PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BERPIKIR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KB NURUL IMAN

Rahma kinanti[1], Rohyana Fitriani[2], Suhirman[3]
[1,2,3] PGPAUD FIP, Universitas Hamzanwadi
kinantir37@gmail.com[1], rohyanafitriani@hamzanwadi.ac.id[2],
suhirman.sakti@gmail.com[3]

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Project-Based Learning Model on Enhancing the Thinking Creativity of 5-6 Year Old Children at KB Nurul Iman. This research used a quantitative approach with an experimental method and a One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects consist of 15 children from Group B aged 5–6 years. The data collection technique used was observation with an instrument in the form of a child thinking creativity observation sheet. The observed thinking creativity includes fluency, flexibility, originality, elaboration, and problem-solving. The treatment was given through a project-based learning model with activities to create educational hand bags from felt fabric. The project activities were carried out in stages, starting from project introduction, material and color selection, pattern making, sewing, completion of the work, to the bazaar activity through role-playing. The research results showed that the average score of children's creative thinking during the pretest was 47% with the category of Starting to Develop (MB), while in the posttest it increased to 66% with the category of Developing as Expected (BSH). The t-test results show a calculated t-value of 11.45, while the table t-value is 2.145 at a 5% significance level with 14 degrees of freedom. Since the calculated t-value > table t-value (11.45 > 2.145), H0 is rejected and Ha is accepted. Thus, it can be concluded that the implementation of the project-based learning model can enhance the thinking creativity of 5–6-year-old children at KB Nurul Iman, which is normally distributed.

***Keywords**: Project-Based Learning, Thinking Creativity, Early Childhood*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun di KB Nurul Iman. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *One Group Pretest-Posttest Design.* Subjek penelitian berjumlah 15 anak kelompok B usia 5–6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dengan instrumen berupa lembar observasi kreativitas berpikir anak. Kreativitas berpikir yang diamati meliputi kelancaran berpikir (*fluency*), kelenturan berpikir (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi, dan pemecahan masalah. Perlakuan diberikan melalui model pembelajaran berbasis proyek dengan kegiatan membuat tas tangan edukatif dari kain flanel. Kegiatan proyek dilaksanakan secara bertahap mulai dari pengenalan proyek, pemilihan

bahan dan warna, pembuatan pola, menjahit, penyelesaian karya, hingga kegiatan bazar melalui bermain peran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kreativitas berpikir anak pada saat *pretest* sebesar 47% dengan kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi 66% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil uji-t menunjukkan nilai t hitung sebesar 11,45 sedangkan t tabel sebesar 2,145 pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 14. Karena t hitung > t tabel (11,45 > 2,145), maka H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas berpikir anak usia 5–6 tahun di KB Nurul Iman berdistribusi normal.

Kata kunci : Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas Berpikir, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan serangkaian proses belajar yang penting dalam mengembangkan potensi dan kemampuan individu. Pendidikan tidak hanya berfungsi memberikan pengetahuan, tetapi juga membantu mengembangkan kreativitas, kepribadian, dan kemampuan anak dalam menghadapi berbagai permasalahan. Pendidikan anak usia dini menjadi bagian penting karena anak berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung sangat pesat.

Anak usia dini merupakan anak dengan rentang usia 0-6 tahun yang berada pada masa perkembangan yang sangat penting. Masa ini sering disebut sebagai golden age karena berbagai potensi anak berkembang secara cepat dan membutuhkan stimulasi yang sesuai. Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik, memiliki imajinasi dan fantasi yang tinggi, mudah meniru, serta belajar melalui kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan (Fahmi, 2023). Montesori dalam (Susanti 2020:10) mengatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (sensitif periodes), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya.

Stimulus perlu diberikan dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, maka orang tua maupun pendidik harus menyiapkan berbagai pendekatan, strategi, motode, materi dan rencana penggunaan media pembelajaran yang menarik dan tepat yang dibutuhkan untuk membantu dan memudahkan anak berkembang pada

semua aspek perkembangannya dan disesuaikan dengan tahapan usia anak. (Mulianah Khaironi, 2018: 2)

Anak usia dini juga memiliki sejumlah karakteristik unik yang membedakannya dari kelompok usia lainnya, baik dalam aspek fisik, kognitif, sosial, maupun emosional. Salah satu ciri utama yang menonjol adalah rasa ingin tahu yang sangat tinggi terhadap lingkungan sekitarnya. Anak pada tahap ini senang mengeksplorasi, mencoba hal-hal baru, dan bereksperimen tanpa takut gagal (Fatimah, 2021).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Aspek perkembangan anak usia dini meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni.

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan adalah kognitif. Kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam memperoleh, mengolah, dan menggunakan informasi. Perkembangan kognitif juga berhubungan dengan kemampuan berpikir anak dalam memahami lingkungan, membentuk konsep, mengambil keputusan, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah sederhana. Fatimah (2021) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak perlu dipahami sesuai dengan tahapan perkembangan dan pengalaman yang diperoleh anak.

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Kreativitas dapat terlihat dari kemampuan anak menghasilkan gagasan, mencoba berbagai cara, menghasilkan karya yang berbeda, mengembangkan suatu gagasan, dan menemukan solusi ketika menghadapi masalah. Menuru Syifa'urrahmah dkk (2021: 107-108) anak usia dini dikatakan sudah memiliki perkembangan kreativitas yang optimal, apabila anak memiliki perilaku yang kreatif. Menurut Guilford dalam Susanto (2012), kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat melalui kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), elaborasi

(*elaboration*), dan perumusan kembali (*redefinition*). Dalam penelitian ini, kreativitas berpikir diamati melalui kelancaran, kelenturan, keaslian, elaborasi, dan pemecahan masalah.

Kemampuan anak dalam berimajinasi tanpa batas, mengeksplorasi hal-hal baru, serta mengingat informasi dan pengalaman masa lalu memberikan landasan yang kuat bagi berkembangnya kreativitas. Namun, penting juga untuk memperhatikan peran orang tua dan lingkungan dalam membentuk kreativitas anak Smith, A. (2018:45-56).

Tujuan pengembangan kreativitas adalah karena kebutuhan anak terhadap kegiatan-kegiatan yang kreatif, hal ini didasari oleh rasa ingin tahu dan keinginan anak dalam mempelajari sesuatu yang sangat tinggi (Rachmawati & Kurniati, 2012: 35-37). Tujuan utama dalam pengembangan kreativitas yaitu untuk menjadikan anak). pribadi yang unik, memiliki banyak gagasan, memiliki kemampuan dalam mencipta.

Anak usia 5-6 tahun membutuhkan kegiatan yang memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi lingkungan, mencoba hal-hal baru, mengemukakan ide, dan menghasilkan suatu karya. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu memberikan pengalaman yang memungkinkan anak terlibat secara aktif. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dan kegiatan yang bersifat satu arah dapat membatasi kesempatan anak untuk mengembangkan gagasan dan kreativitasnya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman tersebut adalah *Project Based Learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek. Model ini menempatkan anak sebagai bagian aktif dalam kegiatan merancang, melaksanakan, dan menyelesaikan suatu proyek. Anak memperoleh kesempatan untuk bekerja melalui pengalaman langsung, mencoba berbagai cara, memecahkan masalah sederhana, dan menghasilkan produk.

Model pembelajaran berbasis proyek memiliki beberapa manfaat, antara lain meningkatkan keterlibatan anak, memberikan pengalaman praktis, mengembangkan kemampuan kolaboratif, mendorong kreativitas dan inovasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Hikmah, 2020; Mokambu, 2022). Fatimah, Pradana, dan Suwargono (2025) juga meneliti penerapan *Project-Based Learning* untuk meningkatkan *creative*

thinking dan critical thinking anak usia dini.

Berdasarkan kajian komprehensif yang dilakukan oleh Karnoto et al., (2025), PjBL terbukti efektif dalam meningkatkan science literacy dan environmental awareness peserta didik karena pembelajaran dikaitkan langsung dengan isu lingkungan nyata dan menuntut keterlibatan aktif siswa dalam proses dan hasil pembelajaran. Lebih lanjut, Nguyen (2025) menegaskan bahwa meskipun PjBL memiliki kesamaan dengan *Experiential Learning* dalam hal pembelajaran berbasis pengalaman, PjBL memiliki struktur pedagogis yang lebih terarah dan berorientasi pada produk akhir, sehingga lebih efektif dibandingkan *Experiential Learning* yang cenderung berfokus pada pengalaman dan refleksi tanpa target hasil yang jelas, serta *Problem Based Learning* yang lebih menitikberatkan pada proses pemecahan masalah secara kognitif.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di KB Nurul Iman pada kelompok usia 5-6 tahun, ditemukan bahwa kreativitas berpikir anak masih perlu dikembangkan. Sebagian anak masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, sulit menemukan ide baru, dan cenderung mengikuti contoh yang diberikan guru. Anak juga terlihat kurang aktif ketika diberikan kegiatan yang bersifat satu arah dan berulang. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara langsung.

Permasalahan tersebut diduga berkaitan dengan proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta belum optimalnya penerapan kegiatan proyek. Anak belum banyak memperoleh kesempatan untuk merencanakan, membuat, dan menyelesaikan suatu karya secara bersama-sama. Padahal, kegiatan proyek dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui eksplorasi, percobaan, kerja sama, dan pemecahan masalah sederhana.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menerapkan model pembelajaran berbasis proyek melalui kegiatan membuat tas tangan edukatif dari kain flanel. Anak diberikan kesempatan memilih warna dan hiasan, membuat pola, menjahit dengan pendampingan guru, menyelesaikan karya, dan mengikuti kegiatan bazar melalui bermain peran. Rangkaian kegiatan tersebut dirancang agar anak dapat mengembangkan ide, mencoba

berbagai cara, menghasilkan karya, dan memecahkan masalah sederhana.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian ini dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun di KB Nurul Iman."

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan kreativitas berpikir anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui model pembelajaran berbasis proyek.

Subjek penelitian berjumlah 15 anak kelompok B usia 5-6 tahun di KB Nurul Iman, Dasan Ketangga, Kecamatan Selong, Kabupaten Lombok Timur. Penelitian dilaksanakan dengan satu kali pretest, enam kali treatment, dan satu kali posttest. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal kreativitas berpikir anak, treatment dilakukan melalui kegiatan proyek membuat tas tangan edukatif dari kain flanel, sedangkan posttest dilakukan melalui kegiatan bazar dengan metode bermain peran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen utama berupa lembar observasi kreativitas berpikir anak. Instrumen mencakup lima aspek, yaitu *fluency, flexibility, originality, elaboration,* dan pemecahan masalah. Penilaian perkembangan menggunakan kategori BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik), dengan skor masing-masing 1, 2, 3, dan 4.

Instrumen divalidasi melalui expert judgment. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor aktual 18 dan berada pada interval $16{,}98 < X \leq 20{,}94$ sehingga dikategorikan "Baik". Data observasi selanjutnya dianalisis menggunakan persentase, uji normalitas *Chi-Kuadrat*, dan uji-t untuk menguji perbedaan hasil pretest dan posttest.Sumber: (Sugiyono, 2024:112-114)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi kemampuan berhitung dan

dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan kreativitas berpikir anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui model pembelajaran berbasis proyek dengan kegiatan membuat tas tangan edukatif. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung dalam pelaksanaan penelitian. Penilaian kemampuan berhitung anak dilakukan dengan menggunakan empat kategori perkembangan, yaitu BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik). Setiap kategori diberikan skor, yaitu BB = 1, MB = 2, BSH = 3, dan BSB = 4. Skor yang diperoleh selanjutnya dikonversi menjadi data kualitatif skala lima dengan acuan rumus konversi data kuantitatif kedata kualitatif dengan skala lima sebagai berikut:

Tabel 1
Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Dengan Skala Lima

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > \bar{X}_i + 1{,}80 SB_i$	Sangat Baik
B	$\bar{X}_i + 0{,}60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1{,}80 SB_i$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0{,}60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0{,}60 SB_i$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1{,}80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0{,}60 SB_i$	Kurang
E	$X \leq \bar{X}_i - 1{,}80 SB_i$	Sangat Kurang

Sumber: (Zainnuddin et.al, 2022:52)

Keterangan:

$\bar{X}$i = Rata-rata skor ideal $= \frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal+skor minimal ideal) SB*i* = Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal-skor minimal ideal)

X = Skor Aktual

Adapun analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji-t. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji-t untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas berpikir anak usia 5-6 tahun. Data kemampuan yang diperoleh pada kegiatan observasi dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$X\% = {}^{n}$ x100%

Keterangan:

X%=Persentase yang dicari

n =Jumlah kemampuan yang diperoleh N=Skor maksimal

Tabel 2
Persentase Kategori Penilaian

No	Kategori Penilaian	Nilai Persentase
1.	BB (Belum Berkembang)	0%-25%
2.	MB (Mulai Berkembang)	26%-50%
3.	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	51%-75%
4.	BSB (Berkembang Sangat Baik)	76%-100%

Sumber: Dimyati (Noviyanti, 2021:37)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas berpikir anak usia 5-6 tahun di KB Nurul Iman. Penelitian dilaksanakan pada 15 anak kelompok B. Sebelum diberikan perlakuan, anak mengikuti pretest melalui kegiatan mewarnai gambar bendera dan menggambar bebas sesuai ide dan imajinasi. Setelah itu, anak mengikuti enam kali kegiatan proyek membuat tas tangan edukatif dari kain flanel. *Posttest* dilakukan melalui kegiatan bazar dengan bermain peran sebagai penjual dan pembeli.

Hasil pretest menunjukkan bahwa jumlah perkembangan kreativitas anak adalah 139 dengan rata-rata persentase 47%, sehingga berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Hasil posttest menunjukkan jumlah perkembangan kreativitas anak meningkat menjadi 196 dengan rata-rata persentase 66%, sehingga berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Tabel 3.
Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Tahap	Jumlah Skor	Rata-rata Persentase	Kategori
Pretest	139	47%	MB
Posttest	196	66%	BSH

Tabel 4.
Distribusi Kategori Penilaian

Kategori	*Pretest*	*Posttest*
BB	1 anak (6,67%)	0 anak (0%)
MB	10 anak (66,67%)	2 anak (13,33%)
BSH	4 anak (26,67%)	10 anak (66,67%)
BSB	0 anak (0%)	3 anak (20%)
Total	15 (100%)	15 (100%)

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat adanya perubahan distribusi kategori kreativitas berpikir. Pada *pretest*, sebagian besar anak masih berada pada kategori MB. Setelah penerapan model pembelajaran berbasis proyek, jumlah anak pada kategori BSH dan BSB meningkat. Pada *posttest* terdapat 10 anak pada kategori BSH dan 3 anak pada kategori

BSB, sehingga 13 anak atau 86,67% berada pada kategori BSH dan BSB.



Gambar 1.Kegiatan Bazar Dengan Cara Main Peran

Tabel 5.
Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Data	X^2 hitung	X^2 tabel (α=0,05)	Keterangan
Pretest	2,824	23,685	Berdistribusi normal
Posttest	15,3353	23,685	Berdistribusi normal

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Nilai X^2 hitung pretest sebesar 2,824 lebih kecil daripada X^2 tabel 23,685. Nilai X^2 hitung posttest sebesar 15,3353 juga lebih kecil daripada X^2 tabel 23,685.

Tabel 6.
Hasil Uji-t

Jenis Uji	t_{hitung}	t_{tabel}	α	dk	Ket
Pretest – Posttest	11,45	2,145	0,05	14	Signifikan



Gambar 2. Membuat Tas Tangan Edukatif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek memberikan perubahan pada kreativitas berpikir anak usia 5-6 tahun di KB Nurul Iman. Rata-rata kreativitas berpikir anak meningkat dari 47% pada *pretest* dengan kategori Mulai Berkembang (MB) menjadi 66% pada posttest dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selain peningkatan rata-rata, jumlah anak yang mencapai kategori BSH dan BSB juga meningkat dari 4 anak pada *pretest* menjadi 13 anak pada *posttest.*

Kreativitas berpikir merupakan kemampuan penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Anak perlu memperoleh kesempatan untuk mengemukakan ide, mencoba berbagai cara, mengeksplorasi bahan, menghasilkan karya, dan menemukan solusi sederhana. Rachmawati dan Kurniati (2010) menjelaskan bahwa

kreativitas berkaitan dengan proses mental yang menghasilkan gagasan, proses, metode, atau produk baru yang bersifat imajinatif, fleksibel, dan bermanfaat.

Peningkatan kreativitas dalam penelitian ini dapat dipahami dari proses kegiatan proyek yang memberikan pengalaman langsung kepada anak. Pada tahap awal, anak diajak mengenal proyek dan mengamati contoh tas. Anak kemudian diberikan kesempatan memilih warna kain flanel dan hiasan yang disukai. Kesempatan memilih tersebut mendorong anak untuk mengemukakan gagasan dan menunjukkan preferensi sendiri, yang berkaitan dengan aspek *fluency* dan *flexibility.*

Pada tahap pembuatan pola dan kegiatan menjahit, anak tidak hanya mengikuti langkah guru, tetapi juga berusaha menyelesaikan bagian-bagian proyek dengan kemampuan masing-masing. Ketika menghadapi kesulitan seperti benang terlepas atau bagian kain belum menyatu, anak memperoleh kesempatan mencoba cara lain dengan pendampingan guru. Pengalaman tersebut berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah.

Kegiatan menghias tas juga memberikan kesempatan kepada anak untuk menambahkan warna, bentuk, dan hiasan sesuai ide masing-masing. Hasil karya yang tidak harus sama memberikan ruang bagi anak untuk menunjukkan originality dan elaboration. Dengan demikian, proyek tidak hanya berorientasi pada produk akhir, tetapi juga pada proses anak dalam menghasilkan gagasan dan mengembangkan karya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Fatimah, Pradana, dan Suwargono (2025) yang mengkaji penerapan Project-Based Learning untuk meningkatkan creative thinking dan critical thinking anak usia dini. Penelitian Kurniawati, Kurniawati, dan Muttaqin (2024) juga membahas implementasi *Project Based Learning* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun pada penerapan Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian-penelitian tersebut mendukung penggunaan kegiatan proyek sebagai pengalaman belajar yang memberikan ruang bagi anak untuk aktif dan kreatif.

Secara teoritis, pembelajaran berbasis proyek sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang membutuhkan pengalaman langsung. Anak belajar melalui kegiatan yang konkret, bermakna, dan melibatkan interaksi dengan lingkungan. Melalui

proyek membuat tas tangan edukatif, anak memperoleh pengalaman merencanakan, memilih, membuat, memperbaiki, menghias, dan mempresentasikan hasil karya melalui kegiatan bazar.

Kegiatan posttest berupa bazar dengan bermain peran juga memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan hasil proyek dalam situasi bermain. Anak berperan sebagai penjual atau pembeli dan menggunakan kupon yang telah disediakan. Kegiatan ini memberikan pengalaman untuk berkomunikasi, mengambil keputusan sederhana, dan menggunakan hasil karya secara fungsional. Hasil posttest sebesar 66% menunjukkan bahwa setelah mengikuti rangkaian proyek, kreativitas berpikir anak berada pada kategori BSH.

B**.** Hasil uji-t memperkuat temuan deskriptif tersebut. Nilai t hitung 11,45 lebih besar daripada t tabel 2,145 sehingga terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, dalam konteks penelitian ini, model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap kreativitas berpikir anak usia 5-6 tahun di KB Nurul Iman.

Walaupun terjadi peningkatan, penelitian memiliki keterbatasan. Salah satu keterbatasan yang dicatat dalam skripsi adalah kurangnya materi dan media pembelajaran yang digunakan untuk memberikan pemahaman mengenai model pembelajaran berbasis proyek kepada anak. Keterbatasan tersebut dapat menjadi pertimbangan dalam pelaksanaan penelitian atau pembelajaran berikutnya agar kegiatan proyek dapat dilakukan dengan bahan, media, dan waktu yang lebih optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap kreativitas berpikir anak usia 5-6 tahun di KB Nurul Iman. Rata-rata kreativitas berpikir anak meningkat dari **47% pada *pretest*** dengan kategori **Mulai Berkembang (MB)** menjadi **66% pada *posttest*** dengan kategori **Berkembang Sesuai Harapan (BSH).** Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan *posttest* berdistribusi normal, sedangkan hasil uji-t menunjukkan **t hitung 11,45 > t tabel 2,145** pada taraf signifikansi 0,05 dan dk 14. Dengan demikian, **H_0 ditolak dan H_a diterima**. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek

dapat memberikan peningkatan terhadap kreativitas berpikir anak, terutama dalam mengembangkan kemampuan menghasilkan ide, mencoba berbagai cara, menyelesaikan masalah, serta menuangkan gagasan melalui kegiatan proyek.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2019). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Rineka Cipta.

Fahmi, A. I. (2023). Pengertian Dan Karakteristik Anak Usia Dini. Pendidikan Anak Dalam Keluarga, 25.

Fatimah, E. R. (2021). *Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Komparatif Jean Piaget dan Al-Ghozali).* Jurnal Alayya, 1(1), 1–31.

Fatimah, S., Pradana, P. H., & Suwargono, T. (2025). Penerapan Project-Based Learning untuk meningkatkan creative thinking dan critical thinking anak usia dini. Kumara Cendekia, 13(3), 489.

Hikmah, M. (2020). *Penerapan Model Project-Based Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Pemrograman Dasar Siswa*. Jurnal Teknodik, 27–38.

Karnoto, B. K., Dwiyanto, & Arsyad, M. (2025). *The Impact of Project-Based Learning on Students' Science Literacy and Environmental Awareness: A Comprehensive Review. Journal* https://doi.org/10.62872/80h4ry59 of Pedagogi, 2(5), 95–106.

Karomatunnisa, A. Z. A., Sholih, J. A. U., Hanifah, N., & Prihantini, P. (2022). Meta analisis Project-Based Learning model dalam meningkatkan kemampuan keterampilan abad 21. Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora, 13(2), 522–528.

Khaironi, M. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*

Kurniawati, R., Kurniawati, R., & Muttaqin, M. A. (2024). Implementasi metode Project Based Learning terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun pada terapan Kurikulum Merdeka. Journal of Early Childhood Education Studies, 4(1), 105–131. https://doi.org/10.54180/joeces.2024.4.1.136-163

Latif, M., Zukhairina, Zubaidah, R., & Afandi, M. (2013). Orientasi baru pendidikan anak usia dini: Teori dan aplikasi. Kencana.

Mokambu, F. (2022). *Pengaruh Model Project-Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sdn 4 Talaga Jaya. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 0, Article 0.*

Mulyasa, E. (2012). Manajemen PAUD. Remaja Rosdakarya.

Munandar, U. (2012). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Rineka Cipta.

Nguyen, D. T. (2025). Project-Based Learning (PBL) as an experiential pedagogical methodology in interdisciplinary education: A review of the literature. International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology (IJEMST).

Rachmawati, Y. & Kurniati, E. (2012). Strategi pengembangan kreativitas pada anak; usia taman kanak-kanak. Jakarta: Kencana Media Group

Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2010). Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak. Kencana.

Smith, A. (2018). Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Perkembangan Anak, 12(2), 45-56.

Smith, A. (2018). Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Perkembangan Anak, 12(2), 45-56.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Susanti, S.ST., M.Kes. (2020). *Persepsi dan Cara Pemberian Pedidikan Seksual.* Indramayu Jawa Barat: Penerbit Adab.

Susanto, A. (2011). Perkembangan anak usia dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya. Kencana.

Suyadi, & Ulfah, M. (2015). Konsep dasar PAUD. Remaja Rosdakarya.

Syifa'urrahmah, N., D.S. Aisyah dan L. Karyawati. 2021*. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menggambar Bebas.* Jurnal Pendidikan. 5 (2) : 105-118.

Torrance, E. P. (1974). Torrance Tests of Creative Thinking. Scholastic Testing Service.

Yuliandra, R., Gumantan, A., & Pratomo, C. (2023). Meningkatkan motorik kasar anak usia dini ditinjau dengan model permainan ladder. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(4), 4190–4198