

Application of Project Based Learning (PjBL) Method Using Loose Parts Media in Increasing the Creativity of Children Aged 4-5 Years [Penerapan Metode Project Based Learning (PjBL) Menggunakan Media Loose Parts Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun]

Agustina Kurniawati¹⁾, Luluk Iffatur Rocmah ^{*,2)}

¹⁾ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: luluk.iffatur@umsida.ac.id

Abstract. Creativity is an important aspect in early childhood development that needs to be developed from an early age through appropriate approaches. This study aims to increase the creativity of children aged 4-5 years through the application of the Project Based Learning (PjBL) method with loose parts media. This study uses the two-cycle Classroom Action Research (PTK) method, with 13 subject in group A, children's creativity is measured through three indicators, namely curiosity, ability to produce works and independence in completing tasks. The results showed an increase in the number of children who achieved the succes criteria, from 4 children (30,77%) in the pre-cycle, to 6 children (46,15%) in the first cycle and increased to 11 children (84,62%) in the second cycle. This increase is influenced by the provision of attractive visual stimuli and the addition of exploration time. Thus, the PjBL method with loose parts media is effective in increasing early childhood creativity.

Keywords - Creativity, Project Based Learning, Loose Parts, Early Childhood

Abstrak. Kreativitas merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang perlu dikembangkan sejak dini melalui pendekatan yang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui penerapan metode Project Based Learning (PjBL) dengan media loose part. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus, dengan subjek 13 anak kelompok A. Kreativitas anak diukur melalui tiga indikator, yaitu rasa ingin tahu, kemampuan menghasilkan karya dan kemandirian dalam menyelesaikan tugas. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan jumlah anak yang mencapai kriteria keberhasilan, dari 4 anak (30,77%) pada pra siklus, menjadi 6 anak (46,15%) pada siklus I dan meningkat menjadi 11 anak (84,62%) pada siklus II. Peningkatan ini dipengaruhi oleh pemberian stimulus visual yang menarik serta penambahan waktu eksplorasi. Dengan demikian, metode PjBL dengan media loose parts efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Kata Kunci – Kreativitas, Project Based Learning, Loose parts, Anak Usia Dini

I. PENDAHULUAN

NAEYC (National Association for The Education of Young Children) menjelaskan bahwa anak usia dini mencakup individu yang berusia antara 0 hingga 8 tahun. Kelompok ini termasuk dalam berbagai program pendidikan, seperti taman penitipan anak, penitipan anak di rumah keluarga, Pendidikan prasekolah baik yang dikelola swasta maupun negeri, Taman Kanak-kanak serta Sekolah Dasar [1]. Usia dini dikenal sebagai “golden age” atau usia emas karena merupakan periode yang sangat penting untuk belajar, dengan anak-anak memiliki kemampuan belajar yang luar biasa pada tahap ini [2]. Masa usia dini merupakan periode krusial dalam kehidupan, karena saat ini merupakan dasar pembentukan kepribadian yang akan memengaruhi pengalaman-pengalaman berikutnya [3]. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna untuk mendukung perkembangan tersebut.

Pendidikan anak usia dini atau PAUD adalah upaya pengembangan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun, melalui pemberian stimulasi Pendidikan yang bertujuan untuk mendukung perkembangan fisik dan mental anak, sehingga mereka siap untuk melanjutkan Pendidikan ke jenjang selanjutnya. PAUD diselenggarakan sebelum anak memasuki pendidikan dasar [4]. PAUD bertujuan untuk mengoptimalkan potensi anak secara menyeluruh, mempersiapkan mereka untuk memasuki pendidikan dasar, serta membantu perkembangan karakter dan kemampuan sosial mereka. Salah satu aspek perkembangan yang penting adalah kreativitas yang dimiliki oleh anak. Sedangkan menurut Freud dalam Masganti bahwa tahap perkembangan manusia ada 5 tahap diantaranya adalah :

tahap oral (0-2 tahun), tahap anak (2-3 tahun), tahap phalli (3-6 tahun), tahap latency (6-11 tahun), tahap genital 11 tahun ke atas [5].

Pada abad ke-21 ini, kreativitas menjadi hal yang sangat penting. Seiring dengan pesatnya perkembangan zaman dan munculnya berbagai tantangan yang semakin kompleks, kemampuan untuk berkreasi perlu dan terus dikembangkan dan dilatih. Kreativitas menjadi keterampilan yang sangat penting dimiliki oleh setiap individu [6]. Pentingnya Kreativitas Anak sangat besar karena kreativitas bukan hanya berhubungan dengan kemampuan anak untuk menciptakan karya seni, tetapi juga berkaitan dengan perkembangan kognitif, emosional, sosial, dan bahkan fisik mereka. Pada usia dini, anak-anak berada dalam fase yang sangat penting dalam perkembangan otak, dan kreativitas berfungsi sebagai katalis untuk meningkatkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, serta mengekspresikan diri mereka dengan cara yang positif dan produktif. Kreativitas akan berkembang jika dilakukan dengan stimulus yang baik. Dari berbagai penelitian mengenai kreativitas, ditemukan bahwa kreativitas memiliki peran sangat penting dalam kehidupan seseorang, sehingga perlu dikembangkan sejak usia dini [7].

Kreativitas anak usia dini adalah kemampuan yang dimiliki sejak lahir untuk menghasilkan ide-ide yang unik, inovatif, dan sangat fleksibel dalam merespons serta mengembangkan pikiran dan daya kreasi [8]. Menurut Munandar, kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya, yaitu kemampuan untuk menciptakan kombinasi baru yang didasarkan pada data, informasi atau elemen-elemen yang telah ada atau dikenal sebelumnya. Hal ini mencakup semua pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh seseorang sepanjang hidupnya, baik dari lingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat [9]. Sedangkan menurut Santrock menyatakan bahwa kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk berpikir, merumuskan ide-ide baru dengan menggabungkan ide-ide lama dan kemudian mengkombinasikannya sehingga menghasilkan pemahaman yang baru [10]. Hal ini membuktikan bahwa anak usia dini dapat berimajinasi, bereksperimen, dan menciptakan sesuatu yang baru melalui eksplorasi ide dan objek di sekitarnya. Pada usia tersebut, anak berada dalam tahap perkembangan kognitif dan emosional, yang memungkinkan mereka untuk berpikir lebih bebas dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk permainan dan kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas mereka.

Kreativitas anak usia 4 - 5 Tahun menurut Rachmawati dan Kurniati, kreativitas mencakup beberapa ciri, antara lain: terbuka terhadap pengalaman baru, fleksibel dalam berpikir dan merespons, bebas dalam mengungkapkan pendapat dan perasaan, menghargai imajinasi, tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif, memiliki pendapat sendiri tanpa terpengaruh orang lain, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berani mengambil risiko yang diperhitungkan serta percaya diri dan mandiri [11]. Menurut Hurlock kreativitas merupakan kemampuan seorang anak untuk menciptakan komposisi, produk atau gagasan yang pada dasarnya baru dan belum dikenal sebelumnya oleh pembuatnya [12]. Menurut Supriadi, kreativitas pada anak usia dini adalah kemampuan individu untuk menghasilkan sesuatu yang baru baik dalam bentuk ide maupun karya nyata, yang berbeda dari apa yang telah ada sebelumnya [13]. Indikator kreativitas anak usia dini yang harus dikembangkan sesuai dengan teori perkembangan meliputi : kemampuan untuk menghasilkan suatu karya, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mampu menyelesaikan tugas secara mandiri tanpa bantuan pendidik, dapat menjawab pertanyaan sederhana serta bertanggung jawab atas tugas yang diberikan [14]. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan beberapa teori diatas tentang kreativitas anak usia dini terdapat beberapa indikator perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun, yaitu anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, anak mampu menghasilkan suatu karya dan anak mampu mengerjakan sesuatu sendiri tanpa bantuan pendidik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelompok bermain usia 4-5 tahun (B1) di KB THE SUN KIDS yang terdiri dari 13 anak yaitu pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada diri gurunya bukan pada kebutuhan anaknya, yang berdampak pada belum mampu tercapainya daya imajinasi, kreativitas dan berpikir kritis anak. Karena terlihat saat pembelajaran berlangsung anak masih melakukan kegiatan sesuai dengan arahan guru dan anak tinggal mencontoh kegiatan yang sudah disiapkan oleh guru. Dan diantara 13 anak tersebut hanya 4 anak yang bisa mengikuti arahan guru dan 9 anak lainnya masih bingung dan sering bertanya kepada guru, sehingga guru membantu anak tersebut membuat hasil karya. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang berlangsung hasil pencapaian perkembangan anak yang berkaitan dengan kreativitas, berimajinasi serta berpikir kritis kurang optimal. Rendahnya kreativitas ini disebabkan oleh beberapa factor diantaranya adalah pembelajaran yang tidak variatif, guru hanya memberikan kegiatan lembar kerja anak (LKA) dan anak tidak diberi kebebasan dalam menuangkan ide atau gagasannya sendiri. Oleh karena itu diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran agar anak dapat meningkatkan kreativitasnya dalam menghasilkan suatu karya. Dilihat dari permasalahan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa perlu diadakan kegiatan yang dapat menstimulasi kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan menggunakan media loose part.

Dalam bidang pendidikan, metode adalah merupakan suatu pendekatan terstruktur yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif. Project Based Learning (PjBL) termasuk dalam metode pembelajaran aktif karena memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui kegiatan yang nyata dan bersifat eksploratif [15]. Menurut Thomas, Project Based Learning adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam proses penyelidikan yang mendalam, berdasarkan pertanyaan

nyata dan kompleks dan diarahkan untuk menghasilkan suatu produk tertentu [16]. Sedangkan menurut Kemendikbud RI, Project Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa dalam menyelesaikan suatu proyek nyata secara kolaboratif untuk mengembangkan kompetensi dan karakter [17].

Dari berbagai pandangan ahli, dapat disimpulkan bahwa Project Based Learning adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa aktif melalui proyek nyata untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai metode, PjBL juga merupakan pendekatan yang berfokus pada siswa sebagai pusat pembelajaran, mendorong mereka untuk belajar secara eksploratif dan kolaboratif [18]. Pendapat tersebut sejalan dengan Masitoh menjelaskan ciri-ciri pembelajaran yang berpusat pada anak, yaitu: 1) inisiatif kegiatan berasal dari anak, 2) anak memilih bahan dan memutuskan apa yang ingin dikerjakan, 3) anak mengekspresikan bahan secara aktif menggunakan seluruh inderanya, 4) anak menemukan hubungan sebab-akibat melalui pengalaman langsung dengan objek, 5) anak menggunakan otot kasarnya saat belajar dan anak diberi kesempatan untuk menceritakan pengalamannya [19]. Karena dengan PjBL dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah secara efektif.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran. Berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dibuat dari berbagai bahan, salah satunya adalah bahan-bahan lepasan atau loose part yang ada di sekitar lingkungan. Loose parts merupakan media yang mudah ditemukan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran anak usia dini. Selain itu, penggunaan loose parts sebagai media pembelajaran juga dapat membantu mengurangi biaya yang dikeluarkan [20]. Media loose parts adalah media yang menggunakan bahan alam, yang menurut Yukananda disebut demikian karena berasal dari lingkungan sekitar dan sengaja digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Bahan alam tersebut meliputi batu, kayu, ranting, biji-bijian, daun kering, pelepah pisang dan bambu yang sudah dipertimbangkan keamanannya untuk anak [21].

Loose parts adalah bahan-bahan terpisah yang dapat dipasang, dilepas serta digabungkan dengan benda lain untuk membentuk sesuatu yang baru. Bahan-bahan loose parts meliputi logam, plastic, kayu, bahan alam dan lainnya. Penggunaan media loose parts ini memberikan kebebasan bagi anak untuk berkreasi, mengembangkan rasa estetika, meningkatkan rasa ingin tahu serta mendorong kemampuan berimajinasi [22].

Beberapa penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Nurul Amelia dengan judul Model Pembelajaran Berbasis proyek (Project Based Learning) Dan Penerapannya pada Anak Usia Dini Di TKIT AL-FARABI, menyatakan bahwa Model pembelajaran project based learning merupakan alternatif efektif untuk menyampaikan materi pada anak usia dini di TKIT AL-FARABI. Hal ini terbukti memberikan dampak positif terhadap kemampuan anak dalam memecahkan masalah sehari-hari. Implementasi Project Based Learning pada anak usia dini di TKIT Al-Farabi, dibagi menjadi 3 jenis, yaitu: pembelajaran berbasis proyek total, proyek parsial dan proyek okasional [23]. Ayu Mustika Sari dengan judul Efektivitas Model Project Based Learning (PjBL) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Taman Kanak-kanak menyatakan bahwa Efektivitas Pembelajaran dengan PjBL dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di TK Islam Terpadu Yadiaksa, efektif dalam menstimulasi 6 aspek perkembangan anak, dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata dari kelas experiment dan kelas control. Penerapan model PjBL dapat mewujudkan pembelajaran kelompok yang aktif sehingga dapat meningkatkan perkembangan anak [24]. Berbeda dengan penelitian tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran yang mudah disusun, dirangkai sesuai dengan keinginan anak, yaitu dengan media loose part.

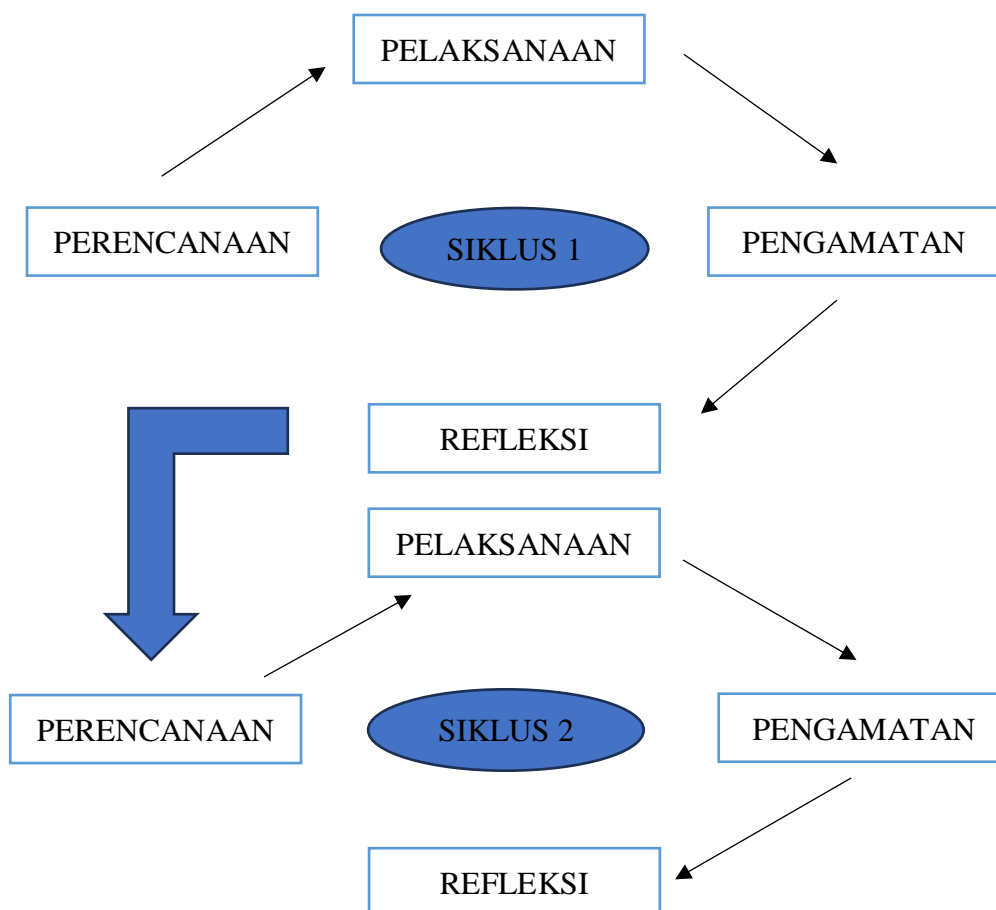
Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana penerapan metode Project Based Learning (PjBL) menggunakan media loose part dalam meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun dan Bagaimana peningkatan kreativitas anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan metode Project Based Learning (PjBL) menggunakan media loose part. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan metode pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan menggunakan media loose part. Dengan cara ini anak-anak tidak hanya belajar konsep atau pengetahuan baru, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk berpikir secara kritis, berkolaborasi dan berkreasi dengan bebas yang merupakan bekal penting untuk masa depan mereka.

II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menilai pemahaman siswa, mengevaluasi kurikulum, serta metode dan teknik pembelajaran yang diterapkan, juga untuk menilai hasil belajar dan perkembangan akademik siswa. Melalui PTK, guru dapat mengidentifikasi dan menerapkan strategi atau kegiatan yang lebih efektif, serta terus berinovasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan [25]. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang disebabkan karena keresahan guru terhadap permasalahan yang timbul di kelas sehingga mengganggu proses belajar mengajar, pemahaman, dan hasil belajar siswa [26]. Penelitian tindakan

kelas yang dilakukan di KB THE SUN KIDS Sidoarjo berfungsi untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun dengan menerapkan pembelajaran Project Based Learning (PjBL) menggunakan media loose part.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Model Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart. Model ini sering dikutip di buku-buku dan artikel-artikel dan terdiri dari empat tahap: perencanaan (plan), tindakan (act), observasi (observe) dan refleksi (reflect) [27]. Model ini dilakukan secara berulang untuk siklus berikutnya jika tujuan penelitian belum tercapai. Penelitian ini menggunakan model spiral. Berikut adalah bagan model penelitian Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart:



Gambar 1. Tahapan penelitian model Stephen Kemmis dan Robyn Mc Taggart

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak berusia 4-5 tahun di KB THE SUN KIDS Sidoarjo tahun ajaran 2024-2025, yang terdiri dari 13 anak, yaitu 6 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan di KB THE SUN KIDS Sidoarjo, berlangsung antara bulan April 2025 hingga Mei 2025. Target skor keberhasilan dalam peningkatan kemampuan kreativitas melalui penggunaan media loose part adalah 76% - 100%.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang penting untuk memantau dan mengevaluasi perubahan atau dampak dari tindakan yang diterapkan. Observasi memberikan gambaran langsung tentang perilaku siswa, interaksi dalam kelas, serta dinamika pembelajaran yang terjadi. Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan cara berinteraksi langsung antara peneliti dan responden (guru, siswa, atau pihak terkait lainnya). Wawancara bertujuan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai pandangan, pengalaman, atau pandangan responden terkait perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Sedangkan dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan pengumpulan bukti berupa dokumen modul ajar, foto atau video yang dapat mendukung atau memberikan informasi terkait penerapan metode Project Based Learning (PjBL) dengan menggunakan media loose part dalam meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Dokumentasi memberikan gambaran lebih jelas dan objektif tentang kegiatan yang berlangsung selama penelitian. Teknik ini penting karena dapat menyimpan bukti yang dapat

dianalisis lebih lanjut.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kreativitas anak usia 4-5 tahun, dengan indikator adalah: 1. Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi 2. Anak mampu menghasilkan suatu karya 3. Anak mampu mengerjakan sesuatu sendiri tanpa adanya bantuan pendidik. Analisis data merupakan proses mengidentifikasi dan menyusun data yang diperoleh dari wawancara, observasi, catatan lapangan serta sumber lainnya secara sistematis. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, yaitu menganalisis data yang berbentuk deskripsi atau pengamatan langsung, yang dihasilkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik infrensial adalah teknik pengolahan data yang memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan. Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur persentase yakni sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka presentase

N = Number of Cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di KB THE SUN KIDS pada anak usia 4-5 tahun, yang terdiri dari 13 anak, yaitu 6 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pada masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui Project Based Learning.

A. Pra siklus

Pada tahap pra siklus, pembelajaran masih menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, dimana kegiatan anak masih bersifat terpola dan terbatas pada tugas-tugas sederhana seperti, mewarnai, menjiplak atau membuat karya berdasarkan contoh dari guru.

Berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan penelitian ini dilaksanakan, ditemukan bahwa sebagian anak pada usia 4-5 tahun di KB THE SUN KIDS masih tergolong rendah. Anak-anak belum menunjukkan keingintahuan yang tinggi terhadap kegiatan yang dilakukan. Anak-anak masih cenderung pasif dan hanya menunggu arahan dari guru. Selain itu, ada beberapa anak yang belum terbiasa membuat sesuatu berdasarkan ide atau gagasannya sendiri. Aktivitas yang dilakukan sebelumnya hanya terfokus pada lembar kerja atau membuat karya yang mengikuti guru secara langsung. Dan banyak anak yang terlihat bergantung pada guru dalam menyelesaikan tugas. Mereka tidak mau mencoba sendiri dan lebih memilih menunggu bantuan pendidik. Adapun hasil observasi pada pra siklus sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Observasi Pra Siklus

No.	NAMA	INDIKATOR PERKEMBANGAN			Skor (S)	Skor Maksimal (N)	Persentase (%)	Keterangan
		Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	Mampu menghasilkan suatu karya	Mengerjakan sesuatu secara sendiri tanpa bantuan pendidik				
1.	Subjek 1	3	3	2	8	12	66,66%	TT (Tidak Tuntas)
2.	Subjek 2	3	3	3	9	12	75,00%	TT (Tidak Tuntas)
3.	Subjek 3	3	3	2	8	12	66,66%	TT (Tidak Tuntas)
4.	Subjek 4	4	3	4	11	12	91,66%	T (Tuntas)
5.	Subjek 5	2	2	2	6	12	50,00%	TT (Tidak Tuntas)
6.	Subjek 6	3	2	2	7	12	58,33%	TT (Tidak Tuntas)
7.	Subjek 7	4	4	4	12	12	100,00%	T (Tuntas)

8.	Subjek 8	3	3	3	9	12	75,00%	TT (Tidak Tuntas)
9.	Subjek 9	3	3	4	10	12	83,33%	T (Tuntas)
10.	Subjek 10	2	2	2	6	12	50,00%	TT (Tidak Tuntas)
11.	Subjek 11	4	3	3	10	12	83,33%	T (Tuntas)
12.	Subjek 12	2	2	2	6	12	50,00%	TT (Tidak Tuntas)
13.	Subjek 13	2	2	2	6	12	50,00%	TT (Tidak Tuntas)
Jumlah		38	35	35	108	156		
Skor Keberhasilan					30,77%			

Keterangan skor :

1 = Belum Berkembang (BB)

2 = Mulai Berkembang (MB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Penerapan pada indikator :

BB = Anak belum menunjukkan rasa ingin tahu, belum mampu membuat karya dan belum mandiri.

MB = Anak mulai tertarik, mencoba berkarya dan mulai mandiri meskipun masih butuh bantuan.

BSH = Anak aktif bertanya, dapat membuat karya dan menyelesaikan tugas dengan arahan.

BSB = Anak sangat ingin tahu, berkarya dengan kreatif dan mandiri tanpa bantuan.

Kategori “berhasil” ditetapkan jika skor 10 (setara dengan 76% dari total maksimal).

Berdasarkan tabel satu, dari 13 anak yang diamati hanya 4 anak yang mencapai kategori berhasil, sedangkan 9 anak lainnya belum mencapai indikator perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Persentase keberhasilan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{4}{13} \times 100 \% = 30,77\%$$

Dengan demikian, tingkat keberhasilan anak pada tahap pra siklus baru mencapai 30,77%, sedangkan sebanyak 69,23% anak belum memenuhi indikator perkembangan kreativitas yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas anak masih mengalami hambatan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, belum optimal dalam menghasilkan karya secara mandiri serta masih bergantung pada bantuan pendidik saat mengerjakan tugas.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pada tahap tindakan berikutnya diterapkan metode pembelajaran Project Based Learning (PjBL). Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi ide, berkarya secara kreatif dan mengembangkan kemandirian belajar.

Untuk menyikapi hasil pra tindakan ini, peneliti merencanakan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Perencanaan kegiatan pada siklus I dan II dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas secara bertahap. Peneliti berharap melalui kegiatan yang terstruktur dan sistematis akan terjadi peningkatan yang signifikan.

B. Siklus I

Siklus I, pada tahap perencanaan guru menyusun modul ajar atau rancangan pembelajaran yang mengacu pada pendekatan Project Based Learning (PjBL), dengan fokus untuk mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Perencanaan ini ditujukan agar anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mampu menghasilkan suatu karya dan dapat mengerjakan sesuatu secara sendiri tanpa bantuan pendidik untuk menyelesaikan kegiatan. Guru merancang kegiatan proyek membuat mobil dari bahan bekas dengan menyediakan media loose part seperti tutup botol, stick es krim, kancing, sedotan, kerang dan bahan bekas lainnya yang dapat dirakit menjadi bentuk kendaraan. Selain itu, guru juga menyiapkan stimulus awal berupa cerita bergambar alat transportasi dan berdiskusi ringan alat transportasi darat untuk membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak. Dalam perencanaan ini, guru juga menyusun perangkat pendukung, seperti rencana kegiatan harian dan lembar observasi perkembangan kreativitas, yang berguna untuk memantau sejauh mana anak mampu mengemukakan ide, memilih bahan secara mandiri, serta menyelesaikan proyek sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan berlangsung selama dua hari pada minggu ke empat pembelajaran topik menjelajah negeriku dengan transportasi, dengan durasi waktu sekitar 60 menit setiap harinya. Pada hari pertama (Kamis), anak diberi stimulus awal berupa cerita bergambar aneka mobil, serta dijelaskan tujuan proyek yang akan dilakukan yaitu membuat mobil dari bahan bekas. Anak-anak kemudian berdiskusi mengenai jenis mobil yang ingin mereka buat dan mulai memilih bahan-bahan loose parts yang tersedia, seperti tutup botol, sedotan, stick es krim dan sebagainya. Dalam proses ini, guru mendampingi dan memberikan pertanyaan terbuka untuk mendorong eksplorasi

dan rasa ingin tahu anak, seperti “*Bagaimana yang ingin kamu buat lebih dahulu?*” atau “*Apa bahan terbaik untuk membuat rodanya?*”.

Pada hari kedua (Jumat), anak dapat melanjutkan proyeknya dengan menyempurnakan bagian-bagian mobil seperti, menambahkan roda atau hiasan. Menariknya, ada salah satu anak menunjukkan kreativitas tinggi dengan membuat mobil yang digerakkan menggunakan tenaga angin, yaitu dengan menambahkan balon dan sedotan sebagai pendorong. Hal ini menunjukkan kemampuan anak dalam menghubungkan pengalaman sebelumnya dengan ide baru yang unik. Di akhir kegiatan, seluruh anak diminta untuk memperkenalkan dan menjelaskan hasil karya mereka di depan teman-teman, dengan menyebutkan nama mobil, bahan yang digunakan dan cara pembuatannya secara sederhana.

Pada tahap pengamatan, peneliti melakukan penilaian terhadap 13 anak dengan menggunakan lembar observasi yang mengacu pada tiga indikator kreativitas. Berikut ini adalah hasil dari tindakan siklus I :

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus I

No.	NAMA	INDIKATOR PERKEMBANGAN			Skor (S)	Skor Maksimal (N)	Persentase (%)	Keterangan
		Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	Mampu menghasilkan suatu karya	Mengerjakan sesuatu secara sendiri tanpa bantuan pendidik				
1.	Subjek 1	3	4	3	10	12	83,33%	T (Tuntas)
2.	Subjek 2	4	4	3	11	12	91,66%	T (Tuntas)
3.	Subjek 3	3	3	3	9	12	75,00%	TT (Tidak Tuntas)
4.	Subjek 4	4	4	4	12	12	100,00%	T (Tuntas)
5.	Subjek 5	3	3	3	9	12	75,00%	TT (Tidak Tuntas)
6.	Subjek 6	3	3	3	9	12	75,00%	TT (Tidak Tuntas)
7.	Subjek 7	4	4	4	12	12	100,00%	T (Tuntas)
8.	Subjek 8	3	3	3	9	12	75,00%	TT (Tidak Tuntas)
9.	Subjek 9	4	3	4	11	12	91,66%	T (Tuntas)
10.	Subjek 10	3	2	2	7	12	58,33%	TT (Tidak Tuntas)
11.	Subjek 11	4	4	3	11	12	91,66%	T (Tuntas)
12.	Subjek 12	3	3	3	9	12	75,00%	TT (Tidak Tuntas)
13.	Subjek 13	3	3	3	9	12	75,00%	TT (Tidak Tuntas)
Jumlah		44	43	41	128	156		
Skor Keberhasilan					46,15%			

Berdasarkan hasil observasi siklus I menunjukkan peningkatan dari pra siklus sebesar 30,77% menjadi 46,15% pada siklus I, dengan peningkatan sebesar 15,38%. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa penerapan metode Project Based Learning (PjBL) dengan media loose part memberikan dampak positif, namun masih dibutuhkan tindakan lanjutan pada siklus II, agar lebih banyak anak yang mencapai keberhasilan secara keseluruhan.

Pada tahap refleksi, hasil observasi menunjukkan peningkatan jumlah anak yang berhasil dari 4 anak (30,77%) pada pra siklus menjadi 6 anak (46,15%). Namun, sebagian besar anak (53,85%) masih belum memenuhi kriteria. Hal ini menandakan efektivitas pembelajaran belum optimal secara klasikal. Untuk siklus II, perlu dilakukan perbaikan berupa, meningkatkan kemandirian dalam proyek, memberi stimulus yang menarik dan menambah waktu eksplorasi. Diharapkan, perbaikan ini dapat meningkatkan persentase keberhasilan anak.

C. Siklus II

Siklus II, pada tahap perencanaan, guru merancang kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui proyek pembuatan bunga. Dalam tahap ini, guru mempersiapkan berbagai kebutuhan untuk mendukung keberhasilan kegiatan, antara lain menyiapkan bahan-bahan loose parts seperti garpu plastik, kertas origami, tutup botol, cat warna, pom-pom, stick es krim serta kerang. Guru juga menyusun langkah-langkah kegiatan dengan pendekatan Project Based Learning agar anak-anak terlibat secara aktif dalam proses belajar dan berkarya. Dalam hal ini, guru menyusun tahapan-tahapan kegiatan secara sistematis, mulai dari pengenalan proyek, eksplorasi

ide, pemilihan bahan, hingga proses pembuatan karya. Untuk memantau perkembangan kreativitas setiap anak selama kegiatan berlangsung, guru juga menyiapkan lembar observasi.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan pada siklus II berlangsung selama dua hari, yakni hari Kamis dan Jumat. Pada siklus ini, waktu eksplorasi diperpanjang dari sebelumnya 60 menit menjadi 75 menit setiap harinya. Penambahan waktu ini bertujuan agar anak-anak memiliki kesempatan yang lebih luas untuk mengeksplorasi ide, mengenal berbagai bahan, serta menyelesaikan proyek secara mandiri.

Kegiatan pada hari Kamis diawali dengan memberikan stimulus berupa pemutaran video yang menampilkan aneka bunga, baik yang asli maupun yang dibuat dari bahan bekas. Setelah menonton, guru mengajak anak berdiskusi dengan mengajukan pertanyaan terbuka, seperti *"Apa yang kamu lihat dalam video?"*, *"Menurut kamu, benda apa saja yang bisa digunakan untuk membuat bunga?"* dan *"Bunga seperti apa yang ingin kamu buat?"*. Kemudian, guru memperkenalkan berbagai bahan loose parts yang dapat digunakan dalam proyek, seperti garpu plastik, tutup botol, cat warna, kertas origami, pom-pom dan stick es krim. Semua bahan disusun secara menarik agar mudah dijangkau dan dipilih oleh anak. Dalam kegiatan eksplorasi ini, anak diberikan waktu untuk mengeksplorasi bahan, merancang ide, serta menggambar menyusun rencana pembuatan bunga mereka. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong kreativitas melalui pertanyaan-pertanyaan terbuka tanpa mengarahkan secara langsung.

Pada hari Jumat, anak-anak mulai mengerjakan proyek mereka berdasarkan ide dan bahan yang telah dipilih sehari sebelumnya. Setiap anak menunjukkan hasil yang beragam, yang mencerminkan keunikan dan kreativitas masing-masing. Beberapa bentuk karya yang dihasilkan antara lain bunga dari cetakan garpu, bunga dari tutup botol plastik yang dihiasi pom-pom dan bunga dari kertas origami. Untuk bunga cetakan garpu, anak dapat menempel tutup botol plastik di tengah sebagai dasar bunga, kemudian anak mencelupkan bagian belakang garpu ke dalam cat, lalu mencetaknya di atas kertas sehingga menyerupai kelopak bunga. Setelah itu anak-anak dapat menggambar tangkai dan daun sesuai keinginan. Pada karya bunga dari tutup botol, anak menempelkan tutup botol sebagai pusat bunga dan mengelilinginya dengan pom-pom warna-warni untuk membentuk kelopak, serta menambahkan stick es krim sebagai tangkainya dan daun dari kertas origami. Sementara itu, pada bunga dari kertas origami, anak dapat menempel kertas origami yang berbentuk seperti kelopak ke potongan kertas berbentuk lingkaran, kemudian ditempel ke stick es krim sebagai tangkainya serta daun dari kertas origami ditempelkan juga di stick es krim.

Selama proses kegiatan eksplorasi berlangsung, anak terlihat antusias dan aktif berpartisipasi, mereka aktif bertanya, mencoba berbagai teknik, serta memperbaiki hasil karya secara mandiri jika dirasa belum sesuai. Anak-anak juga mulai terbiasa mengambil keputusan sendiri, seperti menentukan bahan dan menyusun bagian bunga. Guru memberikan dukungan secara tidak langsung, melalui pengamatan, pujian dan pertanyaan yang bersifat membimbing, tanpa memberikan bantuan teknis yang dapat membatasi kreativitas anak.

Pada tahap pengamatan siklus II, proses pengamatan ini dilakukan secara sistematis menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan tiga indikator kreativitas anak, yakni menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, keterampilan dalam menghasilkan suatu karya dan mampu menyelesaikan tugas secara sendiri tanpa bantuan dari pendidik. Berikut adalah hasil tindakan observasi pada siklus II :

Tabel 3. Hasil Observasi Siklus II

No.	NAMA	INDIKATOR PERKEMBANGAN			Skor (S)	Skor Maksimal (N)	Persentase (%)	Keterangan
		Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	Mampu menghasilkan suatu karya	Mengerjakan sesuatu secara sendiri tanpa bantuan pendidik				
1.	Subjek 1	4	4	4	12	12	100,00%	T (Tuntas)
2.	Subjek 2	4	4	4	12	12	100,00%	T (Tuntas)
3.	Subjek 3	4	4	3	11	12	91,66%	T (Tuntas)
4.	Subjek 4	4	4	4	12	12	100,00%	T (Tuntas)
5.	Subjek 5	4	4	3	11	12	91,66%	T (Tuntas)
6.	Subjek 6	4	3	4	11	12	91,66%	T (Tuntas)
7.	Subjek 7	4	4	4	12	12	100,00%	T (Tuntas)
8.	Subjek 8	3	4	4	11	12	91,66%	T (Tuntas)
9.	Subjek 9	4	4	4	12	12	100,00%	T (Tuntas)
10.	Subjek 10	3	3	3	9	12	75,00%	TT (Tidak Tuntas)

11.	Subjek 11	4	4	4	12	12	100,00%	T (Tuntas)
12.	Subjek 12	3	3	4	10	12	83,33%	T (Tuntas)
13.	Subjek 13	3	3	3	9	12	75,00%	TT (Tidak Tuntas)
Jumlah		48	48	48	144	156		
Skor Keberhasilan					84,62%			

Berdasarkan dari hasil lembar observasi siklus II. Dari 13 anak yang mengikuti kegiatan ini, sebanyak 11 (84,62%) berhasil meraih skor antara 10 hingga 12 yang menunjukkan keberhasilan, sementara ada 2 anak (15,38%) belum memenuhi kriteria tersebut.

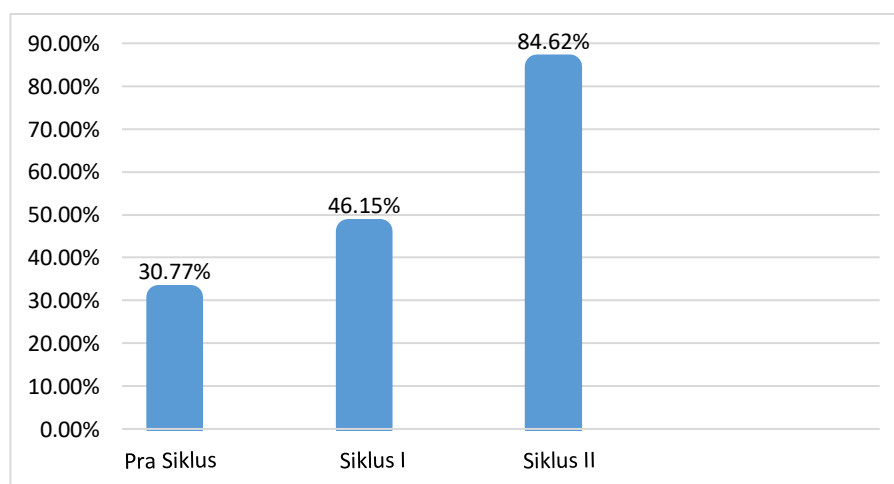
Selama tahap eksplorasi dan pembuatan karya, anak-anak dapat menunjukkan antusiasme yang tinggi serta fokus yang lebih baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Penambahan durasi eksplorasi menjadi 75 menit memberikan kesempatan yang cukup bagi anak-anak untuk mengembangkan ide dan mencoba berbagai karya, seperti mencetak bunga menggunakan garpu, menyusun pom-pom di sekitar tutup botol, serta membuat bunga dari kertas origami. Stimulus berupa video yang memperlihatkan bunga dan karya dari barang bekas di awal kegiatan juga berhasil meningkatkan rasa ingin tahu dan memotivasi anak dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan dukungan minimal agar anak dapat bekerja secara mandiri dalam menyelesaikan proyek.

Pada tahap refleksi siklus II, menunjukkan bahwa penggunaan metode project based learning dengan media loose parts mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan jumlah anak yang berhasil mencapai indikator keberhasilan sebanyak 11 dari 13 anak (84,62%), mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I yang hanya mencapai 6 anak (46,15%). Langkah perbaikan berupa penambahan durasi eksplorasi serta pemberian stimulus yang menarik, terbukti efektif mendorong rasa ingin tahu yang tinggi, mampu menghasilkan suatu karya, serta mampu mengerjakan sesuatu secara sendiri tanpa bantuan pendidik.

Walaupun sebagian besar anak telah mencapai hasil yang diharapkan, ternyata masih terdapat 2 anak yang belum memenuhi kriteria keberhasilan. Keduanya terlihat kesulitan dalam memilih bahan dan kurang percaya diri saat mencoba menyusun bunga. Dengan demikian, guru perlu memberikan pendekatan individual untuk mendukung perkembangan mereka, seperti memberikan contoh visual, mengajak anak berdiskusi ringan dan mendorong kerja kelompok kecil agar anak merasa lebih nyaman untuk mencoba. Selain itu, pemberian dukungan berupa kata-kata positif dan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan ide secara lisan juga diharapkan dapat meningkatkan semangat serta kepercayaan diri mereka dalam proses berkarya. Secara umum, pelaksanaan siklus II dapat dikatakan berhasil karena strategi pembelajaran yang diterapkan telah berjalan secara efektif.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II terlihat adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam meningkatkan kreativitas setelah melakukan tindakan siklus II yakni mencapai 84,62%, jika dibandingkan dengan dua tindakan sebelumnya yaitu pra siklus 30,77% dan siklus I 46,15%. Ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan yang dicapai 13 peserta didik pada tindakan siklus II dapat dikatakan berhasil karena sudah mencapai target sebesar 76%-100%. Berikut grafik perbandingan kreativitas anak pra siklus I dan siklus II :

Gambar 2. Grafik Perbandingan Kreativitas Anak Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II



Berdasarkan data yang tercantum pada grafik diatas, dapat diamati perbandingan kreativitas anak pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan metode Project Based Learning (PjBL) menggunakan media loose parts efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Anak menjadi lebih aktif, eksploratif dan mampu mengembangkan ide secara lebih mandiri dan imajinatif setelah setiap siklus tindakan.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Project Based Learning (PjBL) dengan menggunakan media loose parts efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Hal ini terlihat dari peningkatan jumlah anak yang mencapai kriteria keberhasilan, dari 4 anak (30,77%) pada pra siklus, menjadi 6 anak (46,15%) pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 11 anak (84,62%) pada siklus II.

Peningkatan kreativitas anak pada tiga indikator, yaitu anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, anak mampu menghasilkan suatu karya dan anak mampu mengerjakan sesuatu sendiri tanpa bantuan pendidik. Perbaikan strategi pada siklus II, seperti penambahan waktu eksplorasi dan pemberian stimulus visual yang menarik, berperan besar dalam keberhasilan ini.

Dengan demikian, metode PjBL berbasis proyek kreatif dan eksploratif sangat sesuai yang diterapkan pada anak usia dini, karena mampu memfasilitasi proses belajar yang bermakna, menyenangkan dan mendorong potensi kreatif pada anak dapat berkembang secara optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada kepala sekolah dan guru KB The Sun Kids yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian sehingga dapat dipublikasikan. Ucapan terima kasih juga kepada anak-anak kelompok B1 yang sudah berkenan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Serta rekan-rekan, keluarga, dosen pembimbing dan bapak dan ibu dosen Prodi PG PAUD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan masukan, kritik dan saran kepada kami dalam menulis artikel bimbingan.

REFERENSI

- [1] E. Maulidah, "KETERAMPILAN 4C DALAM PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 2, 2021, [Online]. Available: <http://paudjateng.xahzgs.com>,
- [2] U. Hasanah and Mp. STAIN Jurai Siwo Metro Lampung, "PENGEMBANGAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK USIA DINI."
- [3] L. Azzahra, D. Irawan, U. Raden Palembang, and S. Selatan, "Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI) Open access under CC BY NC SA Pentingnya Mengenalkan Alqur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam," vol. 1, no. 1, pp. 13–20, 2023, doi: 10.00000/pjpi.xxxxxxxx.
- [4] S. Maghfiroh and D. Suryana, "Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini".
- [5] Mk. Renie Tri Herdiani, Mp. Raisa Vienlentina, P. Mulyani, Mp. Suriswo, Mp. Nike Haryani, and Mds. Sri Adi Nurhayati, "BIMBINGAN KONSELING ANAK USIA DINI."
- [6] M. Oktavia Lestari and A. Karim Halim, "Penggunaan Media Loose Part dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Tunas Harapan," *Jurnal Family Education*, vol. 2, no. 3, pp. 271–279, Aug. 2022, doi: 10.24036/jfe.v2i3.69.
- [7] A. Nurul, L. Sakti, and M. Sit, "ANALISIS PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN ANALYSIS OF THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS", [Online]. Available: <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- [8] R. Adawiyah and R. Fitriani, "Metode Steam Loose Part dengan Bahan Alam untuk Kreativitas Anak Usia Dini," *Tahun*, vol. 6, no. 6, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i6.4166.
- [9] A. Safura, Z. Rizkia, Salpina, Maisura, and D. A. Junaidi Putri, "Pemanfaatan Bahan Alam dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Di TK Al-Muna Kabupaten Bireuen," *JUMPER: Journal of Educational Multidisciplinary Research*, vol. 3, no. 2, pp. 87–94, Aug. 2024, doi: 10.56921/jumper.v3i2.231.
- [10] U. Sebelas Maret, "JURNAL AUDI Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD PEMBELAJARAN STEM BERBASIS LOOSE PARTS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI Novita Eka Nurjanah," 2020, [Online]. Available: <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/3672>

- [11] P. Octavia Marpaung and V. Dwi Amalia Zati, "Strategi Pendidik Paud Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Pelita Hidup Medan Denai," *Journal of Millennial Community*, vol. 3, no. 1, pp. 50–58, 2021, [Online]. Available: <http://journal.unimed.ac.id/index.php/jce>
- [12] "" BERMAIN FUN COOKING DALAM MINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK BINA BAKTI WAY PUJI KECAMATAN RAWAJITU UTARA KABUPATEN MESUJI.""
- [13] F. Tarbiyah and D. Keguruan, "ANALISIS KREATIVITAS ANAK DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA MELALUI FINGER PAINTING ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA BAITTURRAHMAN KOTA MATARAM oleh: Intan Risqi Permata Sari NIM 200110114 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI," 2024.
- [14] A. Munar, S. Surahman, P. Magister PIAUD UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, and P. Hukum Ekonomi Syariah IAIN Surakarta, "IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SENTRA BAHAN ALAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN," 2021.
- [15] A. Zahra *et al.*, "Penerapan Model Project Based Learning dalam Pengabdian Mahasiswa PPL STAIN Madina di TK Model Negeri Panyabungan," *Maret Tahun*, vol. 1, no. 3, p. 2025, [Online]. Available: <https://journal-ambacang.willyprint-art.my.id/index.php/ojs>
- [16] H. Pratiwi, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ASESMEN PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PBL)," *Jurnal Warna : Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 40–56, Apr. 2020, doi: 10.24903/jw.v5i1.436.
- [17] M. Suhardi and S. Nur Hadijah, "IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASE LEARNIG DI ERA KURIKULUM MERDEKA," vol. 2, no. 2, 2022, [Online]. Available: <https://www.kemdikbud.go.id>
- [18] J. Sosial dan Teknologi, "Penggunaan Kartu Huruf Hijaiyah untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Anak Usia Dini TK Muslimat NU Diponegoro 111 Ajibarang Kulon," *Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH)*, vol. 5, no. 3, 2025.
- [19] P. Kreativitas, A. U. Dini, M. Metode, P. Hermada, R. Febriana¹, and V. Iswantiningtyas², "Strategi Menghadapi Sistem Pendidikan Pasca Pandemi Covid-19 Untuk Generasi Indoneisa yang unggul dan Tangguh."
- [20] A. Ridwan, N. Azian, and F. Faniati, "Analisis Penggunaan Media Loose Part untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun", doi: 10.46963/mas.
- [21] U. L. Nafisah and D. P. Kirana, "Penerapan Reward untuk Meningkatkan Disiplin Anak dalam Belajar," *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 14–26, Feb. 2021, doi: 10.19105/kiddo.v2i1.3612.
- [22] U. L. Nafisah and D. P. Kirana, "Penerapan Reward untuk Meningkatkan Disiplin Anak dalam Belajar," *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 14–26, Feb. 2021, doi: 10.19105/kiddo.v2i1.3612.
- [23] N. Amelia *et al.*, "MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT BASED LEARNING) DAN PENERAPANNYA PADA ANAK USIA DINI DI TKIT AL-FARABI." [Online]. Available: <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/alathfal/index>
- [24] A. M. Sari, D. Suryana, A. Bentri, and R. Ridwan, "Efektifitas Model Project Based Learning (PjBL) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Basicedu*, vol. 7, no. 1, pp. 432–440, Feb. 2023, doi: 10.31004/basicedu.v7i1.4390.
- [25] P. Utomo, N. Asvio, and F. Prayogi, "Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan," *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, vol. 1, no. 4, p. 19, Jul. 2024, doi: 10.47134/ptk.v1i4.821.
- [26] I. Syaiyada Al Aliya and L. Ifatur Rocmah, "PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS MELALUI KEGIATAN MOZAIK DENGAN BAHAN LOOSE PART PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DHARMA WANITA PERSATUAN ANGGASWANGI."
- [27] A. Prihantoro and F. Hidayat, "Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS", [Online]. Available: https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index

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.