

Implementation of Project-Based Learning in Developing Creativity among Children Aged 2–4 Years at Playgroup

[Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas pada Anak Usia 2-4 Tahun di Kelompok Bermain]

Tri Mulyani¹⁾, Arifin Mado ^{*,2)}

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: arifinmado@umsida.ac.id

Abstract. This study aims to describe the implementation of Project-Based Learning (PjBL) in fostering creativity among children aged 2–4 years at KB Bina Insani. The background of this research is based on the importance of stimulating creativity during the golden age period and the opportunity to implement PjBL within the Merdeka Curriculum, which emphasizes child-centered and contextual learning. Early childhood creativity includes aspects of fluency, flexibility, originality, and elaboration, which can be stimulated through meaningful and relevant project activities connected to children's daily lives, such as simple cooking class activities. This study employed a descriptive qualitative approach involving teachers, the principal, and children aged 2–4 years at KB Bina Insani as research participants. Data were collected through in-depth interviews, participatory observation, and documentation studies. Data analysis followed the interactive model of Miles and Huberman, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through triangulation of sources, techniques, and time. The findings indicate that the implementation of Project-Based Learning at KB Bina Insani was carried out through several stages, including determining essential questions, designing project plans, preparing schedules, monitoring project implementation, assessing project outcomes, and conducting reflection. The cooking class project actively engaged children in every stage of learning and encouraged them to express ideas, explore materials, collaborate with peers, and produce creative work. The implementation of PBL contributed positively to the development of children's creativity, as reflected in increased fluency, flexibility, originality, and elaboration during project activities. Therefore, Project-Based Learning can be considered an effective learning approach for fostering creativity in early childhood within the framework of the Merdeka Curriculum.

Keywords - Project-Based Learning, Creativity, Early Childhood, Merdeka Curriculum, Project-Based Learning

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam mengembangkan kreativitas anak usia 2–4 tahun di Kelompok Bermain Bina Insani. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya stimulasi kreativitas pada masa golden age, serta peluang implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam Kurikulum Merdeka yang berpusat pada anak dan kontekstual. Kreativitas anak usia dini mencakup aspek kelancaran, fleksibilitas, keaslian, dan elaborasi yang dapat distimulasi melalui kegiatan proyek yang bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, seperti kegiatan cooking class sederhana. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian guru, kepala sekolah, dan anak usia 2–4 tahun di KB Bina Insani. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan studi dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis proyek di KB Bina Insani dilaksanakan melalui tahapan penentuan pertanyaan mendasar, penyusunan perencanaan proyek, penyusunan jadwal kegiatan, pelaksanaan dan pemantauan proyek, penilaian hasil proyek, serta refleksi pembelajaran. Kegiatan proyek berupa cooking class melibatkan anak secara aktif dalam setiap proses pembelajaran sehingga memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide, menggunakan berbagai bahan, bekerja sama dengan teman, dan menghasilkan karya sesuai dengan imajinasi anak. Implementasi pembelajaran berbasis proyek memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kreativitas anak yang ditunjukkan melalui meningkatnya kemampuan berpikir lancar (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), dan pengayaan ide (elaboration) selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci - Project Based Learning, Kreativitas, Anak Usia Dini, Kurikulum Merdeka, Pembelajaran Berbasis Proyek

I. PENDAHULUAN

Anak Usia Dini (AUD) berada pada tahap krusial yang dikenal sebagai masa emas atau *Golden Age*, yang sangat penting bagi perkembangan berbagai aspek pertumbuhan anak, termasuk kreativitas dan berpikir kritis. Pada usia 2 s.d 4 tahun kemampuan berpikir kritis anak pada anak usia dini dapat dibentuk melalui enam aspek bidang perkembangan. Anak yang kreatif cenderung memiliki kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu yang tinggi, ada ketertarikan pada kegiatan yang menantang, keberanian mengambil resiko, serta kemampuan yang menghubungkan berbagai ide yang berbeda[1]. Kemampuan berpikir pada anak dapat meningkatkan keingintahuan, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan ini sangat penting di masa sekarang ini dimana informasi sangat berlimpah, dan kemampuan itu dapat dilatih sejak usia dini agar anak tidak hanya berperan sebagai pendengar atau penerima informasi pasif [2].

Pendidikan bagi AUD tidak hanya bertujuan agar anak menerima informasi, akan tetapi diharapkan anak dapat memahami, menganalisis serta mampu membuat kesimpulan dan mengungkapkan pertanyaan baru. Kemampuan berpikir kritis bisa diasah melalui kegiatan sehari-hari dengan memberi kesempatan pada anak untuk mengutarakan pendapat dan memberi waktu pada anak untuk bereksperimen [3]. Hal ini perlu diselaraskan dengan kurikulum berlaku yaitu kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang memberi kebebasan kepada guru untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak didik. Dengan demikian diharapkan anak dapat terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu dengan kebebasan dalam memilih media pembelajaran dapat membantu guru untuk menentukan pembelajaran yang bisa membuat anak menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan memilih media atau kegiatan yang bervariasi sehingga menimbulkan kreativitas pada anak.

Kreativitas adalah kemampuan berpikir dan menciptakan ide-ide baru yang berupa karya pemikiran maupun produk nyata yang memiliki kebermaknaan yang tidak harus baru secara umum tetapi baru bagi individu [4]. Kreativitas pada AUD merupakan aspek yang sangat penting dalam perkembangan anak yang mencakup pola berpikir secara orisinal, menciptakan ide-ide baru serta menyelesaikan masalah dengan cara yang inovatif. Kreativitas pada anak juga berperan dalam perkembangan kognitif, sosial dan emosi mereka [5]. Menurut Setiawati dan Astuti (2023) kreativitas AUD tercermin dari kemampuan anak dalam menekspresikan ide dan imajinasi, yang dipengaruhi oleh pola asuh serta lingkungan dan berdampak pada perkembangan sosial-emosional dan kognitif anak [6].

Aspek kreativitas sendiri menurut Kurniawati, yaitu: 1) Kelancaran adalah kemampuan memberikan memberikan gagasan atau jawaban yang ada di dalam pikiran anal; 2) Fleksibilitas adalah kemampuan untuk mengemukakan segala bentuk alternatif dalam memecahkan masalah; 3) Keaslian adalah kemampuan anak untuk menghasilkan hasil karya atau produk yang unik dan berbeda satu sama lain; dan 4) Elaborasi adalah kemampuan memperluas ide atau gagasan yang ada di dalam pikiran anak[7]. Dari keempat aspek kreativitas diharapkan anak mampu memecahkan masalah serta mengemukakan gagasan atau ide yang ada dalam pikiran anak sehingga dapat menghasilkan sebuah hasil karya atau produk yang unik dan berbeda dengan yang lainnya.

Model pembelajaran yang bisa dipilih dan diterapkan pada pembelajaran AUD untuk menstimulasi kreativitas pada anak yaitu dengan implementasi pembelajaran berbasis proyek sederhana. Melalui pembelajaran berbasis proyek dimungkinkan untuk memfasilitasi berbagai kompetensi termasuk kreativitas, melalui aktivitas yang mendorong anak untuk dapat memecahkan suatu masalah dan menghasilkan suatu produk oleh Kurniawati dkk. Pembelajaran berbasis proyek yang dapat diterapkan di PAUD antara lain: membuat produk inovatif dari barang bekas atau dengan kegiatan *cooking class* sederhana. Anak dapat diajak untuk membuat atau menghias kue secara mandiri sesuai ide atau gagasan mereka. Dalam pembelajaran berbasis proyek, anak belajar secara aktif dan terlibat dalam proyek yang relevan dengan dunia nyata dan bermakna bagi mereka, sehingga dapat mendorong kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Pembelajaran berbasis proyek juga membantu mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan kepemimpinan [8].

Pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang berpusat pada anak dengan menggunakan proyek sebagai media pembelajaran[9]. Pembelajaran berbasis proyek adalah cara memberikan pengalaman belajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, baik secara individu maupun kelompok. Implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam Kurikulum Merdeka dapat mendorong kreativitas AUD dengan memberikan kegiatan nyata seperti kegiatan yang menantang terkait kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang kreatif akan cenderung lebih responsif terhadap stimulasi dan tidak terikat oleh batasan-batasan tertentu[10].

Pembelajaran berbasis proyek dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, kolaboratif, dan komunikatif pada anak. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek memungkinkan anak dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, serta menjadikan anak lebih aktif dalam memecahkan masalah kompleks dengan hasil produk

nyata [11]. Oleh karena itu, implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam Kurikulum Merdeka dapat menjadi solusi pendidikan yang dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih berharga dan bermakna bagi peserta didik.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis proyek pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mampu meningkatkan kreativitas peserta didik melalui pembelajaran yang berpusat pada anak dan berbasis pengalaman nyata. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi ide, bekerja sama dengan teman, memanfaatkan berbagai media pembelajaran, serta menghasilkan karya sesuai dengan imajinasi masing-masing. Selain itu, penggunaan media *loose parts* dalam kegiatan proyek memberikan ruang bagi anak untuk berpikir divergen dan mengembangkan kreativitas melalui berbagai alternatif penyelesaian tugas proyek. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini [12].

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada anak usia 5–6 tahun di jenjang taman kanak-kanak serta menitikberatkan pada pengukuran peningkatan kreativitas melalui satu jenis proyek pembelajaran. Penelitian ini memiliki perbedaan karena dilaksanakan pada anak usia 2–4 tahun di Kelompok Bermain (KB) Bina Insani dengan mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek dalam Kurikulum Merdeka melalui dua jenis proyek yang berbeda, yaitu kolase daun menggunakan bahan alam (*loose parts*) pada tema Lingkunganku dan menghias donat pada tema Makanan Kesukaanku. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan proses implementasi pembelajaran berbasis proyek, tetapi juga menganalisis perkembangan kreativitas anak berdasarkan indikator kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*), sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai penerapan pembelajaran berbasis proyek pada anak usia 3–4 tahun dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang besar bagi guru untuk merancang kegiatan yang bersifat autentik dan penuh makna termasuk melalui kegiatan *cooking class* atau kegiatan proyek sederhana lain yang memanfaatkan bahan alam (*loose part*) dengan disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Penerapan pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran anak usia dini memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman secara langsung sehingga anak akan terlibat aktif dalam setiap tahapan kegiatan dan mengembangkan ketrampilan, berpikir, kolaborasi serta kreativitas melalui tugas proyek nyata yang relevan dalam sehari-hari mereka misalnya dengan kegiatan *cooking class* sederhana. Kegiatan *cooking class* dirancang sebagai proyek pembelajaran yang tidak hanya menumbuhkan keterampilan motorik halus anak dan kognitif anak, tetapi juga memberi ruang bagi anak untuk merencanakan serta memecahkan masalah. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran berbasis proyek di PAUD meningkatkan partisipasi aktif, kreativitas, dan pemahaman konsep melalui interaksi langsung dengan kegiatan sehari-hari, seperti kegiatan memasak yang sifatnya holistik dan kontekstual. Selain itu, literatur pendidikan terbaru menunjukkan bahwa pengalaman *cooking class* di PAUD dapat menstimulasi pengembangan berbagai keterampilan anak, seperti kemandirian, kerjasama, dan inisiatif dalam menyelesaikan tugas proyek-karena proses pembelajaran yang berpusat pada anak ini mendorong mereka untuk mengeksplorasi, mempraktekkan, serta mempresentasikan [13].

Di KB Bina Insani, implementasi pembelajaran berbasis proyek telah diterapkan melalui berbagai kegiatan proyek yang disesuaikan dengan tema pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Kegiatan proyek yang dilaksanakan antara lain *cooking class* pada tema Makanan Kesukaanku melalui proyek Donat Kreasiku, serta proyek kolase menggunakan media *loose parts* pada tema Lingkunganku dengan subtema Daun di Sekitarku. Kedua kegiatan tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan ide, serta menghasilkan karya sesuai dengan imajinasi dan kreativitas masing-masing.

Salah satu proyek yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah pembuatan kolase menggunakan media *loose parts*. Dalam konteks PAUD, *loose parts* merupakan bahan-bahan yang bersifat fleksibel karena dapat dipindahkan, disusun, digabungkan, atau dimodifikasi secara bebas oleh anak untuk menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi mereka [14]. Contoh bahan *loose parts* meliputi daun, batu, kayu, ranting pohon, biji-bijian, serta berbagai bahan daur ulang seperti kardus dan tutup botol. Pemanfaatan media tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, memecahkan masalah, dan mengembangkan kreativitas melalui pengalaman belajar yang berpusat pada anak.

Penerapan pembelajaran berbasis proyek pada pendidikan anak usia dini dapat memberikan ruang bagi anak untuk terlibat secara aktif dalam proses eksplorasi dan penciptaan karya. Melalui kegiatan proyek yang dirancang sesuai tahap perkembangan, anak diharapkan tidak hanya menghasilkan produk nyata, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir luas, rasa ingin tahu, serta keterampilan sosial. Karakteristik pembelajaran yang kontekstual dan berorientasi pada pengalaman langsung menjadikan pembelajaran berbasis proyek relevan untuk menumbuhkan kreativitas sejak usia dini [15]. Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang lebih luas bagi pendidik untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang bersifat inovatif, termasuk penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dalam proses pembelajaran [16]. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan

kepada anak untuk berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan proyek sehingga mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, serta kreativitas. Hal serupa juga terlihat pada praktik pembelajaran di KB Bina Insani yang telah mengintegrasikan pembelajaran berbasis proyek dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam pelaksanaan metode pembelajaran berbasis proyek dalam menstimulasi kreativitas anak usia 2–4 tahun di KB Bina Insani yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam kegiatan pembelajarannya. KB Bina Insani dipilih sebagai lokasi penelitian karena telah mengimplementasikan PjBL secara konsisten melalui berbagai kegiatan proyek yang disesuaikan dengan tema pembelajaran, di antaranya proyek *cooking class* pada tema Makanan Kesukaanku melalui kegiatan Donat Kreasiku serta proyek kolase menggunakan media *loose parts* pada tema Lingkunganku dengan subtema Daun di Sekitarku. Berbagai proyek tersebut memberikan pengalaman belajar yang berpusat pada anak melalui kegiatan eksplorasi, pemecahan masalah, kolaborasi, dan menghasilkan karya sesuai dengan ide serta kreativitas masing-masing peserta didik.

Keunikan penerapan pembelajaran berbasis proyek di KB Bina Insani terletak pada pemanfaatan bahan-bahan yang mudah diperoleh dari lingkungan sekitar, seperti daun sebagai media *loose parts*, serta kegiatan *cooking class* yang memberikan pengalaman belajar secara langsung (*learning by doing*). Pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir proyek, tetapi juga pada proses anak dalam mengemukakan ide, memilih bahan, bekerja sama, menyelesaikan masalah, dan mempresentasikan hasil karyanya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek telah menjadi bagian dari praktik pembelajaran sehari-hari di lembaga, sehingga menarik untuk dikaji lebih mendalam.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji bagaimana implementasi metode pembelajaran berbasis proyek pada setiap tahapan pembelajaran di KB Bina Insani serta bagaimana penerapannya dalam menstimulasi kreativitas anak usia 2–4 tahun. Melalui penelitian ini diharapkan diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pelaksanaan PjBL di kelas sekaligus menjadi sumber rujukan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berpusat pada anak sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

II. METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, suatu metode yang menekankan pada pemahaman mendalam terhadap fenomena yang dialami oleh subjek penelitian melalui gambaran yang rinci dan sistematis. Menurut Moleong L.J., penelitian kualitatif dimaksudkan untuk menangkap realitas sosial dengan cara mengumpulkan data non-numerik berupa kata-kata, tindakan, dan interaksi yang terjadi secara alami di lapangan, serta menyajikannya dalam bentuk deskriptif yang utuh, komprehensif, dan kontekstual [17]. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh informasi yang kaya dan bermakna tentang pengalaman, persepsi, perilaku, serta tindakan subjek penelitian yang terkait dengan konteks yang sedang diteliti tanpa bergantung pada angka-angka statistik.

Partisipan dalam penelitian ini adalah guru, kepala sekolah dan anak-anak usia 2-4 tahun di KB Bina Insani. Penelitian dilaksanakan di KB Bina Insani yang menerapkan Kurikulum Merdeka dengan pembelajaran berbasis proyek. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran berbasis proyek menjadi pendekatan utama yang menekankan pembelajaran berbasis proyek nyata, kontekstual, dan berpusat pada anak. Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung seperti membuat karya, eksplorasi lingkungan, dan kegiatan berbasis masalah sederhana [18]. Selanjutnya data dikumpulkan melalui, observasi partisipatif, dokumentasi, dan wawancara mendalam. Dalam penelitian ini, observasi partisipatif diterapkan sebagai teknik pengamatan di mana peneliti berada langsung dalam konteks pembelajaran untuk melihat dinamika pembelajaran dan ekspresi kreativitas anak secara alami, sehingga memberikan wawasan yang lebih mendalam dibandingkan observasi non-partisipatif. Observasi seperti ini juga dapat meningkatkan validitas hasil karena peneliti berinteraksi langsung dengan guru dan peserta didik serta memahami fenomena yang terjadi dalam situasi nyata [19]. Selain itu, studi dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dan menelaah berbagai perangkat pembelajaran serta rekaman kegiatan yang berkaitan untuk memperoleh gambaran lengkap tentang praktik pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru untuk menggali pemahaman dan pengalaman dalam mengimplementasikan metode Project Based Learning. Proses analisis data dilakukan secara bertahap dan bersifat interaktif, di mana setiap tahap saling berkaitan dan dapat dilakukan secara berulang hingga diperoleh pemahaman yang mendalam terhadap data, mengikuti model interaktif yang dikenal dari Miles & Huberman, yang mencakup tiga tahap utama: menyederhanakan dan mengelompokkan data (*reduksi data*), menyusun data dalam bentuk terorganisir (*penyajian data*), serta menarik pemaknaan dan temuan penelitian (*penarikan kesimpulan atau verifikasi*). Untuk menjamin keabsahan hasil temuan, penelitian ini mengimplementasikan triangulasi yang mencakup perbandingan data dari berbagai sumber, teknik pengumpulan,

dan waktu pengamatan yang berbeda, sehingga kredibilitas dan keandalan data dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah [20].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di KB Bina Insani yang menerapkan Kurikulum Merdeka dengan pendekatan kualitatif. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran berlangsung secara aktif dan berpusat pada anak. Anak-anak terlibat langsung dalam berbagai kegiatan proyek, seperti membuat kolase daun dan menghias donat sesuai tema pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat antusias mengeksplorasi bahan, menyampaikan ide, bekerja sama dengan teman, serta menghasilkan karya sesuai imajinasi masing-masing. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman nyata sekaligus mengembangkan kreativitas anak.

1. Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek di KB Bina Insani

a) Tahap Pertanyaan Mendasar

Tahap awal penerapan pembelajaran berbasis proyek di KB Bina Insani dimulai dengan pemberian pertanyaan mendasar oleh guru kepada peserta didik. Pertanyaan tersebut diberikan untuk menggali pengetahuan awal anak mengenai tema atau topik yang akan dipelajari sekaligus mengetahui kesiapan mereka sebelum melaksanakan kegiatan proyek. Melalui kegiatan tanya jawab, guru memperoleh informasi mengenai pengalaman, pemahaman, serta kemampuan awal setiap anak sehingga dapat menentukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi, guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan tema pembelajaran secara sederhana dan mudah dipahami oleh anak. Anak diberi kesempatan untuk menjawab sesuai dengan pengalaman yang dimiliki tanpa adanya jawaban yang dianggap benar atau salah. Selama kegiatan berlangsung, sebagian besar anak terlihat antusias menjawab pertanyaan guru, saling menyampaikan pendapat, serta berani mengemukakan pengalaman yang pernah dialaminya.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menggunakan pertanyaan mendasar sebagai langkah awal untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan anak terhadap tema yang akan dipelajari. Pertanyaan yang diberikan bersifat terbuka sehingga mendorong anak untuk berpikir, mengingat pengalaman, serta mengungkapkan ide sesuai kemampuan masing-masing. Informasi yang diperoleh dari jawaban anak kemudian dijadikan dasar dalam menyusun kegiatan proyek yang akan dilaksanakan.



Gambar 1. Guru Mengajak Anak Berdiskusi Sebelum Memulai Kegiatan

Hasil dokumentasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran selalu diawali dengan diskusi sederhana antara guru dan peserta didik sebagai tahap pertanyaan mendasar (*essential question*) dalam implementasi pembelajaran berbasis proyek. Pada tahap ini, guru memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tanya jawab guna menggali pengetahuan awal, pengalaman, serta ide yang dimiliki sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran berbasis proyek.

Pada tema Kegiatanku dengan proyek pembuatan kolase daun, guru mengajukan beberapa pertanyaan terbuka, seperti "*Daun yang kalian temukan warnanya apa saja?*" dan "*Kalau daun-daun ini disusun, bisa menjadi gambar apa?*". Pertanyaan tersebut bertujuan untuk mengarahkan anak mengamati karakteristik daun sekaligus mendorong mereka mengemukakan gagasan mengenai karya yang akan dibuat.

Sementara itu, pada tema Makanan Kesukaanku melalui proyek menghias donat, guru memberikan pertanyaan sederhana, seperti "*Siapa yang pernah makan donat?*" dan "*Kalau boleh memilih, kalian ingin memakai topping apa?*". Pertanyaan tersebut bertujuan menggali pengalaman anak terkait makanan yang akan digunakan dalam proyek.

serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pilihan dan ide kreatifnya sebelum kegiatan menghias donat dimulai. Melalui kegiatan diskusi awal tersebut, guru memperoleh informasi mengenai pengetahuan awal dan minat peserta didik yang selanjutnya dijadikan dasar dalam pelaksanaan kegiatan proyek sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa tahap pertanyaan mendasar (*essential question*) dalam implementasi pembelajaran berbasis proyek di KB Bina Insani telah terlaksana dengan baik. Guru memanfaatkan pertanyaan terbuka sebagai stimulus awal untuk menggali pengetahuan, pengalaman, dan ide peserta didik sesuai dengan tema pembelajaran. Kegiatan diskusi tersebut mampu mendorong anak berpartisipasi aktif dalam menyampaikan pendapat, sekaligus menjadi dasar bagi guru dalam merancang kegiatan proyek yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan tingkat perkembangan peserta didik.

b) Tahap Mendesain Perencanaan Proyek

Tahap berikutnya adalah penyusunan perencanaan proyek yang dilakukan oleh guru dengan melibatkan peserta didik. Perencanaan proyek bertujuan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara sistematis, terarah, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil observasi, guru menyusun perencanaan pembelajaran melalui Modul Ajar, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Perencanaan tersebut meliputi penentuan tema, subtema, tujuan pembelajaran, kegiatan proyek, alat dan bahan yang digunakan, pembagian kelompok, serta penentuan waktu pelaksanaan kegiatan.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru melibatkan anak dalam menentukan aktivitas proyek yang akan dilaksanakan. Keterlibatan anak dilakukan melalui diskusi sederhana mengenai kegiatan yang menarik untuk dilakukan sesuai tema pembelajaran. Guru kemudian menyesuaikan usulan anak dengan capaian pembelajaran yang telah direncanakan.



Gambar 2. Peserta Didik Mengamati Dan Mengumpulkan Daun Sebagai Bahan Dalam Perencanaan Proyek Kolase Menggunakan Media *Loose Parts*

Salah satu proyek yang dilaksanakan di KB Bina Insani pada tema Lingkunganku dengan subtema Daun di Sekitarku adalah membuat kolase menggunakan media *loose parts*. Alat dan bahan yang digunakan berasal dari lingkungan sekitar, seperti berbagai jenis daun, lem, dan karton bekas susu sebagai media tempel. Sebelum kegiatan dimulai, anak diajak berkeliling lingkungan sekolah untuk mengamati, memilih, memetik, dan mengumpulkan daun yang akan digunakan. Selama kegiatan tersebut, guru mengarahkan anak untuk mengamati bentuk, ukuran, warna, serta corak daun sehingga anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui eksplorasi lingkungan. Pemanfaatan bahan-bahan alami tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal lingkungan sekitar sekaligus mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menyusun dan menempel daun menjadi berbagai bentuk sesuai dengan ide dan imajinasi masing-masing.

Sebelum pelaksanaan proyek, guru bersama anak menyepakati aturan yang harus dipatuhi selama kegiatan berlangsung, seperti menggunakan alat dan bahan secara bergantian, bekerja sama dengan teman, menjaga kebersihan lingkungan belajar, serta merapikan kembali seluruh peralatan setelah kegiatan selesai. Selama proses pembuatan kolase, anak terlihat aktif berdiskusi, saling membantu, dan bekerja sama dalam kelompok. Setelah proyek selesai, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menunjukkan serta menceritakan hasil karya yang telah dibuat di hadapan guru dan teman-temannya.

Selain proyek tersebut, guru juga melaksanakan proyek pada tema Makanan Kesukaanku dengan subtema Donat Kreasiku. Pada kegiatan ini, setiap anak memperoleh sebuah donat yang kemudian dihias menggunakan berbagai pilihan *topping*, seperti meses cokelat, keju parut, meses warna-warni, dan saus cokelat. Anak diberi kebebasan untuk memilih jenis *topping* serta menghias donat sesuai dengan ide, selera, dan kreativitas masing-masing tanpa dibatasi oleh contoh tertentu dari guru. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan pendampingan dan motivasi agar anak berani bereksplorasi serta mencoba berbagai kombinasi *topping* sesuai keinginannya.



Gambar 3. Guru Mengenalkan Alat Dan Bahan Serta Memberikan Kesempatan Kepada Peserta Didik Memilih Topping Sebelum Proyek Menghias Donat Dilaksanakan

Kedua proyek tersebut memberikan pengalaman belajar yang berpusat pada anak melalui kegiatan eksplorasi, kreativitas, dan pembelajaran langsung. Anak tidak hanya menghasilkan sebuah karya sesuai dengan imajinasi masing-masing, tetapi juga belajar mengenal lingkungan sekitar, mengembangkan kemampuan motorik halus, berkomunikasi, bekerja sama dengan teman, serta menumbuhkan rasa percaya diri ketika mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat.

c) Tahap Penyusunan Jadwal Proyek

Berdasarkan hasil penelitian, penyusunan jadwal proyek dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Guru merancang jadwal pelaksanaan proyek sekitar satu minggu sebelum kegiatan berlangsung sehingga seluruh kebutuhan pembelajaran dapat dipersiapkan dengan baik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa jadwal kegiatan telah disusun dalam perangkat pembelajaran yang meliputi Modul Ajar, RPPM, dan RPPH. Setiap tema pembelajaran dirancang untuk dilaksanakan selama satu minggu dengan beberapa aktivitas proyek yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik perkembangan anak usia 2 s.d 4 tahun.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menyusun jadwal secara fleksibel sehingga dapat disesuaikan dengan kondisi kelas dan perkembangan peserta didik. Apabila terdapat kegiatan yang belum selesai pada hari yang telah ditentukan, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melanjutkan proyek pada pertemuan berikutnya tanpa mengurangi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Setelah seluruh rangkaian kegiatan dalam satu tema selesai dilaksanakan, guru melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran sebagai dasar dalam menyusun kegiatan pada tema berikutnya. Evaluasi tersebut menjadi acuan dalam memperbaiki perencanaan pembelajaran sehingga kegiatan proyek berikutnya dapat berlangsung lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi, dokumentasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa penyusunan jadwal proyek di KB Bina Insani telah dilaksanakan secara terencana dan fleksibel. Guru menyusun jadwal pelaksanaan proyek melalui perangkat pembelajaran yang meliputi Modul Ajar, RPPM, dan RPPH, kemudian menjelaskan urutan kegiatan kepada peserta didik sebelum proyek dimulai. Penyusunan jadwal tersebut memberikan arah yang jelas terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, sekaligus memungkinkan guru melakukan penyesuaian apabila terdapat perubahan kondisi atau kebutuhan belajar peserta didik tanpa mengurangi ketercapaian tujuan pembelajaran.

d) Tahap Monitoring Pelaksanaan Proyek

Tahap monitoring dilakukan selama kegiatan proyek berlangsung. Pada tahap ini guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi, mengarahkan, serta mengamati seluruh aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, guru aktif berkeliling mengamati setiap kelompok untuk memastikan seluruh anak terlibat dalam kegiatan proyek. Guru memberikan bantuan apabila terdapat anak yang mengalami kesulitan, namun tetap memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan solusi secara mandiri sesuai kemampuan masing-masing.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru tidak memberikan jawaban secara langsung ketika anak mengalami kesulitan. Guru lebih banyak memberikan pertanyaan, arahan, dan motivasi agar anak mampu menyelesaikan tugasnya sendiri. Pendampingan dilakukan secara individual maupun kelompok sesuai kebutuhan peserta didik.

Selain melakukan pendampingan, guru juga memastikan bahwa setiap kelompok bekerja sama dengan baik, menggunakan alat dan bahan secara tepat, serta menyelesaikan kegiatan sesuai waktu yang telah direncanakan. Seluruh aktivitas pembelajaran didokumentasikan melalui foto dan video sebagai bukti pelaksanaan kegiatan sekaligus menjadi bahan evaluasi perkembangan peserta didik.

e) Tahap Menguji Hasil Proyek

Setelah kegiatan proyek selesai dilaksanakan, guru melakukan penilaian terhadap proses maupun hasil karya peserta didik. Penilaian dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran serta perkembangan kreativitas anak selama mengikuti kegiatan berbasis proyek.

Berdasarkan hasil observasi, guru tidak hanya menilai hasil akhir proyek, tetapi juga memperhatikan proses belajar anak selama kegiatan berlangsung. Aspek yang diamati meliputi keaktifan, kerja sama, kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, dan tanggung jawab peserta didik dalam menyelesaikan tugas proyek.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penilaian hasil karya dilakukan berdasarkan beberapa indikator, yaitu kreativitas, keunikan, kerapian, inovasi, serta kesesuaian hasil karya dengan tujuan pembelajaran. Guru juga memberikan apresiasi terhadap setiap hasil karya yang dibuat anak sebagai bentuk penghargaan atas usaha dan proses belajar yang telah dilakukan.

f) Tahap Evaluasi Pembelajaran

Tahap terakhir dalam implementasi pembelajaran berbasis proyek adalah evaluasi pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui kegiatan refleksi bersama antara guru dan peserta didik setelah seluruh rangkaian proyek selesai dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan pengalaman selama mengikuti kegiatan proyek. Anak menyampaikan hal-hal yang disukai, kesulitan yang dialami, serta perasaan mereka selama mengikuti pembelajaran. Guru mendengarkan setiap pendapat yang disampaikan anak dan memberikan penguatan terhadap pengalaman belajar yang telah diperoleh.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa refleksi dilakukan melalui diskusi sederhana di dalam kelas. Guru menggunakan hasil refleksi sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui kelebihan maupun kekurangan pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, hasil evaluasi dimanfaatkan sebagai dasar dalam merancang kegiatan proyek berikutnya agar lebih sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.

Dokumentasi hasil pembelajaran, baik berupa foto, video, maupun hasil karya anak, juga dijadikan sebagai bagian dari proses evaluasi. Seluruh dokumentasi tersebut memberikan gambaran mengenai perkembangan peserta didik selama mengikuti pembelajaran berbasis proyek sekaligus menjadi arsip pelaksanaan kegiatan di KB Bina Insani.

2. Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Anak

Berdasarkan hasil observasi terhadap 12 peserta didik yang terdiri atas 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan, penerapan pembelajaran berbasis proyek menunjukkan perkembangan yang positif terhadap kreativitas anak usia 2–4 tahun. Seluruh peserta didik terlibat aktif dalam setiap tahapan kegiatan proyek mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penyajian hasil karya.

Pada aspek kelancaran (*fluency*), peserta didik mampu mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan guru, serta menyampaikan ide yang berkaitan dengan tema pembelajaran. Pada kegiatan kolase menggunakan media *loose parts*, anak mampu menyebutkan berbagai jenis daun yang ditemukan di lingkungan sekolah, menjelaskan warna dan bentuk daun, serta mengemukakan ide mengenai bentuk karya yang akan dibuat, seperti bentuk manusia, bunga, kupu-kupu, atau pohon. Sementara itu, pada kegiatan *cooking class*, peserta didik mampu menyampaikan pilihan *topping* yang diinginkan, menjelaskan alasan memilih *topping* tertentu, serta menceritakan hasil hiasan donat yang telah dibuat. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak terlihat percaya diri ketika menyampaikan pengalaman, menjawab pertanyaan guru, maupun mengungkapkan gagasan selama kegiatan proyek berlangsung.

Pada aspek kelenturan (*flexibility*), peserta didik menunjukkan kemampuan menggunakan berbagai alternatif dalam menyelesaikan proyek. Pada kegiatan kolase, anak tidak hanya memanfaatkan satu jenis daun, tetapi mengombinasikan daun dengan ukuran, bentuk, dan warna yang berbeda untuk menghasilkan karya sesuai imajinasi masing-masing. Beberapa anak juga mengubah posisi dan susunan daun berkali-kali hingga memperoleh bentuk yang diinginkan. Pada kegiatan *cooking class*, peserta didik mencoba berbagai kombinasi *topping*, seperti memadukan meses coklat, saus coklat, dan meses warna-warni sesuai selera masing-masing. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak tidak terpaku pada satu cara, melainkan mampu mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam menghasilkan karya.

Pada aspek keaslian (*originality*), setiap peserta didik menghasilkan karya yang memiliki karakteristik berbeda. Pada proyek kolase, terdapat anak yang menyusun daun menjadi bentuk manusia, kupu-kupu, bunga, maupun pohon dengan komposisi yang berbeda-beda. Demikian pula pada proyek menghias donat, setiap anak memilih kombinasi *topping*, pola hiasan, dan penataan bahan yang tidak sama dengan teman lainnya. Hasil karya yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengekspresikan ide secara mandiri tanpa sepenuhnya meniru contoh maupun hasil karya teman, sehingga setiap karya memiliki ciri khas sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Sementara itu, pada aspek elaborasi (*elaboration*), peserta didik mampu mengembangkan ide awal menjadi karya yang lebih lengkap dan menarik. Pada kegiatan kolase, anak tidak hanya menyusun bentuk utama, tetapi juga

menambahkan berbagai unsur pendukung, seperti rumput, matahari, awan, atau bagian tubuh lainnya menggunakan daun dengan ukuran dan bentuk yang berbeda. Pada kegiatan *cooking class*, anak memperkaya tampilan donat dengan menambahkan beberapa jenis *topping* secara bertahap serta mengatur letaknya agar menghasilkan pola yang lebih menarik. Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengembangkan gagasan awal menjadi karya yang lebih rinci melalui pemanfaatan berbagai bahan yang tersedia.

Selain perkembangan kreativitas, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif, percaya diri, mampu bekerja sama dengan teman, serta menunjukkan antusiasme tinggi selama mengikuti pembelajaran berbasis proyek. Anak terlihat menikmati proses belajar karena memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, mencoba berbagai media pembelajaran, dan menghasilkan karya sesuai dengan kemampuan masing-masing.

B. Pembahasan

1. Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi pembelajaran berbasis proyek di KB Bina Insani telah dilaksanakan melalui tahapan pemberian pertanyaan mendasar, penyusunan perencanaan proyek, penyusunan jadwal kegiatan, pelaksanaan dan monitoring proyek, pengujian hasil, serta evaluasi pembelajaran. Seluruh tahapan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan karakteristik pembelajaran berbasis proyek. Guru tidak lagi berperan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui kegiatan proyek. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Awaliyatin Nikmah yang menyatakan bahwa penerapan Project Based Learning mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada anak sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengeksplorasi pengetahuan, mengembangkan ide, serta menghasilkan karya sesuai dengan kreativitas masing-masing [9]. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Souisa yang menjelaskan bahwa keberhasilan implementasi PjBL dipengaruhi oleh keterlaksanaan setiap tahapan pembelajaran secara sistematis mulai dari perencanaan hingga evaluasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal [21].

Pada tahap perencanaan proyek, guru menyusun kegiatan sesuai dengan tema pembelajaran serta karakteristik anak usia 2–4 tahun. Proyek yang dilaksanakan berupa pembuatan kolase daun pada tema Lingkunganku dengan memanfaatkan bahan alam (*loose parts*) serta kegiatan menghias donat pada tema Makanan Kesukaanku. Kedua kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar, memilih bahan yang digunakan, serta menghasilkan karya sesuai dengan ide dan imajinasi masing-masing. Pemanfaatan bahan-bahan sederhana yang berada di lingkungan sekitar menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak bergantung pada media yang mahal, melainkan memanfaatkan sumber belajar yang dekat dengan kehidupan anak. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kurniawati yang menyatakan bahwa implementasi pembelajaran berbasis proyek perlu dirancang secara sistematis dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta pemanfaatan media yang sesuai agar pembelajaran berlangsung lebih bermakna [22].

2. Project Based Learning (PjBL) dalam Mengembangkan Kreativitas Anak

Pelaksanaan proyek di KB Bina Insani juga menunjukkan bahwa anak terlibat aktif pada setiap tahapan kegiatan. Pada proyek kolase daun, peserta didik diajak mengamati lingkungan sekolah, mengumpulkan daun, mengidentifikasi bentuk, warna, dan teksturnya, kemudian menyusun daun menjadi berbagai bentuk sesuai imajinasi masing-masing. Sementara itu, pada kegiatan menghias donat, anak diberi kebebasan memilih berbagai jenis *topping* sesuai dengan keinginan sehingga setiap hasil karya memiliki karakteristik yang berbeda. Kebebasan yang diberikan guru dalam menentukan bentuk karya memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas tanpa dibatasi oleh contoh tertentu. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Pratiwi yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang kepada anak untuk mengeksplorasi ide, mengambil keputusan, serta menghasilkan karya berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung [23].

Berdasarkan hasil observasi, penerapan pembelajaran berbasis proyek mampu mengembangkan kreativitas anak usia 2–4 tahun yang ditunjukkan melalui kemampuan mengemukakan ide, memilih bahan, menghasilkan karya yang beragam, serta mengembangkan gagasan menjadi hasil karya yang lebih lengkap. Perkembangan tersebut tampak pada indikator kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Anak terlihat lebih percaya diri ketika menyampaikan pendapat, mampu mencoba berbagai alternatif dalam menyelesaikan proyek, serta menghasilkan karya yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya. Temuan ini memperlihatkan bahwa kegiatan proyek memberikan pengalaman belajar yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui eksplorasi dan pengalaman langsung.

Selain meningkatkan kreativitas, penerapan pembelajaran berbasis proyek juga memberikan dampak terhadap perkembangan aspek lain, seperti kemampuan berkomunikasi, kerja sama, tanggung jawab, serta kemandirian anak selama proses pembelajaran. Ketika mengerjakan proyek secara berkelompok, anak belajar berbagi alat dan bahan,

berdiskusi, saling membantu, serta menghargai pendapat teman. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek mendukung perkembangan anak secara menyeluruh atau holistik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wahyudi yang menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini hendaknya mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara terpadu, meliputi aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik, serta kreativitas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna [24].

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar memberikan pengalaman yang nyata kepada anak. Kegiatan mencari daun di lingkungan sekolah, mengamati bentuk dan warna daun, kemudian mengolahnya menjadi sebuah karya membuat anak belajar melalui pengalaman langsung. Pembelajaran yang kontekstual tersebut memudahkan anak memahami konsep karena mereka terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini didukung oleh penelitian Anisa yang menyatakan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar mampu meningkatkan pengalaman belajar anak karena peserta didik berinteraksi secara langsung dengan objek yang dipelajari [25].

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran berbasis proyek di KB Bina Insani masih menghadapi beberapa kendala. Guru memerlukan waktu yang lebih panjang dalam menyusun perencanaan proyek, menyiapkan alat dan bahan, serta mengelola kegiatan agar seluruh peserta didik dapat berpartisipasi secara optimal. Selain itu, perbedaan kemampuan setiap anak menyebabkan guru harus memberikan pendampingan yang berbeda sesuai kebutuhan masing-masing peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis proyek tidak hanya ditentukan oleh metode pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam merancang kegiatan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmawati yang menyatakan bahwa kreativitas guru merupakan faktor penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, serta mampu mengoptimalkan perkembangan peserta didik [26].

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif diterapkan pada pendidikan anak usia dini. Amelia menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman nyata sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah secara terpadu [27]. Temuan tersebut juga diperkuat oleh penelitian Cahyaningsih yang menyatakan bahwa metode pembelajaran proyek berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai ide, memecahkan masalah, serta menghasilkan karya berdasarkan pengalaman belajar yang dimiliki [28].

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi PjBL dalam Kurikulum Merdeka di KB Bina Insani mampu memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kreativitas anak usia 2–4 tahun. Melalui kegiatan kolase daun menggunakan *loose parts* dan proyek menghias donat, anak memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tersebut tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, kemandirian, serta rasa percaya diri anak sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian terkini yang menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis proyek pada pendidikan anak usia dini mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong kreativitas melalui kegiatan eksploratif dan penggunaan media yang bersifat terbuka. Selama pelaksanaan proyek kolase daun dan menghias donat, anak diberikan kesempatan untuk memilih bahan, mengembangkan ide, serta menghasilkan karya sesuai imajinasi masing-masing. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir kreatif yang dialami anak selama kegiatan berlangsung. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek menggunakan *loose parts* mampu meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan kemampuan berpikir anak melalui aktivitas yang berpusat pada peserta didik [29]. Selain itu, implementasi pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan media *loose parts* memberikan ruang yang lebih luas bagi anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan mengembangkan berbagai alternatif ide dalam menghasilkan karya [30]. Dengan demikian, temuan penelitian ini semakin menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang relevan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka sekaligus mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak usia dini.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis proyek di KB Bina Insani telah terlaksana dengan baik sesuai dengan tahapan pembelajaran berbasis proyek yang meliputi pemberian pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, penyusunan jadwal, pelaksanaan dan monitoring proyek, pengujian hasil, serta evaluasi pembelajaran. Seluruh tahapan tersebut telah diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka melalui berbagai proyek, seperti kolase menggunakan media *loose parts* pada tema Lingkunganku dan *cooking class* pada tema Makanan Kesukaanku. Pelaksanaan proyek dirancang secara sistematis

melalui Modul Ajar, RPPM, dan RPPH serta dilaksanakan secara fleksibel sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia 2–4 tahun.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis proyek mampu menstimulasi kreativitas anak usia 2–4 tahun. Selama kegiatan proyek berlangsung, peserta didik menunjukkan kemampuan mengemukakan ide, menjawab pertanyaan guru, memilih dan memanfaatkan berbagai alat serta bahan sesuai kebutuhan, mencoba berbagai alternatif dalam menyelesaikan proyek, serta menghasilkan karya yang beragam sesuai dengan imajinasi masing-masing. Pada kegiatan kolase *loose parts*, anak mampu mengamati lingkungan, mengumpulkan daun, menyusun berbagai bentuk sesuai ide sendiri, dan menambahkan unsur-unsur pendukung pada hasil karya. Sementara itu, pada kegiatan *cooking class*, anak mampu memilih kombinasi topping, menghias donat sesuai kreativitas, menceritakan hasil karyanya, serta menunjukkan rasa percaya diri ketika mempresentasikan hasil proyek di depan guru dan teman-temannya. Selain berkembangnya kreativitas, selama proses pembelajaran juga terlihat berkembang kemampuan komunikasi, kerja sama, kemandirian, tanggung jawab, pemecahan masalah sederhana, serta kepercayaan diri peserta didik.

Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek terbukti menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di KB Bina Insani. Pembelajaran yang berpusat pada anak melalui pengalaman langsung, eksplorasi lingkungan, dan penyelesaian proyek nyata mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kreativitas serta aspek perkembangan lainnya pada anak usia dini.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya artikel ilmiah dengan judul "Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas pada Anak Usia 2-4 Tahun di Kelompok Bermain Bina Insani". Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah KB Bina Insani yang telah memberikan izin dan mendukung pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh guru dan tenaga pendidik KB Bina Insani yang telah membantu dalam proses pengumpulan data, pelaksanaan proses pembelajaran, serta memberikan masukan yang bermanfaat selama penelitian ini berlangsung. Selain itu penulis berterima kasih kepada anak-anak kelompok usia 2-4 tahun di KB Bina Insani yang telah berpartisipasi dalam kegiatan ini sehingga dapat berjalan dengan lancar. Penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga sebagai support system terbaik yang sudah mendo'akan dan selalu menyemangati selama kegiatan ini berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses penelitian ini, semoga mendapatkan balasan yang baik dari Tuhan Yang Maha Esa.

VI. REFERENSI

- [1] A. Alfiansyah and S. Nusantara Putri, "Inspiring Early Childhood Education: Fostering Creativity and Innovation," *J. Islam. Elem. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 190–200, 2024, doi: 10.32806/islamentary.v2i2.580.
- [2] U. Khairiyah, H. Hapidin, and S. Wulan, "Kemampuan berpikir kritis Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Berbasis Sentra," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 829–842, 2025, doi: 10.37985/murhum.v6i2.1578.
- [3] S. Puspita, M. Satriana, and F. Maghfirah, "Pengaruh Metode Pembelajaran Eksperimen Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 2, pp. 987–997, 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i2.1305.
- [4] A. . Setyaningrum, "Jurnal Pendidikan dan Konseling," vol. 5, p. 521, 2021, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6562>
- [5] Afinda Dwi Aprilian and Muhammad Nofan Zulfahmi, "Analisis Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Media Ecobrick," *Indones. J. Early Child. J. Dunia Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 78–85, 2024, doi: 10.35473/ijec.v6i1.2789.
- [6] S. A. E. Setiawati and W. Astuti, "Parenting Patterns on Early Childhood Creativity," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 11, no. 2, pp. 293–300, 2023.
- [7] R. Kurniawati, R. Kurniawati, and M. 'Azam Muttaqin, "Implementasi Metode Project Based Learning Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Terapan Kurikulum Merdeka," *J. Early Child. Educ. Stud.*, vol. 4, no. 1, pp. 105–131, 2024, doi: 10.54180/joeces.2024.4.1.136-163.
- [8] M. Maarang, N. Khotimah, and N. Maria Lily, "Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 309–320, 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.215.
- [9] A. Nikmah, I. Shofwan, and A. F. Loretha, "Implementasi Metode Project Based Learning untuk Kreativitas

- pada Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, pp. 4857–4870, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i4.4999.
- [10] U. F. N. Azizah, M. Munawar, and D. Prasetyawati D.H, “Penerapan Project Based Learning untuk Mendukung Kemampuan Engineering Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Anak*, vol. 14, no. 1, pp. 26–38, 2025, doi: 10.21831/jpa.v14i1.652.
- [11] N. Rafka and M. Arif, “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kelas TK B Sekolah KB-TK Dapena Surabaya,” vol. 8, no. 1, pp. 716–724, 2024.
- [12] Nurul Kusuma Dewi, Fadhillah Chonifat Larassati, Hafizah Alfinda Rahma, Husnul Khatimah, Inka Wulan Maharani, and Karin Anshellia Putri K, “Penerapan Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelompok B1 di TK Desa Gentan,” *Indones. J. Early Child. J. Dunia Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 182–193, 2025, doi: 10.35473/ijec.v7i1.2877.
- [13] P. Lestari, N. Mahyuddin, N. Nurhafizah, and S. Marlina, “Fun Cooking dan Peningkatan Life Skills Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 6, pp. 3293–3299, 2025, doi: 10.31004/obsesi.v9i6.7633.
- [14] I. G. P. W. Hernawati, S. Sumarno, and I. Dwijayanti, “Implementasi Pembelajaran Loose Parts dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 4, p. 8, 2025, doi: 10.47134/paud.v2i4.1776.
- [15] C. N. Aulina and A. A. Nurdiana, “Penerapan Project Based Learning dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Taman Kanak-Kanak,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 5, pp. 1137–1150, 2024, doi: 10.31004/obsesi.v8i5.6058.
- [16] dan T. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. 2022.
- [17] L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022.
- [18] T. Junaedah, S. Sumarno, and I. Dwijayanti, “Implementasi Kurikulum Merdeka pada Satuan PAUD Melalui Model Project Based Learning (PJBL),” *Temat. J. Penelit. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 1, pp. 16–21, 2024, doi: 10.57251/tem.v3i1.1397.
- [19] I. Ivaniarahma and A. A. P. Putri, “Strategi Komunikasi dalam Implementasi PAUD Holistik Integratif,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 9, no. 5, pp. 2060–2071, 2025, doi: 10.31004/obsesi.v9i5.7399.
- [20] M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 4th ed. Thousand Oaks, California, 2020.
- [21] F. Christin Souisa, G. Dwi Lestari, and A. Yusuf, “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Anak Usia Dini,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 752–765, 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i1.616.
- [22] D. Priantika, H. Hasanah, and P. Hadi Pradana, “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Alam terhadap Creative Thinking Anak Usia Dini,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 558–571, 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i1.605.
- [23] N. Pratiwi, N. Melihayatri, and E. Eriani, “implementasi metode pembelajran Project Base Learning Dalam Kegiatan Pembelajaran Anak Usia Dini Implementation of Project-Base Learning Method in Early Childhood Learning Activities,” vol. 4, pp. 42–51, 2025.
- [24] M. Wahyudi, F. Arisanti, and M. ‘Azam Muttaqin, “Pendekatan Holistik Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Menyelaraskan Aspek Kognitif, Emosional dan Sosial,” *J. Early Child. Educ. Stud.*, vol. 4, no. 1, pp. 33–72, 2024, doi: 10.54180/joces.2024.4.1.33-72.
- [25] C. M. Anisa and B. Y. Wulansari, “Implementation of Vegetable Growing Activities in Science Learning in Early Children At Ndalem Kerto Educator,” *J. Humanit. ...*, pp. 217–220, 2023, [Online]. Available: <https://humasjournal.my.id/index.php/HJ/article/view/94%0Ahttps://humasjournal.my.id/index.php/HJ/article/download/94/50>
- [26] A. Fatimatuz Zahro, H. Mughoyat Zaulhaq, R. Fitri, and N. Khotimah, “Pengaruh PjBL-STEAM terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah dan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 513–524, 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i2.914.
- [27] N. Amelia and N. Aisyah, “Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di Tkit Al-Farabi,” *BUHUTS AL-ATHFAL J. Pendidik. dan Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 181–199, 2021, doi: 10.24952/alathfal.v1i2.3912.
- [28] S. Cahyaningsih and H. Harun, “Pengaruh Metode Pembelajaran Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreativitas Anak,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 5, pp. 5481–5494, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i5.5034.
- [29] S. Utamimah, E. Nur Aisyah, and H. Baharun, “Implementing Project-Based Learning with Loose Parts in Early Childhood Education: A Qualitative Descriptive Study,” *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak*

- Usia Dini*, vol. 10, no. 1, pp. 71–84, 2025, doi: 10.14421/jga.2025.101-06.
- [30] N. Kurniawati, Mustaji, B. S. Bachri, and F. Arianto, “The Effect of Project-Based Flipped Learning Model on Early Childhood Learning Motivation,” *J. Educ. Soc. Behav. Sci.*, vol. 37, no. 6, pp. 512–524, 2024, doi: 10.9734/jesbs/2024/v37i61362.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.