

**PENGARUH BERMAIN PROYEK KOLABORATIF DENGAN MEDIA PLASTISIN
TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI RA AL IKHLAS
KABUPATEN TAKALAR**

Nur Afdelia¹, Parwoto², Hajerah³

PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

¹nurafdelia9@gmail.com, ²parwoto@unm.ac.id, ³hajerah@unm.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of collaborative project-based play using plasticine media on the creativity of early childhood aged 5–6 years at RA Al Ikhlas, Takalar Regency. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental research design in the form of a pretest-posttest control group design. The population consisted of all Group B children at RA Al Ikhlas, Takalar Regency, with a sample of 20 children selected through purposive sampling, consisting of 10 children in the experimental group and 10 children in the control group. Data were collected through structured observation of four creativity indicators (fluency, flexibility, originality, and elaboration) and analyzed using descriptive statistics and parametric statistics (normality test, homogeneity test, Paired Sample t-Test, and Independent Sample t-Test) with the assistance of SPSS version 22. The results showed that the mean pretest score of the experimental group increased from 15.60 to 27.50 at posttest, while the mean score of the control group increased only from 15.40 to 16.40. The Paired Sample t-Test showed a significance value of $0.000 < 0.05$ for both groups, while the Independent Sample t-Test on the posttest scores yielded $t = 20.601$ and a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a statistically significant difference between the experimental and control groups. It can therefore be concluded that collaborative project-based play using plasticine media has a significant positive effect on the creativity of early childhood at RA Al Ikhlas, Takalar Regency.

Keywords: Early Childhood Creativity, Collaborative Project-Based Play, Plasticine Media.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain proyek kolaboratif menggunakan media plastisin terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun di RA Al Ikhlas Kabupaten Takalar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experimental design berbentuk pretest-posttest control group design. Populasi penelitian adalah seluruh anak kelompok B RA Al Ikhlas Kabupaten Takalar, dengan sampel sebanyak 20 anak yang dipilih melalui

teknik purposive sampling, terdiri atas 10 anak kelompok eksperimen dan 10 anak kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur terhadap empat indikator kreativitas (kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi), kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik parametrik (uji normalitas, uji homogenitas, Paired Sample t-Test, dan Independent Sample t-Test) dengan bantuan program SPSS versi 22. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen meningkat dari 15,60 menjadi 27,50 pada posttest, sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol hanya meningkat dari 15,40 menjadi 16,40. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ pada kedua kelompok, sedangkan hasil uji Independent Sample t-Test pada posttest diperoleh nilai $t = 20,601$ dengan signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain proyek kolaboratif menggunakan media plastisin berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini di RA Al Ikhlas Kabupaten Takalar.

Kata Kunci : Kreativitas Anak Usia Dini, Bermain Proyek Kolaboratif, Media Plastisin

A. Pendahuluan

Anak usia dini berada pada rentang 0–8 tahun, yaitu fase ketika pertumbuhan dan perkembangan berlangsung sangat pesat dalam berbagai aspek kehidupan. Pada masa ini, anak sangat peka terhadap rangsangan dari lingkungan sehingga sering disebut sebagai masa keemasan (Hasmawaty & Bachtiar, 2022). Kepekaan tersebut terlihat dari kritisnya anak dalam bertanya tentang segala sesuatu, sebagai cerminan rasa ingin tahu yang besar (Kurnia et al., 2024).

Bredenkamp dan Copple (Joni et al., 2023) menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

merupakan upaya pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan berbagai keterampilan dasar sebagai fondasi pendidikan selanjutnya, sekaligus mendukung perkembangan anak secara menyeluruh sesuai prinsip pendidikan sejak dini dan sepanjang hayat. Pada tahap ini, pendidikan tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai yang membantu anak tumbuh menjadi individu bermoral tinggi dalam berinteraksi di masyarakat (Hajerah et al., 2026). Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI Nomor 7 Tahun 2022 yang

menegaskan bahwa PAUD merupakan upaya pembinaan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan jasmani dan rohani anak.

Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah kreativitas. Guilford (Panggabean, 2024) menyatakan bahwa kreativitas merupakan proses berpikir divergen yang tercermin dalam kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration). Keempat aspek ini menjadi fondasi bagi anak untuk berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama, sebagai kompetensi 4C yang menjadi tuntutan pendidikan abad ke-21 Trilling & Fadel (Maulidah, 2021).

Kondisi di lapangan menunjukkan gambaran yang berbeda dari harapan tersebut. Banyak lembaga PAUD masih menerapkan pembelajaran teacher-centered yang didominasi lembar kerja anak (LKA) bersifat mekanis dan seragam, sehingga kreativitas anak kurang berkembang optimal (Maryani, 2023). Observasi awal yang dilakukan

peneliti di RA Al Ikhlas Kabupaten Takalar pada 28 November 2025 terhadap 20 anak menemukan bahwa hanya 2–3 anak yang mampu menghasilkan ide secara mandiri, sementara mayoritas anak masih bergantung pada contoh guru, menghasilkan karya yang seragam, serta belum mampu menjelaskan atau merinci hasil karyanya.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek kolaboratif (Parwoto et al., 2024) maupun bermain plastisin (Meitania et al., 2023; Nabilah et al., 2021) masing-masing terbukti efektif meningkatkan kreativitas anak usia dini. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya mengkaji kedua pendekatan itu secara terpisah. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian bermain proyek kolaboratif dengan media plastisin sebagai satu kesatuan metode pembelajaran, di mana anak tidak hanya bermain plastisin secara individual, tetapi dilibatkan dalam proyek kelompok untuk merencanakan, berdiskusi, dan menciptakan karya bersama.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dirumuskan untuk menjawab tiga pertanyaan: (1)

bagaimana gambaran kreativitas anak kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan bermain proyek kolaboratif dengan media plastisin; (2) bagaimana gambaran kreativitas anak kelompok kontrol setelah diberi perlakuan kegiatan menggambar; dan (3) apakah terdapat pengaruh penerapan bermain proyek kolaboratif dengan media plastisin terhadap kreativitas anak di RA Al Ikhlas Kabupaten Takalar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi experimental design, berbentuk pretest-posttest control group design. Desain ini melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing-masing diberi pretest, perlakuan yang berbeda, kemudian posttest untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap kreativitas anak.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bermain proyek kolaboratif dengan media plastisin, sedangkan variabel terikatnya adalah kreativitas anak usia dini. Populasi penelitian adalah seluruh anak di RA Al Ikhlas Kabupaten Takalar (50 anak), dengan sampel sebanyak 20 anak kelompok B

yang dipilih melalui teknik purposive sampling berdasarkan kriteria usia 5–6 tahun dan keaktifan mengikuti pembelajaran. Sampel dibagi menjadi kelompok eksperimen (10 anak) dan kelompok kontrol (10 anak).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur menggunakan lembar checklist dan tes perbuatan (performance test), dengan empat indikator kreativitas: kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Instrumen terdiri atas 8 item pernyataan (2 item untuk setiap indikator) dengan rentang skor 1–4, sehingga skor total berkisar antara 8 (terendah) sampai 32 (tertinggi). Instrumen divalidasi oleh dua validator ahli sebelum digunakan.

Prosedur penelitian meliputi tahap perencanaan, pemberian pretest (2 Juni 2026), pemberian perlakuan sebanyak empat kali pertemuan (6, 8, 9, dan 15 Juni 2026) dengan proyek berbeda setiap pertemuan (mangkok, bunga, rumah, dan hewan) untuk kelompok eksperimen serta kegiatan menggambar bebas untuk kelompok kontrol, dan pemberian posttest (20 Juni 2026).

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk

menggambarkan nilai minimum, maksimum, dan rata-rata, serta analisis statistik parametrik. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji normalitas Shapiro-Wilk dan Kolmogorov-Smirnov, serta uji homogenitas varians. Pengujian hipotesis menggunakan uji Paired Sample t-Test (untuk membandingkan pretest-posttest dalam satu kelompok) dan uji Independent Sample t-Test (untuk membandingkan hasil antar kelompok), dengan bantuan SPSS versi 22. Kriteria pengujian: H_0 diterima jika Sig. (2-tailed) > 0,05, dan H_1 diterima jika Sig. (2-tailed) < 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Statistik Deskriptif

Data penelitian diperoleh dari hasil pretest dan posttest kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 10 anak. Hasil analisis statistik deskriptif nilai pretest dan posttest kedua kelompok disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Kreativitas Anak

Kelompok	Tahap	N	Mi n	Mak s	Mea n
----------	-------	---	---------	----------	----------

Eksperimen	Pretest	10	14	18	15,60
Eksperimen	Posttest	10	25	30	27,50
Kontrol	Pretest	10	14	17	15,40
Kontrol	Posttest	10	15	18	16,40

Berdasarkan Tabel 1, kedua kelompok memiliki nilai rata-rata pretest yang relatif setara (15,60 berbanding 15,40), yang menunjukkan bahwa kemampuan awal kreativitas anak pada kedua kelompok berada pada tingkat yang relatif sama sebelum perlakuan diberikan. Setelah perlakuan, kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang sangat signifikan dengan rata-rata gain sebesar 11,90 poin (dari 15,60 menjadi 27,50), sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 1,00 poin (dari 15,40 menjadi 16,40).

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Kategori Kreativitas Anak

Kategori	Interval	Eksperimen Pre	Eksperimen Post	Kontrol Pre	Kontrol Post
BB	8–14	20	0	20	0
MB	15–21	80	0	80	100
BSh	22–28	0	80	0	0
BSB	29–32	0	20	0	0

Keterangan: BB = Belum Berkembang; MB = Mulai

Berkembang; BSH = Berkembang Sesuai Harapan; BSB = Berkembang Sangat Baik.

Berdasarkan Tabel 2, pada saat pretest kedua kelompok didominasi kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 80%, dengan sisanya berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Setelah perlakuan, seluruh anak kelompok eksperimen (100%) bergeser ke kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 80% dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 20%, tanpa satu pun anak yang tersisa pada kategori BB maupun MB. Sebaliknya, seluruh anak kelompok kontrol (100%) pada posttest tetap berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), tanpa ada satu pun anak yang mencapai kategori BSH maupun BSB. Temuan ini menegaskan bahwa kegiatan bermain proyek kolaboratif dengan media plastisin memberikan stimulasi yang jauh lebih efektif terhadap kreativitas anak dibandingkan kegiatan menggambar dengan LKPD.

b. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas dan uji

homogenitas. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Kelompok	Tahap	Statistik	df	Sig.
Eksperimen	Pretest	0,930	10	0,445
	Posttest	0,968	10	0,876
Kontrol	Pretest	0,904	10	0,245
	Posttest	0,904	10	0,245

Berdasarkan Tabel 3, seluruh nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, sehingga data pretest maupun posttest pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov turut mendukung kesimpulan tersebut, dengan nilai Sig. sebesar 0,200 pada kelompok eksperimen dan 0,133 pada kelompok kontrol (keduanya > 0,05).

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Varians

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
Pretest Eksperimen – Kontrol	0,463	Homogen
Posttest Eksperimen – Kontrol	0,339	Homogen

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi uji homogenitas pada data pretest (0,463) dan posttest (0,339) keduanya lebih besar dari 0,05,

sehingga varians data pada kedua kelompok dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, analisis dilanjutkan dengan uji statistik parametrik.

c. Uji Hipotesis

Uji Paired Sample t-Test digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest pada masing-masing kelompok. Hasilnya disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji Paired Sample t-Test

Kelompok	t
Kontrol	-9,221
Eksperimen	-119,000

Berdasarkan Tabel 5, nilai Sig. (2-tailed) pada kedua kelompok sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Tanda negatif pada nilai t menunjukkan bahwa rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan pretest pada kedua kelompok. Dengan demikian, kedua kelompok mengalami peningkatan kreativitas yang signifikan secara statistik, meskipun besaran peningkatan pada kelompok eksperimen jauh lebih besar dibandingkan kelompok kontrol, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Selanjutnya, uji Independent Sample t-Test digunakan untuk mengetahui perbedaan kreativitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, baik sebelum maupun sesudah perlakuan. Hasilnya disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Uji Independent Sample t-Test

Data	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest Eksperimen-Kontrol	0,600	18	0,556	Tidak berbeda
Posttest Eksperimen-Kontrol	20,601	18	0,000	Berbeda signifikan

Berdasarkan Tabel 6, nilai Sig. (2-tailed) pada data pretest sebesar 0,556 ($> 0,05$), sehingga H_0 diterima; artinya tidak terdapat perbedaan kemampuan awal kreativitas yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum perlakuan diberikan. Sebaliknya, pada data posttest diperoleh nilai $t = 20,601$ dengan Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selisih rata-rata (mean difference) sebesar 11,200 dengan interval kepercayaan 95% antara 10,058 sampai 12,342 mempertegas keunggulan kreativitas anak yang

mendapatkan perlakuan bermain proyek kolaboratif dengan media plastisin dibandingkan kelompok kontrol.

2. Pembahasan

a. Gambaran Kreativitas Kelompok Eksperimen

Setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain proyek kolaboratif dengan media plastisin, kreativitas anak usia 5–6 tahun pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, dari kategori Mulai Berkembang (MB) pada pretest menjadi Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hingga Berkembang Sangat Baik (BSB) pada posttest. Peningkatan ini terlihat pada seluruh indikator kreativitas: pada aspek kelancaran (fluency), anak mampu menghasilkan berbagai ide bentuk dari plastisin dan menjelaskan hasil karyanya dengan lancar dan percaya diri; pada aspek keluwesan (flexibility), anak mampu membuat variasi bentuk yang beragam dengan berbagai teknik; pada aspek keaslian (originality), anak mampu menghasilkan karya yang unik dan berbeda dari karya teman lainnya; dan pada aspek elaborasi (elaboration),

anak mampu menambahkan berbagai detail pada hasil karyanya.

Munandar (Ratnawati et al., 2025) menyatakan bahwa kreativitas adalah kapasitas seseorang dalam menghasilkan gagasan baru sebagai pemecahan masalah yang dilandasi keaslian, keluwesan, dan kelancaran dalam berpikir. Dalam kegiatan bermain proyek kolaboratif dengan media plastisin, keempat aspek tersebut distimulasi secara simultan melalui kegiatan yang melibatkan eksplorasi, kerja sama, dan penciptaan karya. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Parwoto et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek kolaboratif lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas anak dibandingkan metode pembelajaran mandiri, serta penelitian Meitania et al. (2023) yang menunjukkan peningkatan kreativitas anak dari rata-rata 52% menjadi 88% setelah diberikan perlakuan bermain plastisin, dan penelitian Nabilah et al. (2021) yang menunjukkan bahwa metode bermain kolaboratif memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak.

b. Gambaran Kreativitas Kelompok Kontrol

Pada kelompok kontrol yang diberikan kegiatan menggambar bebas, kreativitas anak menunjukkan peningkatan yang relatif rendah, dengan seluruh anak (100%) tetap berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) setelah posttest. Anak-anak pada kelompok ini cenderung masih bergantung pada pola gambar yang familiar atau meniru hasil gambar teman, sehingga karya yang dihasilkan cenderung seragam dan kurang bervariasi. Sebagian besar anak juga belum mampu mengembangkan idenya menjadi lebih dari satu atau dua objek gambar, belum menunjukkan upaya mencoba cara baru, serta jarang menambahkan detail tambahan pada karyanya.

Kondisi ini menunjukkan bahwa kegiatan menggambar dengan LKPD yang bersifat individual dan terstruktur belum mampu memberikan kesempatan yang luas bagi anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengembangkan ide-ide baru. Temuan ini sejalan dengan penelitian Andriani & Rakimahwati, (2023) yang menyatakan bahwa kreativitas anak usia dini berkembang lebih optimal apabila anak diberikan media dan

kegiatan pembelajaran yang memungkinkan mereka bereksplorasi, berimajinasi, serta menghasilkan karya sesuai idenya sendiri. Hal ini juga didukung oleh Yuliantina & Yuliati (2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir kreatif, memecahkan masalah, dan bekerja sama, dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Penelitian Harahap et al. (2023) turut menunjukkan bahwa media bermain yang memberi kebebasan kepada anak untuk memanipulasi bahan dan mengeksplorasi berbagai bentuk mampu meningkatkan kreativitas secara signifikan.

c. Pengaruh Bermain Proyek Kolaboratif dengan Media Plastisin terhadap Kreativitas Anak

Hasil uji Independent Sample t-Test memperkuat temuan tersebut, dengan nilai $t = 20,601$, $df = 18$, dan $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000$ ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa perbedaan kreativitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan bersifat nyata dan bermakna secara statistik. Hasil ini sejalan dengan teori Pembelajaran

Berbasis Proyek (Project Based Learning) yang dikemukakan oleh Kokotsaki et al. (2021), yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman belajar autentik melalui kegiatan eksplorasi, kolaborasi, pemecahan masalah, dan penciptaan produk nyata, sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak.

OECD (2021) dalam laporan *Fostering Students' Creativity and Critical Thinking* menjelaskan bahwa kreativitas berkembang secara optimal ketika peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan, mengemukakan ide, bekerja sama, dan menghasilkan solusi yang beragam. Pengaruh positif bermain proyek kolaboratif dengan media plastisin juga dapat dijelaskan melalui karakteristik media yang bersifat open-ended; menurut Andriani dan Rakimahwati (2023), media pembelajaran terbuka memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan ide tanpa dibatasi satu jawaban yang benar, sehingga aspek originality dan fluency berkembang secara optimal. Dari perspektif teori belajar, hasil penelitian

ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky; menurut Flear (2022), konsep Zone of Proximal Development (ZPD) menekankan bahwa perkembangan kemampuan anak akan lebih optimal ketika anak belajar melalui interaksi sosial dengan teman sebaya maupun guru yang memberikan scaffolding, sebagaimana terjadi dalam kegiatan bermain proyek kolaboratif ketika anak saling bertukar ide dan memperoleh inspirasi dari anggota kelompoknya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bermain proyek kolaboratif menggunakan media plastisin terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun di RA Al Ikhlas Kabupaten Takalar. Pendekatan ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, bermakna, dan menyenangkan, sehingga anak memperoleh kesempatan yang luas untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan imajinasi, serta menghasilkan karya yang kreatif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan

bahwa: (1) tingkat kreativitas anak kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan bermain proyek kolaboratif dengan media plastisin mengalami peningkatan yang sangat signifikan, dari kategori Mulai Berkembang menjadi Berkembang Sesuai Harapan hingga Berkembang Sangat Baik pada seluruh anak; (2) tingkat kreativitas anak kelompok kontrol setelah diberikan kegiatan menggambar hanya mengalami sedikit peningkatan dan seluruhnya tetap berada pada kategori Mulai Berkembang; dan (3) terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan bermain proyek kolaboratif dengan media plastisin terhadap kreativitas anak usia dini di RA Al Ikhlas Kabupaten Takalar, sebagaimana dibuktikan oleh hasil uji Independent Sample t-Test pada posttest ($t = 20,601$; $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$).

Berdasarkan temuan tersebut, guru PAUD disarankan untuk menerapkan kegiatan bermain proyek kolaboratif dengan media plastisin sebagai strategi pembelajaran alternatif yang terbukti efektif, dengan memberikan lebih banyak ruang eksplorasi bebas kepada anak dan mengurangi ketergantungan pada

lembar kerja yang bersifat seragam dan mekanis. Pihak sekolah diharapkan mendukung penerapan pembelajaran inovatif berbasis proyek kolaboratif melalui penyediaan sarana yang memadai, sedangkan orang tua dapat menstimulasi kreativitas anak di rumah melalui kegiatan bermain terbuka yang serupa. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan sampel yang lebih besar, desain penelitian yang lebih kuat, serta mengkaji pengaruh bermain proyek kolaboratif dengan media plastisin terhadap aspek perkembangan lainnya, seperti motorik halus, sosial-emosional, dan bahasa anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D., & Rakimahwati. (2023). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Menggunakan Media Berbasis Alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1910–1922.
- Fleer, M. (2022). *Conceptual PlayWorlds: The Role of Imagination in Play and Learning*. Springer.
- Hajerah, H., Herlina, H., Rusmayadi, R., Ilyas, S. N., Amri, N. A., & Amri, N. (2026). The Integrative Thematic Model with HAJRAH Syntax on Children's Peace Culture Value in Early Childhood Education in Makassar, Indonesia. *JPUD-Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 20(1), 86–96.

- Harahap, F., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Bermain Pasir Kinetik untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5931–5941.
- Hasmawaty., & Bachtiar, M. Y. (2022). Pendidikan dan Pengasuhan Anak Usia Dini. Depok: Rajawali Pers.
- Joni, J., Fauziddin, M., & Minarni, M. (2023). Peningkatan Kreativitas Anak melalui Media Plastisin Tepung pada Anak Usia Dini. *Gifted: Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 13–17.
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2021). Project-Based Learning: A Review of the Literature. *Improving Schools*.
- Kurnia, R., Lismayani, A., & Ilyas, S. N. (2024). Peran Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak Di Era Digital. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 36–40.
- Maryani, Y. (2023). Learning Centered on The Creativity of Group B Students in The Implementation of Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 34–42.
- Maulidah, E. (2021). Keterampilan 4C dalam pembelajaran untuk anak usia dini. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 52–68.
- Meitania, R., Ruminingsih, & Suyanto. (2023). Peningkatan kreativitas anak usia dini dengan bermain plastisin di TK Dharma Wanita Tulung Il Ponorogo. *Eduscotech*, 4(1).
- Nabilah, H. F., Parwoto, & Bachtiar, M. Y. (2021). Pengaruh metode pembelajaran bermain kolaboratif terhadap kreativitas bermain mozaik anak usia 5–6 tahun di Raudhatul Athfal UMDI Wiringtasi Kabupaten Barru.
- OECD. (2021). *Fostering Students' Creativity and Critical Thinking: What It Means in School*. OECD Publishing.
- Panggabean, A. (2024). Kreativitas dan kritis dalam pendidikan seni di sekolah dan keluarga. *Visi Sosial Humaniora*, 5(1), 181–193.
- 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), 1462.
- Ratnawati, Y., Muntomimah, S., & Haryono, S. E. (2025). Peningkatan kemampuan kreativitas anak usia 5–6 tahun menggunakan media plastisin. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 418–431.
- Yuliantina, I., & Yuliati, D. A. T. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Projek dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9143–9148.