

## Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kreatif Anak Usia 3-4 Tahun Di Kb Aziziah

Noer Salamatul Fitri<sup>1</sup>, Terza Travelancya D.P<sup>2</sup>, Mahfudz Ali<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

Email: [nursalamatulfitri@gmail.com](mailto:nursalamatulfitri@gmail.com), [travelancya@gmail.com](mailto:travelancya@gmail.com),  
[mahfudzali80@gmail.com](mailto:mahfudzali80@gmail.com)

### Abstrak

Kreativitas merupakan salah satu modal penting yang perlu dimiliki siswa dan guru untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Kreativitas ini merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang bisa membantu memecahkan masalah. Dengan itu, Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) menggunakan media plastisin dalam meningkatkan kemampuan kreatif anak. Pembelajaran berbasis proyek dipilih sebagai metode yang memungkinkan anak untuk belajar secara aktif melalui eksplorasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah nyata, sehingga dapat merangsang kreativitas. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan di KB Aziziah. Dengan menggunakan data teknik observasi kepada anak, wawancara kepada guru dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek menggunakan media plastisin mampu meningkatkan kreativitas anak, dengan anak-anak menunjukkan keberanian bereskrepsi dan kemampuan berkolaborasi yang lebih baik. Hal ini disebabkan karena siswa diajak dengan cara mengerjakan proyek yang berfokus pada penerapan pengetahuan dan keterampilan untuk menyelesaikan tantangan dunia nyata. Selain itu juga, pembelajaran berbasis proyek ini mampu memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreativitas sesuai dengan ide yang dimilikinya dan imajinasinya dalam proses belajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini serta memperkaya khazanah ilmu pendidikan.

**Kata Kunci :** *Pembelajaran Berbasis Proyek, Kemampuan Kreatif, Anak Usia Dini.*

### PENDAHULUAN

Usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan seorang anak. Pada masa ini, seorang anak harus diberi stimulus tertentu sebagai persiapan untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Aully Grashinta, 2025). Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya, dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik, dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, pendidikan anak dengan menciptakan suasana dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui, dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (Habibah Afiyanti Putri, 2024)

Anak usia dini merupakan individu yang berkarakter unik dan memiliki pola perkembangan dan pertumbuhan yang signifikan dalam berbagai aspek. Salah satu perkembangan anak yang perlu di stimulasi adalah seperti perkembangan bahasa, sosial emosional, fisik motorik, dan lain sebagainya (Eka Fandra Astutik Ningsih, 2022). Anak usia dini secara umum sering disebut sebagai anak yang berada pada usia *golden age* (0 sampai 6 tahun) sebab masa-masa tersebut sangat berpengaruh pada perkembangan mereka dimasa dewasa mulai dari segi fisik, mental dan kecerdasannya. Salah satu aspek

penting yang harus diasah sejak dini adalah kemampuan kreativitas. Kreativitas dapat dipahami sebagai proses kognitif di mana individu menghasilkan ide atau karya yang baru atau inovatif dengan menggabungkan elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya secara tujuan dan bermanfaat (Farikhah, 2022).

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Selaras dengan yang dikemukakan oleh Moreno dalam Slameto yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya (Masganti Sit, 2016). Dalam hal kreativitas tidak ada batasan serta tidak ada konsep benar atau salah didalamnya, mengingat setiap anak memiliki cara dan kemampuan berpikir yang berbeda satu sama lain (Herwina, 2021).

Kreativitas Merupakan salah satu modal penting yang perlu dimiliki anak untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Untuk mengembangkan kreativitas anak, ia perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Dalam hal ini yang penting adalah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif. Oleh karena itu, penting untuk memulai pengembangan kreativitas pada anak sejak usia dini (Emira Hayatina, 2023).

. Pembelajaran harus dilaksanakan dengan cermat menggunakan metode yang tepat, media yang sesuai, serta strategi pengajaran yang mendukung untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Proses dalam memperoleh suatu pengetahuan melalui mengingat, pengalaman, dan memperoleh atau menemukan informasi (Dina Hidayana, 2024). Dalam kegiatan pembelajaran salah satu faktor yang berperan penting adalah guru harus menjadi mampu pengelola kelas. Kemampuan seorang guru dalam memaparkan topik di awal pembelajaran merupakan salah satu aspek penentu kelancaran dan keberhasilan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru bisa menggunakan metode atau media pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran. Media yang di gunakan, harus di jadikan sarana untuk guru dalam meningkatkan kemampuan kreatif dan minat belajar anak (Rizko, 2023) . Dalam pembelajaran penggunaan metode memiliki kaitan yang erat dengan perkembangan aspek pada anak, pemilihan metode yang digunakan harus sesuai dengan capaian aspek perkembangan (Amelia, 2021). Metode pembelajaran yang dipilih harus dikemas semenarik mungkin agar dapat menunjang perkembangan kreativitas anak dan mampu membuat anak berimajinasi. Dari berbagai kajian tentang strategi pembelajaran, salah satu pendekatan yang mendekati konsepsi tersebut adalah pendekatan proyek atau yang dikenal sebagai *Project Based Learning*.

Pembelajaran dengan metode proyek merupakan salah satu kegiatan pembelajaran menggunakan media yang dapat memberikan kesempatan dan kebebasan anak dalam mengembangkan kreativitasnya untuk menyelesaikan permasalahan (tugas atau proyek) yang diberikan sehingga mendorong anak untuk mengilangkan ketegangan dengan menggunakan cara-cara yang bebas dan kreatif (Namaskara, 2023). Dalam metode proyek, anak diajak dengan cara mengerjakan proyek yang berfokus pada penerapan pengetahuan dan keterampilan untuk menyelesaikan tantangan dalam kehidupan sehari-hari, bukan sekadar menghafal teori atau informasi. Metode proyek tentu saja lebih menantang, dan menyenangkan dari pada menggunakan metode pembelajaran yang terkesan monoton pada buku majalah dan kurang menarik yang dapat membuat anak

bosan dalam kegiatan pembelajarannya. Proyek ini sering kali melibatkan proses yang panjang dan memungkinkan anak untuk mengeksplorasi, berkolaborasi, serta berpikir kritis dan kreatif (Syafila, 2024).

*Project Based Learning*, ini tidak hanya fokus pada hasil akhirnya, namun lebih menekankan pada proses bagaimana anak dapat memecahkan masalah dengan kemampuan kreatifnya dan akhirnya dapat menghasilkan sebuah karya (Febriana, 2022). Keberhasilan hasil karya anak yang dibuatnya sendiri tersebut, memberikan sebuah kebanggaan tersendiri juga sekaligus dapat menaikkan tingkat rasa percaya diri pada anak. Berdasarkan pendapat di atas, maka dalam rangka untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di KB Aziziah akan dilakukan melalui kegiatan bermain plastisin. Plastisin adalah bahan yang lunak dan fleksibel yang terdiri dari campuran warna. Plastisin dapat dibentuk, ditekan, dan diubah sesuai keinginan dan imajinasi anak-anak. Bermain dengan plastisin dapat berpotensi meningkatkan perkembangan anak secara keseluruhan (Rohmah, 2021). Dengan dilaksanakannya kegiatan bermain plastisin, maka anak akan dituntut untuk berimajinasi dalam membuat berbagai bentuk dari plastisin. Hal tersebut akan membuat anak dapat meningkatkan kreativitasnya karena dalam membentuk berbagai bentuk dari plastisin memerlukan imajinasi, ide-ide baru, dan rasa ingin tahu yang tinggi.

Peneliti berupaya menyusun perencanaan pembelajaran yang matang yakni sebuah kegiatan belajar yang bersifat bermain, menyenangkan, mengaktifkan peran anak, konkret, serta memadukan berbagai macam aspek pembelajaran dan perkembangan anak usia dini melalui pembelajaran proyek. Dengan menggunakan model pembelajaran metode proyek menggunakan plastisin diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan hasil belajarnya yang didasarkan pada kompetensi dasar anak usia dini dengan mengembangkan secara step by step, dengan memperdalam pengetahuan anak, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam lagi tentang Penggunaan Metode Proyek menggunakan plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif, bertujuan untuk mengungkap pengalaman anak-anak dan pendidik tentang implementasi pembelajaran berbasis proyek (PJBL) dan dampaknya terhadap kemampuan kreatif anak usia 3-4 tahun. Peneliti berperan sebagai pengamat dan partisipan, mengamati langsung proses pembelajaran dan interaksi di kelas. Lokasi penelitian ini dilakukan di lembaga KB Aziziah. Sumber data terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari observasi terhadap 18 anak (9 perempuan dan 9 laki-laki) serta wawancara dengan pendidik. Data sekunder mencakup dokumen relevan seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan catatan pengamatan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi terstruktur, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan mengelompokkan dan memberi kode pada data berdasarkan tema yang relevan, serta menginterpretasikan makna temuan. Untuk memastikan keabsahan temuan, dilakukan triangulasi dengan menggunakan berbagai sumber data, member checking untuk konfirmasi dari informan, dan audit trail untuk menyimpan catatan proses penelitian.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, di KB Aziziah yang terletak di Jl. KH. Hasan Saifourridzall, Dusun Bago, Desa Karangbong, Kec. Pajajaran,

Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur. Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kreatif Anak Usia 3-4 Tahun Di Kb Aziziah yang jumlah peserta didiknya berjumlah 18 anak dan 2 pendidik. Penelitian ini berfokus pada meningkatkan kreativitas anak melalui pembelajaran metode proyek dalam kegiatan ini, anak mengaktualisasikan dirinya dalam berekspresi sesuai dengan dengan apa yang anak inginkan dan pikirkan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesadaran pendidik akan pentingnya pendidikan bagi anak usia dini, dengan pemberian rangsangan atau stimulus pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini agar potensi yang dimiliki oleh anak dapat berkembang secara optimal. Salah satu cara untuk memberikan stimulasi yang tepat agar proses perkembangan kreativitas anak dapat optimal dengan penerapan pembelajaran metode proyek. Model pembelajaran *project-based learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan tugas proyek, meliputi tugas-tugas kompleks berdasarkan masalah yang diberikan kepada anak sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam aktivitas sebenarnya (Awaliyatun Nikmah, 2023). Berdasarkan wawancara dengan pendidik Anak-anak sangat menyukai pembelajaran proyek dibandingkan dengan permainan yang siap saji atau modern, karena pembelajaran proyek sangat memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi sesuai ide ide yang dimilikinya dan dapat menciptakan bentuk sesuai dengan imajinasi anak masing-masing. Sehingga pembelajaran proyek sangat diyakini dapat meningkatkan kemampuan kreatif pada anak.

Tahap pertama pada implementasi model pembelajaran proyek yaitu merancang rencana pembelajaran di KB Aziziah dalam bentuk modul ajar yang mengacu pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran. Merancang suatu rencana pembelajaran proyek dilakukan dengan menyusun rencana kegiatan, perlengkapan, target capaian, tujuan pembelajaran, peraturan pembelajaran, dan alokasi waktu. Peraturan pembelajaran disusun sebagai peraturan yang harus dilakukan oleh anak dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan pendidik di KB Aziziah memiliki peraturan disetiap pembelajaran proyek, peraturan pembelajaran disampaikan setiap akan melaksanakan pembelajaran, apabila ditengah proses kegiatan pembelajaran anak lupa akan aturan yang telah disepakati, maka guru dan anak saling mengingatkan. Adapun aturan pembelajaran yang harus ditaati oleh anak selama proses pembelajaran, yaitu membentuk kelompok kecil, mengambil alat dan bahan secukupnya, tidak berebut, dan mengembalikan alat dan bahan pada tempat semula. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wajdi, 2017) bahwa peraturan pembelajaran disusun dengan tujuan agar anak memiliki rasa tanggungjawab terhadap kegiatan pembelajaran tersebut (Rosnaeni, 2023).

Tahap kedua dalam pembelajaran proyek yaitu memberikan pertanyaan mendasar pada anak. Pada tahap ini, dengan memberikan pertanyaan mendasar terkait topik yang akan dipelajari sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun dengan tujuan untuk merangsang pemikiran anak serta membantu pemahaman anak secara mendalam, serta pada tahap ini melakukan pembelajaran yang melibatkan anak.

Tahap ketiga dalam pembelajaran proyek di KB Aziziah dilakukan dengan memantau atau memonitor kinerja anak dan kemajuan anak. Pada tahap ini dilakukan untuk memperoleh informasi kendala yang dialami oleh anak selama kegiatan penyelesaian proyek, serta membantunya mengarahkan anak untuk menyelesaikan proyeknya. Selama

kegiatan pembelajaran, guru akan mendatangi satu persatu anak dan mengajukan pertanyaan terkait kendala yang dialami oleh anak.

Di kelas implementasi *Project Based Learning* (PJBL) diterapkan dalam beberapa pertemuan yang terstruktur. Setiap pertemuan dirancang untuk mendorong anak-anak mengeksplorasi, bereksperimen, dan bekerja sama dalam proyek yang bertujuan mengembangkan kreativitas mereka. Peneliti menggunakan Plastisin sebagai bahan proyek untuk meningkatkan kreativitas anak.

Plastisin adalah sebuah bahan viskoelastis yang memiliki berbagai warna. Bahan ini memiliki kemampuan untuk mengalami deformasi, kompresi, serta dapat dibentuk sesuai dengan kreativitas dan dorongan anak. Bermain dengan plastisin dapat mendorong perkembangan anak secara holistik dalam berbagai aspek (Siti Khabibatur Rohmah, 2021). Pendapat lainnya menyatakan bahwa plastisin memiliki nilai sebagai media pendidikan bagi anak-anak karena dapat merangsang kognisi dan juga mengintervensi terapeutik. Banyak anak merasa senang dan terlibat ketika menyentuh plastisin, karena mereka dapat memanipulasi dan mengubah tekstur plastisin dengan cara yang mereka suka. Plastisin juga memiliki keunggulan dalam kemampuannya untuk dibentuk dan disesuaikan menjadi berbagai bentuk, dimensi, dan tampilan yang berbeda.

Teknik bermain plastisin menawarkan banyak manfaat. Salah satu keuntungan dari metode ini adalah kemampuan untuk menciptakan pengalaman yang tidak melalui perantara dan konkret. Hal ini terjadi karena siswa terlibat secara aktif dalam memanipulasi plastisin, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang langsung dan tajam. Keuntungan lainnya adalah sifatnya yang nonverbal. Selama pembelajaran menggunakan plastisin, baik guru maupun siswa dapat fokus pada pembentukan berbagai bentuk dengan plastisin tanpa perlu melakukan komunikasi verbal (Pitri Yanti, 2024).

Penggunaan metode bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas karena pada saat bermain plastisin anak akan menggunakan imajinasinya untuk memikirkan ide-ide yang original serta membuat suatu kreasi yang baru sesuai dengan pemikirannya. Hal tersebut akan melatih kemampuan kreativitas anak usia dini sehingga pada akhirnya dengan metode pembelajaran proyek menggunakan plastisin, kreativitas anak usia dini di KB Aziziah akan mengalami peningkatan. Beberapa penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh (Ayu Maisarah, 2020) menyatakan bahwa penggunaan metode bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Selama proses ini, anak-anak diberi kebebasan untuk mengembangkan ide-ide mereka sendiri, bereksperimen dengan berbagai bentuk dan struktur, serta bekerja sama dengan teman-teman mereka. Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan dukungan dan panduan saat dibutuhkan, tetapi juga memberikan ruang bagi anak-anak untuk menyelesaikan masalah dan menemukan solusi secara mandiri. (Ika Irayana, 2024) Dokumentasi selama tahap ini mencakup foto-foto dan video dari setiap pertemuan, catatan observasi, serta karya-karya anak yang dihasilkan pada setiap tahap proyek.



**Gambar 1.** Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Berbasis Aktivitas Bermain Plastisin

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode proyek menggunakan plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini sehingga anak dapat berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik, seperti :

1). Anak lebih kreatif dan kegiatan bermain sering muncul dari diri anak, 2). pada proyek yang dilakukan anak diberikan kebebasan dalam membentuk atau merancang proyek mereka sehingga membuat anak lebih kreatif, 3). kegiatan pembelajaran metode proyek dapat membuat anak fokus pada proses, 4). dan yang paling penting kegiatan pembelajaran didominasi oleh anak sendiri beserta tim, pendidik hanya membantu jika anak mengalami kesulitan.

Berdasarkan hasil data observasi yang sudah dikumpulkan saat pembelajaran *project based learning* dalam proses pembelajaran pada anak usia (3-4 tahun) di KB Aziziah, dapat dijelaskan bahwa pembelajaran proyek dengan plastisin dapat membantu menstimulasi pengembangan kreativitas pada anak usia dini. hal tersebut ditunjukkan dari keberhasilan anak dalam membuat hasil karya sendiri yang juga memberikan kepuasan dan rasa bangga pada anak. bahwa setelah diterapkannya *Project Based Learning*, anak mulai mampu menyusun dan membentuk sesuatu dengan bahan yang benar dan sesuai, anak dapat menciptakan produk hasil karya sendiri dari bahan yang sudah disediakan menjadi berbagai karya yang bagus, serta anak juga mulai mampu menjelaskan apa maksud dan kegunaan dari produk hasil karya yang sudah anak buat berdasarkan pola pikir dan daya kreasi serta imajinasi mereka masing-masing.

Selama kegiatan pembelajaran proyek, anak merasa senang sehingga dapat lebih termotivasi untuk belajar dan menyelesaikan tugas atau proyek yang diberikan sesuai dengan apa yang anak inginkan dan pikirkan. Anak menyelesaikan permasalahan yang diberikan sesuai dengan daya kreatif dan imajinasi mereka. Keberhasilan pengembangan kreativitas pada anak akan tercapai apabila anak diberikan ruang gerak dan waktu yang bebas untuk mengaktualisasikan diri yakni mengekspresikan gagasan atau ide kreatif serta imajinasinya selama proses pembelajaran, sehingga dapat tercipta kondisi ruang belajar yang menyenangkan yang pada akhirnya dapat membuat anak merasa senang dan lebih termotivasi untuk belajar dan berkarya (Baqi, 2022).

Pada pelaksanaan metode pembelajaran apapun tentunya memiliki suatu kelebihan dan kekurangan, seperti halnya pada pelaksanaan pembelajaran proyek. Adapun kelebihan model pembelajaran *project based learning*, yaitu meningkatkan motivasi melalui beberapa proses yang mendorong anak untuk lebih berfikir kritis dan kreatif,

meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ini menekankan keterlibatan aktif anak dalam suatu proyek, dan meningkatkan keterampilan mengelola suatu proyek. Anak bertanggung jawab dalam menyelesaikan suatu proyek. Pembelajaran project based learning yang diimplementasikan secara baik memberikan rangsangan kepada anak untuk mengorganisasi proyek, penyesuaian alokasi waktu, dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas (Ayu Mustika Sari, 2023). Sedangkan kekurangan dari metode pembelajaran *project based learning*, yaitu tingkat kesulitan pada setiap mata pelajaran berbeda dan tidak semuanya dapat disajikan dalam bentuk proyek, kesulitan dalam pemilihan proyek yang tepat, kesulitan penyajian tugas dalam bentuk proyek, dan sulitnya mencari sumber referensi yang sesuai.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan menggunakan media plastisin secara efektif dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini di KB Aziziah. Melalui pendekatan pembelajaran ini, anak-anak memperoleh ruang yang luas untuk mengeksplorasi ide, menyalurkan imajinasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan proyek yang diberikan. Proses pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif dan kebebasan berekspresi memungkinkan anak untuk menciptakan karya secara mandiri, sesuai dengan daya cipta dan pola pikir masing-masing. PjBL terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 3–4 tahun. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi proses eksplorasi anak, bukan sebagai pusat informasi. Hal ini memberikan dampak positif terhadap kemandirian, rasa percaya diri, serta antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini juga mengonfirmasi temuan dari studi-studi sebelumnya yang menyatakan bahwa metode proyek dengan pendekatan yang berpusat pada anak mampu meningkatkan dimensi kreativitas secara signifikan. Dalam pelaksanaannya, anak tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengalami perkembangan sosial dan emosional melalui kerja sama tim, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah secara kontekstual. Kendati demikian, implementasi model ini memerlukan perencanaan yang matang, waktu yang cukup, serta pemilihan proyek yang tepat agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Keterbatasan dalam aspek teknis seperti alat dan bahan, serta tantangan dalam mengelola kelas berbasis proyek, menjadi faktor yang perlu diperhatikan dalam praktiknya di lapangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, N., & Aisyah, N, (2021), “Model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) dan penerapannya pada anak usia dini di TK IT Al-Farabi”. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181-199. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3912>
- Ningsih, E. F. A., Wisudaningsih, E. T., & Travelancya, T, (2022), “Penerapan Gerak dan Lagu dalam Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini di Taman Posyandu Nurul Barokah Krucil”. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 6(1), 46-64. <https://doi.org/10.55210/bahtsuna.v4i2.131>

- Hidayana, D., Izzah, I., & Kiromi, I. H. (2024), "Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Warna dengan Menggunakan Media Balok pada Anak Usia Dini", *Journal of Education Research*, 5(2), 1097-1104. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.1002>
- Febriana, H. R., & Iswantinegtyas, V. (2022, July), "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek". In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 5, pp. 815-825). <https://doi.org/10.29407/xkx5pr54>
- Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2022), "Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran loose part", *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61-73. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Grashinta, A., Dewi, N. W. R., Windayani, N. L. I., Wijaya, I. P., Iswantinegtyas, V., Novita, D., & Dwiyaniti, L. (2025). *Pengantar Pendidikan Anak*. Bandung, Penerbit Widina Media Utama.
- Hardiyanti, N., & Rosnaeni, R. (2023), "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Pembelajaran Project Based Learning", *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 1320-1325.
- Herwina, W. (2021). *Analisis Model-Model Pelatihan*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- 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>
- Masganti, D., Nasution, F., & Wahyuni, S. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Namaskara, W. C., Arbarini, M., & Loretha, A. F. (2023), "Project-based Learning untuk Menstimulasi Kemandirian Anak di Kelompok Bermain", *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5155-5170. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5257>
- Maisarah, A., Mahmud, M. E., & Saugi, W. (2020), "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat". *Journal of Education Research*, 1(1), 1-8. <https://doi.org/10.37985/joe.v1i1.1>
- 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), 4857-4870. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4999>
- Puspitasari, R. N., & Baqi Al, S. (2022), "Mengembangkan Kemampuan sosial melalui pendekatan project based learning kelompok B", *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 30-39.
- Putri, H. A. (2024), "Menciptakan Lingkungan Belajar Aman dan Nyaman di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini", *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 754-767. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.14536>
- Rizko, U., Islam, M. H., & Badruttamam, C. A. (2023), "Implementasi Caseme P3 pada Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran", *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 21-30. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.346>



- Rohmah, S. K., & Gading, I. K. (2021), "Peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain plastisin", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 144-149. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.15740>
- Ramadhan, E. H., & Hindun, H. (2023), "Penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk membantu siswa berpikir kreatif", *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(2), 43-54. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.98>
- Sari, A. M., Suryana, D., Bentri, A., & Ridwan, R. (2023), "Efektifitas Model Project Based Learning (PjBL) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Taman Kanak-Kanak", *Jurnal Basicedu*, 7(1), 432-440.
- Syafila, A. E., & A'yun, D. Q. (2024), "Analisis Eksplorasi Konsep Pendidikan Konstruktivis Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek", *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Yanti, P., Ashshidigi, A., & Munajat, A. (2024). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Penerapan Metode Bermain Plastisin Pada Anak Usia Dini Di PAUD SPS Al-Hidayah Desa Pasir Panjang Kecamatan Ciracap Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(2), 96-107. <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v6i2.7612>