *project based learning* merupakan salah satu cara mengajar dengan memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari baik secara individu maupun secara berkelompok. Kemudian menurut Daryanto (2017) seorang guru harus menerapkan berbagai macam metode, strategi, maupun model-model pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, salah satu model mengajar yang dapat digunakan adalah model pembelajaran proyek atau *project based learning*.

Menurut Sari (2018) *project based learning* merupakan suatu pendekatan pengajaran yang dikembangkan berdasarkan prinsip *constructivis, problem solving, inquiry riset, integrated studies* dan refleksinya yang menekankan pada aspek kajian teoritis dan aplikasinya dan juga pembelajaran menggunakan *project based learning* dapat membantu peserta didik mengembangkan suatu proyek baik secara individu ataupun secara kelompok untuk menghasilkan suatu produk sehingga pembelajaran dengan metode *project based learning* berpusat kepada anak. Menurut Prima & Lestari (2021) menyatakan bahwa tantangan

untuk menyelesaikan suatu masalah dan kebebasan memilih jalan keluar merupakan kombinasi yang menyenangkan bagi anak usia dini seperti pada penyelesaian proyek menuntut aktifitas fisik yang tidak hanya sekedar mendengar penjelasan guru, namun juga melakukan kegiatan seperti mengamati, mencari pengetahuan melalui beberapa sumber, mengerjakan sesuatu yang melibatkan seluruh indera adalah kesenangan tersendiri bagi anak-anak.

Menurut Mutawally (2021) *project based learning* merupakan suatu proyek yang dilakukan untuk mendalami pengetahuan dan keterampilan peserta didik yang diperoleh dengan cara memberikan suatu permasalahan yang dapat diselesaikan dengan suatu proyek terkait dengan materi serta kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik. Pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada anak sehingga anak lebih proaktif pada kegiatan pembelajaran. Selain itu model ini juga dapat meningkatkan kemampuan anak dari segi kognitif, keterampilan bekerja sama dalam kelompok, motivasi belajar, kerja tim, serta kreativitas anak.

Dalam *project based learning* pada anak usia dini Ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dalam merancang persiapan melaksanakan kegiatan pengajaran dengan menggunakan metode proyek, seperti yang dikemukakan oleh Moeslichatien Amelia & Aisyah (2021) antara lain menetapkan tujuan, tema dan nama permainan kegiatan pengajaran, menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan, menetapkan rancangan pengelompokan anak, menetapkan langkah kegiatan, dan menetapkan rancangan penilaian kegiatan. Model pembelajaran *project based learning* penting untuk diterapkan pada anak usia dini karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari secara nyata sehingga anak belajar dari pengalamannya sendiri. Pembelajaran *project based learning* anak-anak dilibatkan dalam memilih topik-topik pembelajaran yang menarik perhatian dan ingin diketahui lebih dalam dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

Model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas anak. Menurut Yuliantina & Yulianti (2023) model pembelajaran berbasis proyek memfasilitasi pengembangan kreativitas anak melalui eksplorasi, percobaan, dan ekspresi diri diajak untuk berpikir *out of the box* dan mencari solusi

kreatif untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dan model pembelajaran berbasis proyek bukan hanya meningkatkan kreativitas anak, tetapi juga sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini yang aktif, suka bereksplorasi, dan belajar melalui pengalaman langsung. Menurut Nikmah et al. (2023) Pembelajaran *project based learning* dapat diimplementasikan sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dan menciptakan inovasi dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran pada pendidikan anak usia dini dapat ditingkatkan. Menurut Hardiyanti & Rosnaeni (2023) tujuan penggunaan model pembelajaran *project based learning* adalah untuk merangsang kreativitas anak dan mengajarkan anak untuk selalu berpikir kritis dalam mencari solusi masalah dan mengambil keputusan tentang masalah yang mereka hadapi. Model pembelajaran proyek dapat membantu anak dalam meningkatkan kreativitas terbukti dengan adanya pengaruh perubahan kreativitas anak ketika dilakukan beberapa treatment menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

Penelitian ini menggambarkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas anak, dapat dibuktikan dengan jumlah nilai rata-rata kemampuan kreativitas anak yang meningkat setelah menggunakan model *project based learning*. Didukung oleh penelitian Yuliantina & Yulianti (2023) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *project based learning* memiliki pengaruh yang kuat dan signifikan terhadap kreativitas anak, artinya bahwa *project based learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Dengan demikian hasil analisis menunjukkan bahwa model pembelajaran *project based learning* secara signifikan berpengaruh meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Permata Sunnah Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh perubahan kreativitas anak setelah diperlakukan model pembelajaran *project based learning*. Hal ini menunjukkan bahwa responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh peningkatan hasil rata-rata dari tes awal sampai dengan tes akhir. Berdasarkan hasil uji signifikan diperoleh nilai thitung 14,37 lebih besar dari ttabel artinya terdapat pengaruh model

pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Permata Sunnah. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan besaran data antara *pre-test* dan *post-test*. Dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas anak terdapat pengaruh dilihat dari anak yang sudah memiliki keterampilan berfikir lancar seperti mampu mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan mengungkapkan ide. Anak sudah memiliki keterampilan berfikir luwes seperti anak yang mampu mengembangkan imajinasinya, mampu melakukan kegiatannya sendiri. Anak sudah memiliki keterampilan berfikir orisinal seperti anak yang mampu melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda. Dan terakhir anak sudah memiliki keterampilan merinci atau mengelaborasi seperti anak yang mampu memodifikasi mainan sehingga menjadi lebih menarik sehingga dalam penelitian ini dapat dinyatakan kedua variabel memiliki pengaruh satu sama lain.

Saran, bahwa pendekatan memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas anak, untuk itu diharapkan para Pembina dan guru taman kanak-kanak dapat menerapkan pembelajaran pembelajaran PBJL untuk membantu meningkatkan kreativitas berdasarkan konsep pembelajaran anak yaitu belajar sambil Bermain. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi sebagai wujud nyata dalam pengembangan keilmuan khususnya dalam bidang Pendidikan anak usia dini sebagai bahan referensi ilmiah untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alayinda, A., Ali, M., & Yuniarni, D. (2019). Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Proyek di Paud Aisyiyah Busthanul Atfhal 3 Pontianak Tenggara. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(3).
- Amelia, N., & Aisyah, N. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di Tkit Al-Farabi. *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2).
<https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3912>
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2).
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Daryanto, S. K. (2017). Pembelajaran abad 21. *Pembelajaran Abad 21 Yogyakarta*.
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2).
<https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Hardiyanti, N., & Rosnaeni, R. (2023). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2).
- Hikmah, L. N., & Agustin, R. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *PRISMATIKA: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 1(1).
<https://doi.org/10.33503/prismatika.v1i1.291>
- Miranda, D. (2016). Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kota Pontianak. *Jurnal Pembelajaran Prospektif 1*, 1(1).
- Mutawally, A. F. (2021). Pengembangan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- 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).
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4999>
- Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh model project based learning terhadap high order thinking skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2).

- Nurfuady, E., Hendriana, H., & Wulansuci, G. (2019). Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(3). <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i3.p65-73>
- Prima, E., & Lestari, P. I. (2021). Pembelajaran Sains bagi Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek pada Masa Belajar dari Rumah. *Media Edukasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1).
- Sapti, M., Pancapalaga, W., Widari, W., Rambat, R., Suparti, S., Arquitectura, E. Y., Introducci, T. I., 赫晓霞, Iv, T., Teatinas, L. A. S., Conclusiones, T. V. I. I., Contemporáneo, P. D. E. U. S. O., Evaluaci, T. V, Ai, F., Jakubiec, J. A., Weeks, D. P. C. C. L. E. Y. N. To K. In 20, Mu, A., Inan, T.,
- Sierra Garriga, C., ... Evvyani, L. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 53(1).
- Sari, A. Y. (2018). Implementasi Pembelajaran Project Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *Motoric*, 1(1). <https://doi.org/10.31090/paudmotoric.v1i1.547>
- Sinaga, R., & Timbange, Y. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak Taman Kanak- Kanak Melalui Metode Project Based Learning. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 3(1). <https://doi.org/10.47530/edulead.v3i1.87>
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D. *Jurnal Ilmu Dan Riset*.
- Utami, N. A. T. (2019, August). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Proyek Di Paud Al-Huda Kota Serang. In *Prosiding Seminar Nasional PG Paud Untirta 2019* (Pp. 275-282).
- Yansyah Nurinayah, A., Nurhayati, S., Wulansuci, G., & Siliwangi, I. (2021). Penerapan Pembelajaran Steam Melalui Metode Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Pelita. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(5).
- Yaswinda. (2019). Model Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori Ekologi (PSB MUGI) Bagi Anak Usia Dini. In *Jawa Barat: EDU PUBLISHER*.
- Yuliantina, I., & Yuliati, D. A. T. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11). <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2934>