

# **Pengaruh Pembelajaran Proyek Terhadap Kreativitas Pada Anak Kelompok A di RA Hidayatus Sholihin Merakurak**

**Dwi Aminatus Sa'adah<sup>1</sup>, Misbahul Huda<sup>2</sup>, Anikmah<sup>3</sup>, Neni Novita Sari<sup>4</sup>**

<sup>(1)</sup> (Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban)

<sup>(2)</sup> (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban)

<sup>(3)</sup> (Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban)

<sup>(4)</sup> (Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban)

<sup>1</sup> [dwiaminatussaadah@gmail.com](mailto:dwiaminatussaadah@gmail.com)

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas anak kelompok A di RA Hidayatus Sholihin. Dalam konteks ini, lingkungan belajar yang sangat mendukung diperlukan agar anak dapat mengekspresikan diri dan mengeksplorasi potensi kreatif mereka secara optimal. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar anak di RA Hidayatus Sholihin memiliki tingkat kreativitas yang minim, ditandai dengan kurangnya keberanian dalam mengutarakan ide dan inisiatif dalam menggunakan alat bermain secara mandiri. pembelajaran proyek diharapkan dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk bekerja dalam kelompok dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan topik tertentu, sehingga dapat meningkatkan kreativitas mereka. Kreativitas anak usia dini tampak dari cara mereka menyampaikan ide dan imajinasi, serta kemampuan mereka untuk menciptakan hal baru, seperti dalam bentuk gambar dan cerita. Sehubungan dengan itu, penelitian ini akan mengkaji pengaruh pembelajaran proyek terhadap kreativitas anak dan memberikan stimulasi yang diperlukan untuk perkembangan mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam merancang kegiatan belajar yang lebih inovatif dan menarik.

**Kata Kunci:** Kreativitas, Pembelajaran Proyek, Pendidikan Anak Usia Dini.

## **Abstract**

*This study aims to explore the influence of project-based learning on the creativity of group A children at RA Hidayatus Sholihin. In this context, a highly supportive learning environment is needed so that children can express themselves and explore their creative potential optimally. The results of initial observations indicate that most children at RA Hidayatus Sholihin have a minimal level of creativity, characterized by a lack of courage in expressing ideas and initiatives in using play equipment independently. Project learning is expected to provide opportunities for children to work in groups and collaborate in completing tasks related to certain topics, thereby increasing their creativity. Early childhood creativity is evident in the way they convey ideas and imagination, as well as their ability to create new things, such as in the form of pictures and stories. In this regard, this study will examine the influence of project learning on children's creativity and provide the necessary stimulation for their development. Thus, this study is expected to produce contributions to the development of more effective learning methods in increasing early childhood creativity, as well as providing recommendations for educators in designing more innovative and interesting learning activities.*

**Keywords:** Creativity, Project Learning, Early Childhood Education.

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) disebut juga sebagai landasan pendidikan karena perkembangan masa depan seorang anak sangat dipengaruhi dengan berbagai rangsangan penting yang telah distimulus mulai usia dini. Pendidikan anak usia dini harus disusun secara sistematis dan komprehensif agar anak pada masa *golden age* perkembangannya dapat mendapat rangsangan menyeluruh dan dapat meningkatkan berbagai potensinya. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Nomor 14, PAUD adalah kegiatan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, guna mendorong pertumbuhan jasmani dan rohaninya diimplementasikan melalui proposal pedagogis. Mendorong perkembangan agar anak memasuki pendidikan siap belajar lagi dan lagi (Amelia & Aisya, 2021).

Untuk mencapai perkembangan beberapa aspek pada anak usia dini maka pendidik harus memperhatikan proses dan strategi mengajar. Anak akan melalui proses perkembangan sesuai dengan tingkat usianya dan sesuai cara orang tua atau pendidik menstimulusnya secara tepat. Dimana guru harus bisa menstimulus anak agar dapat mengembangkan beberapa bidang aspek perkembangannya sesuai dengan tingkat usianya.

Dalam proses pembelajaran, peran guru selaku pemimpin kelas menjadi unsur yang sungguh penting. Pengetahuan dan pengalaman guru ketika mengajarkan pembelajaran ialah faktor yang memastikan keberhasilan dan kesuksesan aktivitas belajar mengajar. Keberagaman cara pembelajaran yang dapat dilaksanakan guru baik dari penggunaan media Pendidikan, juga terletak pada penerapan model dan metode cara pembelajaran (Amelia & Aisya, 2021). Berdasarkan hasil awal observasi di RA Hidayatus Sholihin, dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan tingkat kreativitas yang minim. Hal ini terlihat dari kurangnya keberanian anak dalam mengutarakan ide, serta minimnya inisiatif dalam menggunakan alat dan bahan bermain secara mandiri. Anak-anak lebih cenderung menirukan teman tanpa menunjukkan imajinasi yang berasal dari dirinya sendiri, hal ini menunjukkan perlunya stimulasi lebih lanjut untuk mengembangkan potensi kreativitas mereka secara optimal.

Salah satu kegiatan yang cocok untuk diterapkan adalah Pembelajaran proyek. Pembelajaran proyek adalah suatu jalan untuk menuntun dengan meningkatkan peluang pada anak untuk menyelesaikan tantangan dalam hidup keseharian baik secara personal maupun kelompok. Anak akan terlatih dan terbiasa untuk menemukan jalan keluar dari suatu permasalahan dengan memanfaatkan pola pikir masing-masing anak yang berbeda. Dimana hal ini sangat erat kaitannya dengan adanya kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka. Di dalam kurikulum merdeka terdapat beberapa poin yang harus tertanam di diri seorang anak salah satunya yaitu berfikir kritis. Dimana pola pikir kritis ini akan mengembangkan kreativitas anak tersebut sesuai tingkat kepahaman anak.

Kegiatan berbasis proyek digunakan untuk pembelajaran. Anak-anak bekerja dalam kelompok pada proyek yang berkaitan dengan topik tertentu. Dalam melakukan kegiatan, guru memperhatikan keinginan dan gagasan anak. Anak diberi inspirasi dan kesempatan berpikir untuk melakukan sesuatu secara individu atau kelompok. Berbeda dengan sebelumnya, anak tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan idenya sendiri karena hanya melakukan kegiatan sesuai petunjuk guru (Darmayanti et al., 2023).

Kegiatan proyek melibatkan anak secara langsung untuk berpikir dalam menuangkan ide untuk merancang sebuah proyek. Dengan demikian secara tidak langsung anak akan dapat mengembangkan kreativitas yang ada di dalam dirinya. Aspek kreativitas anak ini dapat ditingkatkan melalui stimulus dengan menggunakan kegiatan proyek. Kreativitas anak akan tumbuh dan berkembang dengan anak yang memiliki ide dalam pembuatan proyek di sekolah.

Kreativitas pada anak usia dini ditandai dengan bagaimana cara anak menyampaikan ide, menyampaikan imajinasinya, menciptakan hal baru dan lainnya. Pada anak usia dini, anak lebih sering menuangkan ide kreativitasnya dalam sebuah gambar. Pada gambar tersebut anak akan mampu menciptakan hal baru, membuat alur cerita baru, dan menyampaikan kepada teman maupun guru kelasnya.

Menurut Rotherberg kreativitas merupakan keahlian yang dimiliki anak untuk mengemukakan suatu ide atau pemikiran yang baru serta menemukan solusi dari tantangan yang di hadapi dalam bersosialisasi sehari-hari (Hairiyah & Mukhlis, 2019). Menurut David Campbell kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan dampak yang bersifat baru, inovatif, berbeda, menarik, unik, dan berguna bagi lingkungan sekitar dan masyarakat (Sudarti, 2020). Menurut Utami Munandar kreativitas adalah kemampuan (1) Membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada, (2) Berdasarkan data atau informasi yang ada, ditemukan probabilitas reaksi terhadap suatu dampak yang penekanannya pada kualitas dan (3) Mencerminkan kelancaran, orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan (Sudarti, 2020).

Setiap anak memiliki kemampuan kreativitas yang tidak sama dari anak satu dengan anak yang lainnya. Jadi seorang pendidik tidak boleh memiliki satu acuan pada saat memberikan kegiatan proyek pada anak, karena setiap anak memiliki ide atau pemikiran berbeda. Biarkan mereka berkresi dengan menggunakan idenya masing-masing.

Untuk meningkatkan daya kreasi anak usia dini dibutuhkan dorongan dari banyak pihak yakni pendidik, orang tua, serta lingkungan sekitar masyarakat. Dalam situasi ini, pendidik dan orangtua berperan tidak hanya sebagai pengasuh dan tutor, melainkan sebagai pendamping dan juga memenuhi alat dan bahan yang dibutuhkan. Guru beserta orang tua perlu menyediakan lingkungan yang menumbuhkan anak untuk memperdalam dan menemukan potensi kreativitas yang dimilikinya. Lingkungan dan area belajar harus memberi peluang pada anak untuk unjuk diri dengan terbuka dan mengeksplor kapasitas kreatif mereka (Irayana & Assyauqi, 2024).

Kreativitas menunjukkan bahwa mengembangkan kreativitas anak amat penting, sebab kreativitas memiliki dampak yang signifikan terhadap kehidupan masa depan anak. Di sisi lain, kegiatan proyek juga diharapkan dapat mendorong kreativitas anak. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Pembelajaran Proyek terhadap Kreativitas Anak Kelompok A di RA Hidayatus Sholihin Merakurak.

## METODOLOGI

Metode penelitian dalam hal ini menggunakan cara kuantitatif eksperimental. Metode eksperimental merupakan suatu pendekatan yang dipakai untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain pada situasi yang terkontrol (Hadi, 2018). Dalam penelitian ini, digunakan jenis desain Pre-Eksperimental dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini, diawali dengan pengukuran awal (pretest) dan

pengukuran akhir (*posttest*) guna menilai serta membandingkan kemampuan klasifikasi warna peserta sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau intervensi.

Selama tahap persiapan, seluruh anak dalam kelas control dan kelas eksperimen dilakukan perhitungan permulaan untuk mengukur daya kreatif dan pengetahuan mereka mengenai konsep bangun ruang. pengukuran ini dilaksanakan dengan beberapa kegiatan yang menyertakan manipulasi objek 3 dimensi, seperti menyusun pola pada permainan balok menjadi ragam bentuk yang menarik dan sederhana. Hasil dari persiapan ini dikumpulkan dalam bentuk pencatatan observasi, hasil karya berupa foto, juga rekaman video yang menampilkan proses kreatif dan komunikatif anak sepanjang aktivitas berlangsung. Kemudian data akan digunakan sebagai acuan untuk menjadi dasar perkembangan anak sebelum dan selesai penerapan Pembelajaran dilakukan. Adapun jadwal *pretest* dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2025.

Pada kelas eksperimen, model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) dipergunakan di sejumlah pertemuan yang sistematis. Setiap pertemuan disusun guna mendukung peserta didik agar mampu mengeksplorasi, melakukan eksperimen, serta berkolaborasi pada proyek yang bertujuan meningkatkan kreativitas anak. Sebagai ilustrasi, dalam pembelajaran mengenai struktur ruang, peserta didik diharapkan menyusun dan menciptakan bentuk bangunan sederhana dengan menerapkan berbagai bentuk balok kayu. Kegiatan ini disusun untuk dilaksanakan dalam enam kali pertemuan, di mana masing-masing pertemuan menitikberatkan suatu aspek dari proyek, seperti tahap perencanaan, pembangunan, dan penyajian. Pemberian *treatment* pada tanggal 10 sampai dengan 12 September 2025 dan *posttest* pada tanggal 14 September 2025.

Selama pelaksanaan kegiatan, peserta didik diberikan keleluasaan untuk membangun ide secara mandiri, bereksperimen dengan beragam bentuk dan struktur, serta berkolaborasi sesama peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator, mensupport dengan bimbingan dan dukungan bila diperlukan, sekaligus mendorong anak-anak memecahkan masalah dan menemukan solusinya sendiri. Dokumentasi pada tahap ini meliputi foto dan video kegiatan, catatan pengamatan, dan pekerjaan atau karya anak-anak yang dikumpulkan selama fase proyek.

Setelah pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, dilakukan tes akhir (*posttest*) untuk menilai perkembangan kreativitas serta pemahaman anak terhadap konsep bangun ruang. Pada tahap ini, peserta didik kembali dilatih untuk menyusun dan membangun sebuah bangunan menggunakan balok kayu, namun dengan *challenge* baru berupa integrasi bagian yang lebih lengkap, seperti pintu, jendela, dan atap yang disesuaikan dengan skala. Selama proses tersebut, peserta didik diberikan keleluasaan untuk mengeksplorasi, melakukan percobaan, serta bekerja sama dengan teman sebayanya.

Proses pembelajaran peserta didik dilakukan pengamatan secara mendalam untuk mencatat cara-cara mereka menerapkan konsep-konsep geometri, baik dalam hal bentuk, ruang, dan volume, dalam proyek yang tengah dikerjakan. Pendidik secara konsisten memberikan dukungan dalam membantu pemecahan tantangan, mendukung kreativitas, serta mengembangkan cara berpikir kritis peserta didik sepanjang kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dokumentasi hasil *posttest* meliputi catatan observasi, dokumentasi foto karya akhir, serta rekaman video yang menampilkan interaksi dan proses Tindakan yang dilakukan anak. Hasil *posttest* tersebut kemudian dianalisis dan dibandingkan dengan data *pretest* guna

mengevaluasi efektivitas penerapan model PJBL dalam meningkatkan kreativitas dan pengetahuan konsep pada peserta didik usia dini di RA Hidayatus Sholihin Merakurak.

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa usia 4-5 tahun RA Hidayatus Sholihin Kecamatan Merakurak Kabupaten Tuban yang berjumlah 20 anak, 9 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi observasi dan dokumentasi. Peneliti menerapkan metode observasi terstruktur dengan menggunakan panduan observasi berupa daftar periksa (*checklist*), yang disusun dalam bentuk skala penilaian (*rating scale*). Skala ini terdiri atas empat kategori penilaian, yaitu: belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB).

Selain itu data diperoleh dengan teknik yang diterapkan yaitu dokumentasi. Teknik ini diterapkan guna mendapatkan data berupa dokumentasi kegiatan proyek yang dilakukan di RA Hidayatus Sholihin. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis regresi dan uji *t* (*t-test*). Adapun manfaat dari uji *t* untuk mengetahui pengaruh serta perbedaan nilai rata-rata dari dua data yang saling berkaitan. Uji *t* untuk dua variabel ini dapat diterapkan melalui penggunaan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Gambar 1. Rumus Uji T

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = Rata - Rata Pretest

$\bar{x}_2$  = Rata - Rata Post-test

$s_1$  = Pra-test Simpangan Baku

$s_2$  = Post-test Simpangan Baku

$s_1^2$  = Varians Pretest

$s_2^2$  = Varians Posttest

$r$  = Korelasi Antara 2 Sampel

Kriteria asesmen,

jika  $-ttabel \leq thitung \leq ttabel$ , maka  $H_0$  diterima.

jika  $-ttabel > thitung > ttabel$ , maka  $H_0$  ditolak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dari pengaruh pembelajaran proyek terhadap kreativitas pada anak kelompok A di RA Hidayatus Sholihin Kecamatan Merakurak menjelaskan secara rinci mengenai pengaruh pembelajaran proyek terhadap kreativitas pada anak kelompok A di RA Hidayatus Sholihin Kecamatan Merakurak sebelum diterapkan perlakuan dan setelah diterapkan perlakuan. Dari hasil penelitian yang sudah terlaksana dipaparkan dalam bentuk tabel 1.

Tabel 1 Data Selisih (Beda) Nilai *Pre-test* dan *Post-test* kreativitas anak kelompok A di RA Hidayatus Sholihin Merakurak.

**Tabel 1. Perkembangan kreativitas anak pre-test dan post-tes**

No.	Nama	Pre-tes	Post-tes	Selisih (Beda)
1.	Jihan	1,61	3,67	2,06
2.	Hida	1,72	3,19	1,47
3.	Putri	1,39	2,81	1,42
4.	Luna	1,53	3,53	2
5.	Khayla	1,83	3,47	1,64
6.	Zila	1,72	3,50	1,78
7.	Fira	1,67	3,42	1,75
8.	Anggun	2,00	3,50	1,5
9.	Naura	1,83	3,67	1,84
10.	Aqila	1,83	3,67	1,84
11.	Fitri	1,83	3,28	1,45
12.	Ardi	1,39	3,61	2,22
13.	Thofa	1,56	3,61	2,05
14.	Hamzah	1,86	3,22	1,36
15.	Fais	2,06	3,28	1,22
16.	Azril	1,67	3,75	2,08
17.	Vano	1,67	3,53	1,86
18.	Arkha	1,83	3,22	1,39
19.	Kahfi	1,56	3,19	1,63
20.	Fahri	1,56	3,19	1,69

Berdasarkan Tabel 1, diketahui telah terjadi kenaikan tingkatan kreativitas anak kelompok A di RA Hidayatus Sholihin Merakurak. Pada pelaksanaan kegiatan sebelum diberi perlakuan (*pretest*), tercatat sebanyak 19 anak terdapat pada tingkatan Masih Berkembang (MB), 1 anak terdapat pada tingkatan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan tidak ditemukan anak yang berada dalam tingkatan Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah diberikan perlakuan (*treatment*), terjadi peningkatan kemampuan kreativitas, yaitu sebanyak 19 anak

berada pada tingkatan BSB dan 1 anak pada tingkatan BSH. sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis proyek memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas anak.

Selain berdasarkan uraian dan data pada Tabel 1, bukti peningkatan kreativitas anak juga diperkuat melalui hasil perhitungan statistik yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan analisis, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hal ini terlihat oleh nilai  $t$  hitung sebesar -12,53 yang lebih kecil dari nilai  $t$  tabel sebesar -2,450. Dengan demikian, karena nilai  $t$  tabel lebih besar daripada  $t$  hitung ( $-2,450 > -12,53$ ), maka keputusan yang diambil adalah menerima  $H_a$ . maknanya, terjadi pengaruh yang bermakna pada penerapan pembelajaran berbasis proyek terhadap peningkatan kreativitas anak kelompok A di RA Hidayatus Sholihin Merakurak.

Hal ini di dukung oleh pendapat dari peneliti sebelumnya bahwa kreativitas anak usia dini perlu ditingkatkan. Guru adalah salah satu aspek penting dalam pengembangan kreativitas anak, karena memiliki peran yang besar dalam mendukung pertumbuhan dan pencapaian potensi maksimal anak usia dini. Pada kategori ini, guru berperan sebagai fasilitator, bukan sebagai pengarah yang menentukan segala hal terkait proses belajar anak. Oleh karena itu, guru lebih diarahkan untuk memotivasi peserta didik agar berani mengambil inisiatif dalam mencoba tugas-tugas baru. Guru juga bersikap terbuka terhadap gagasan peserta didik serta berupaya menciptakan suasana belajar yang bebas dari rasa takut dan kecemasan, yang dapat memperlambat munculnya pemikiran kreatif dan kemampuan menyelesaikan problematik yang ada. (Cahyaningsih & Harun, 2023).

Sebuah *treatment* atau perlakuan yang sudah dilakukan yaitu dengan memakai metode kegiatan berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas anak pada anak kelompok A di RA Hidayatus Sholihin Merakurak merupakan suatu struktur upaya untuk menumbuhkan kreativitas anak. Pemberian perlakuan (*treatment*) yang dilakukan pendidik dengan menerapkan metode kegiatan berbasis proyek. Pemilihan metode tersebut yang diterapkan sebagai kontribusi perlakuan ini diselaraskan dengan metode yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 tidak secara langsung menyatakan kegiatan berbasis proyek, namun kurikulum ini mendorong pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berpusat pada anak, termasuk melalui kegiatan yang bersifat eksploratif dan kreatif, yang dapat diinterpretasikan sebagai kegiatan berbasis proyek (Kemendiknas, 2014). Metode kegiatan berbasis proyek menggambarkan suatu proses dan usaha atau metode pembelajaran yang diterapkan pendidik melalui kegiatan proyek.

Metode proyek merupakan pendekatan yang penting untuk di implementasikan terhadap anak usia dini karena berhubungan langsung dengan pengalaman nyata di kehidupan sehari-hari, sehingga memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman pribadi. Pendekatan ini terlihat lebih bermanfaat dari metode pembelajaran konvensional. Selain itu, anak juga belajar untuk memahami diri sendiri, saling membantu dan berdiskusi dengan teman, serta menyelesaikan masalah secara kolaboratif, yang pada akhirnya dapat berkontribusi terhadap pengembangan etos kerja sejak dini. Penerapan model *Project Based Learning* juga membantu menumbuhkan 4 pilar pembelajaran, yaitu belajar guna mengetahui, belajar guna melakukan, belajar guna hidup bersama, dan belajar guna menjadi. (Amelia & Aisya, 2021).

Model pembelajaran berbasis proyek adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam

kehidupan sehari-hari, baik secara individu maupun melalui kerja kelompok (Amelia & Aisyah, 2021). Pembelajaran ini merupakan aspek kegiatan anak yang kompleks, dan anak lebih mudah menerima serta mudah memahaminya. Kendati itu, pembelajaran secara sederhana memiliki arti sebagai hasil interaksi berkelanjutan dari pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam arti lengkap merupakan bagian kesungguhan dari pendidik untuk mengajarkan anak didik (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dengan upaya tercapainya sebuah tujuan yang sudah ditetapkan.

Model pembelajaran proyek sangat cocok digunakan untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Karena kreativitas anak harus sudah dipupuk dan dikembangkan sejak dini. Sehingga ketika besar anak sudah terlatih untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah dengan cara yang kreatif.

Kreativitas merupakan perpaduan antara inovasi, fleksibilitas, dan kepekaan yang mendorong seseorang untuk berpikir secara produktif, baik demi kepuasan pribadi maupun kepuasan orang lain. Menurut *National Advisory Committee on Creative and Cultural Education* (NACCCE), kreativitas didefinisikan sebagai kegiatan imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang baru serta memiliki nilai (Craft, 2005).

Sementara itu, Munandar (2009) menyatakan bahwa kreativitas merupakan dampak kolaborasi antara individu dengan lingkungannya, yang didasarkan pada keunggulan dan kemampuan untuk menghasilkan hal baru dari data, informasi, serta elemen yang sudah ada serta diketahui sebelumnya. Kombinasi tersebut bersumber dari seluruh pengalaman dan pengetahuan individu yang diperoleh melalui lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilaksanakan, terdapat pengaruh dari penerapan pembelajaran proyek terhadap kreativitas anak kelompok A di RA Hidayatus Sholihin Merakurak. Semua dapat dilihat dari hasil pre-test dan juga post-test yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah cara-cara atau ide-ide yang baru untuk mengembangkan sesuai menjadi lebih baru dan menarik dengan menggabungkan sesuatu yang lama menjadi sebuah karya baru dengan nilai guna yang lebih baik lagi.

Pada anak usia dini, kreativitas tampak saat anak bermain, dimana mereka membuat berbagai karya, gambaran atau imajinasi spontan dengan mainannya. Dengan permainan yang ada di lingkungan sekitar, anak akan melakukan banyak eksplorasi dan menggunakan insting kreativitasnya. Sehingga ketika anak bermain akan terlihat mana saja yang kurang dan memiliki kreativitas tinggi. Pengembangan daya kreatif anak juga tidak terlepas dari dukungan orangtua, pendidik, dan sekitarnya. Anak usia dini tidak memperlihatkan perilaku kreatif walaupun mereka tidak berani untuk mengeksplorasi hal-hal baru atau tidak termotivasi untuk berkreasi karena kurangnya dukungan dan penghargaan dari orang tua, guru, atau lingkungan mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, N., & Aisyah, N. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di Tk Al-Farabi. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181–199. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3912>
- Craft, A. (Ed). (2005). *Creativity in Schools Tensions and Dilemmas*. New York: Routledge.
- 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>
- Darmayanti, R. A., Amal, A., Makassar, N., Makassar, U. N., & Makassar, U. N. (2023). *71 > T*. 3(2), 29–40.
- Hadi, G. K. (2018). Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Kemampuan Mengungkapkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 1 Banjarsari. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2). <https://doi.org/10.21107/pgpauldtrunojoyo.v5i2.5441>
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265–282. <https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Irayana, I., & Assyauqi, I. (2024). Eksperimen Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) pada Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 10(1), 47–56. <https://doi.org/10.18592/jea.v10i1.11422>
- Kemendiknas. (2014). Permendikbud No 146 Tahun 2014. *Permendikbud Repblik Indonesia*, 8(33), 37.
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitulasi dalam Keluarga. *JURNAL Al-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 5(3), 117. <https://doi.org/10.36722/sh.v5i3.385>