

**EKSPLORASI PENERAPAN METODE PROJECT-BASED
LEARNING DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
USIA DINI DI PAUD LESTARI KECAMATAN LEIHITU BARAT
KABUPATEN MALUKU TENGAH**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mencapai Derajat Sarjana (S1)

Pada Program Studi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini

Diajukan Oleh

Agustina Talahatu

NIM. 1520220103001



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRISTEN ANK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN KRISTEN
INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI AMBON**

2026

**EKSPLORASI PENERAPAN METODE PROJECT-BASED
LEARNING DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
USIA DINI DI PAUD LESTARI KECAMATAN LEIHITU BARAT
KABUPATEN MALUKU TENGAH**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat

Sarjana (S1)

Pada Program Studi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini

Diajukan Oleh

Agustina Talahatu

NIM. 1520220103001



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KRISTEN ANK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN KRISTEN

INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI AMBON

2026



PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah benar hasil karya saya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan jujur dan benar. Jika di kemudian hari saya terbukti menyimpang dari persyaratan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Ambon, 17 Juli 2026

Yang membuat pernyataan,

Agustina Talahatu

NIM: 1520220103001



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Agustina Talahatu NIM 1520220103001 Program Studi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini. Judul "Eksplorasi Penerapan Metode Project-Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Lestari Kecamatan Leihitu Barat Kabupaten Maluku Tengah" telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji dalam ujian skripsi.

Ambon, Juli 2026

Pembimbing Utama



Prof. Dr. Chistana D.W. Sahertian, M.Pd
NIP. 19661222199903200

Pembimbing Pendamping



Cynthia L. Sapulette, M.Si
NIP. 198606302023212041

Mengetahui,
Program Studi



Dr. Benjamin Metekohy, S.Th., M.Pd.K
NIP. 197311262007101005

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

EKSPLORASI PENERAPAN METODE PROJECT-BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI PAUD LESTARI KECAMATAN LEIHITU BARAT KABUPATEN MALUKU TENGAH

Disusun Oleh

Nama: Agustina Talahatu

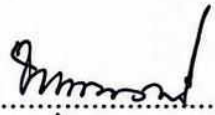
Nim: 1520220103001

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji

Pada Tanggal...27 Juli 2026

Susunan Tim Penguji

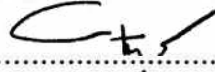
Ketua : Dr Onisimus Amtu, M.Pd

()

Sekretaris : Vabio Lekahena, M.Pd.K

()

Anggota : Prof. Dr. Cristiana D.W. Sahertian, M.Pd

()

Anggota : Cynthia L. Sapulete, M.Si

()

Skripsi ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar sarjana
tanggal...27 Juli 2026

Ketua Program Studi
Pendidikan Kristen Anak Usia Dini

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Kristen

Dr. Benjamin Matekohy, S.Th., M.Pd.K
NIP. 197311262007101005

Dr. Onisimus Amtu, M.Pd
NIP. 197010102005011012

MOTO

**“Tetapi kamu ini,kuatkanlah hatimu,jangan lemah semangat-mu ,karena
ada upah bagi usahamu!”**

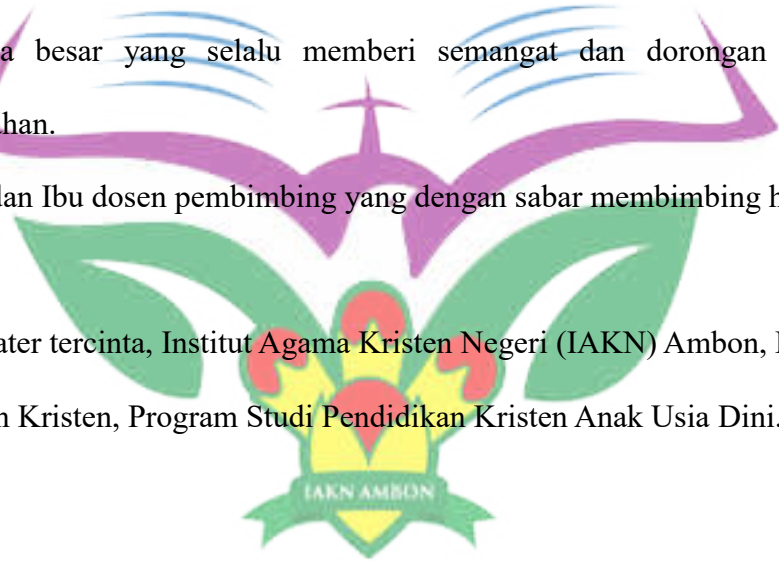
(2 Tawarikh15:7)



LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan penuh syukur, skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Tuhan Yesus Kristus, sumber hikmat, kekuatan, dan penyertaan sepanjang proses penyusunan skripsi ini.
- Ayah tercinta, Moris Talahatu, dan Ibu tersayang, Jermina Makatita, atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang tiada henti.
- Keluarga besar yang selalu memberi semangat dan dorongan selama masa perkuliahan.
- Bapak dan Ibu dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing hingga skripsi ini selesai.
- Almamater tercinta, Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Ambon, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, Program Studi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini.



CURRICULUM VITAE

Nama : Agustina Talahatu

NIM : 1520220103001

Tempat, Tanggal Lahir : Lilibooi, 05 Maret 2004

Alamat : Lilibooi

NAMA ORANG TUA

a. Ayah : Moris Talahatu

b. Ibu : Jermina Makatita

RIWAYAT PENDIDIKAN

a. SD : SD Negeri 1 Lilibooi

b. SMP : SMP Negeri 1 Lilibooi

c. SMA : SMA Negeri 14 Maluku Tengah

d. Kuliah S-1 : Institut Agama Kristen Negeri Ambon

Judul Skripsi: Eksplorasi Penerapan Metode Project-Based Learning dalam

Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Lestari Kecamatan Leihitu Barat

Kabupaten Maluku Tengah

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul **"Eksplorasi Penerapan Metode Project-Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Paud Lestari Kecamatan Leihitu Barat Kabupaten Maluku Tengah"** tepat pada waktunya.

Adapun tujuan dari penulisan proposal penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini (PKAUD), Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Ambon. Dalam proses penyusunan proposal penelitian ini, penulis menyadari bahwa begitu banyak tantangan, hambatan, serta perjuangan yang harus dilewati. Namun semua itu dapat dilalui karena adanya bantuan, dukungan, doa, perhatian, dan kasih sayang dari berbagai pihak yang selalu hadir memberikan semangat kepada penulis. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan ketulusan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Elka Anakotta, S.Si., M.Si. selaku Rektor Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Ambon.
2. Dr. Herly J. Lesilolo, M.Pd selaku Wakil Rektor I Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Ambon.
3. Febb N. Patty, D.Th., M.Th selaku Wakil Rektor II Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Ambon.
4. Dr. Branckly E. Picaussa, D.Th., M.Th selaku Wakil Rektor III Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Ambon.

5. Dr. Onisimus Amtu, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Ambon. Sekaligus sebagai penguji 1
6. Dr. S. L. Soisa, M.Th selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Ambon.
7. Dr. R. Aralaha, M.Th selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Ambon.
8. Bpk. Benjamin Metekohy, S.Th., M.Pd.K selaku Ketua Program Studi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini (PKAUD) Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Ambon.
9. Jane Grisya Akollo, M.Si selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini (PKAUD) Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Ambon.
10. Prof. Dr. Christiana D. W. Sahertian, M.Pd selaku pembimbing utama, yang telah banyak meluangkan waktu untuk mengoreksi penulisan ini serta tenaga untuk membantu dan membimbing penulis.
11. Cynthia L. Sapulette, M.Si selaku pembimbing pendamping, yang dengan penuh kesabaran meluangkan waktu kapanpun untuk mengoreksi penulisan ini dengan penuh ketelitian, memberikan masukan-masukan yang berharga bagi penulisan skripsi ini.
12. Vabio Lekahena, M.Pd.K selaku penguji 2, yang telah memebrikan kritikan, saran, serta masukan yang membangun dalam penulisan skripsi ini, semoga apa yang bapak berikan dapat di balas oleh tuhan sang pencipta.
13. Meike Elsa Toisuta, M.Acc Selaku Ibu Tutor yang telah dan membimbing saya dari awal masuk sampai saat ini

14. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. Yang telah membimbing, membina serta mendidik penulis dengan berbagai ilmu dan pengetahuan selama ini
15. Bpk dan Ibu bagian akademik yg telah membantu penulis dalam pelayanan administrasi selama perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini
16. Seluruh dewan guru dan kepala sekolah dan siswa-siswi Paud Lestari yg telah membantu penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
17. Mama tersayang J, Makatita dan Papa tersayang M. Talahatu yg telah mendidik dan menjaga dengan penuh kasih sayang melalui bnyak perjuangan dan rasa lelah. Pencapaian ini merupakan hadiah teristimewa untuk mama dan papa.
18. Untuk kedua saudarah kandungku Nyong dan Vian yg selalu menopang dan memberikan semangat dan motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
19. *For the best partner* T, Huwae yg selalu memberi semangat dan motivasi juga perhatian penuh kepada penulis dan yang telah menjadi bagian dalam suka maupun duka untuk meraih cita-cita.
20. Sahabat-sahabat tersayang Stevia Souhoka, Jean Sambonwaman, Selvina Rumatatu, Anita sopacua, Florinda kakisina, yang selalu memberikan dukungan dan bantuan bagi penulis.
21. Seluruh teman-teman seperjuangan Kelas A angkatan 2022.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan proposal penelitian ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa proposal penelitian ini masih ada kekurangan. Oleh karena

itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan proposal penelitian ini.

Ambon, 17 Juli 2026

Agustina Talahatu



ABSTRAK

Nama : Agustina Talahatu

NIM : 1520220103001

Judul Skripsi : Eksplorasi Penerapan Metode *Project-Based Learning* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Lestari Kecamatan Leihitu Barat Kabupaten Maluku Tengah

Kreativitas anak usia dini di PAUD KB Lestari Kecamatan Leihitu Barat masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh dominasi pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), penggunaan media kertas datar yang monoton, serta terbatasnya ruang eksplorasi bagi anak. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode *Project-Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di PAUD KB Lestari. Subjek penelitian terdiri dari 17 anak usia 5 tahun kelompok B di PAUD KB Lestari. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur, wawancara pendidik, serta dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan pengukuran persentase kreativitas berdasarkan lima indikator utama: kelancaran mengemukakan ide, keaslian karya, fleksibilitas penggunaan alat/bahan, kemampuan mengembangkan ide, dan keberanian mencoba hal baru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I dengan kegiatan menempel puzzle bergambar mobil, rata-rata persentase kreativitas anak hanya mencapai 39,5% (kategori Mulai Berkembang). Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II melalui kegiatan proyek merangkai replika mobil dari bahan bekas (kardus, tutup botol, dan sedotan), persentase rata-rata kreativitas anak meningkat secara signifikan menjadi 73,7%, dan mencapai puncak keberhasilan sebesar 84,4% pada akhir Siklus II (kategori Berkembang Sangat Baik). Seluruh anak (100%) berhasil memenuhi kriteria ketuntasan dengan perkembangan berada pada kategori BSB. Kesimpulannya, penerapan metode *Project-Based Learning* berbasis bahan bekas yang konkret dan kontekstual terbukti efektif meningkatkan kreativitas anak usia dini secara optimal.

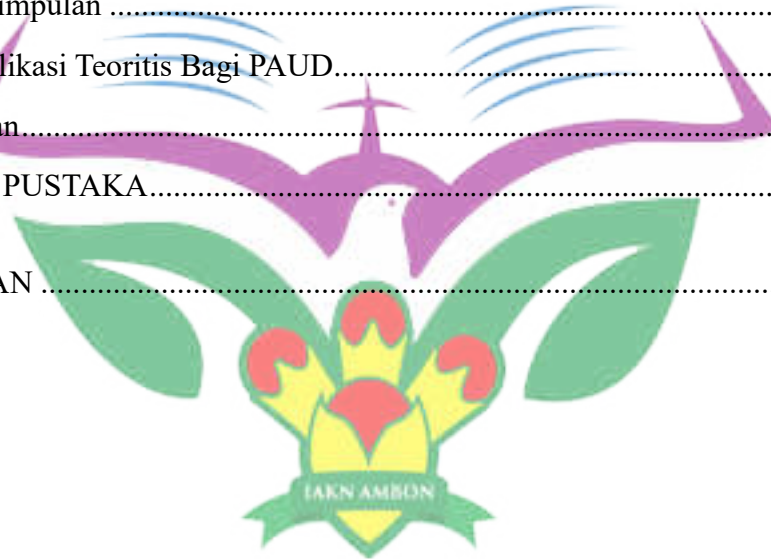
Kata Kunci: *Project-Based Learning*, Kreativitas, Bahan Bekas

DAFTAR ISI

Cover	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTO.....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
CURRICULUM VITAE	ix
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Pembatasan Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.5.2 Manfaat Praktis.....	4
1.6 Definisi Operasional.....	5
1.6.1 Metode <i>Project-Based Learning</i> (PjLB)	5
1.6.2 Kreativitas Anak Usia Dini.....	5
1.6.3 Anak Usia Dini	9
1.6.4 Peningkatan Kreativitas	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Hakikat Kreativitas Anak Usia Dini.....	22

2.3.1 Hubungan PjBL dengan Peningkatan Kreativitas	26
2.3 Kerangka Berpikir	29
2.4 Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Jenis Penelitian.....	32
3.2 Sasaran dan Informasi Penelitian	32
3.2.1 Subjek penelitian	32
3.2.2 Objek penelitian.....	32
3.2.3 Lokasi Penelitian	32
3.3 Prosedur pelaksanaan PTK	33
3.4 Siklus I	33
3.5 Siklus II	34
3.6 Teknik Pengumpulan Data	35
3.7 Instrumen Penelitian.....	36
3.7.1 Lembar Observasi Kreativitas Anak.....	36
3.7.2 Pedoman Wawancara Guru.....	38
3.7.3 Validasi Instrumen	38
3.7.4 Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	40
4.1.1 Sejarah PAUD KB Lestari	40
4.1.2 Profil Sekolah	40
4.1.3 Visi, Misi, dan Tujuan.....	41
4.1.4 Struktur Organisasi	41
4.1.5 Sarana dan Prasarana	41
4.2 Hasil Penelitian	42
4.2.1 Tahap Awal dan Persiapan Penelitian	42
4.2.2 Deskripsi Siklus I	42
4.2.3 Deskripsi Siklus II	52

4.2.4 Hasil Rekapitulasi.....	63
4.3 Pembahasan.....	64
4.3.1 Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Penerapan Metode <i>Project-Based Learning</i> di PAUD KB Lestari	64
4.3.2 Konfirmatoris dan Perbandingan Teori	65
4.3.3 Analisis Peningkatan per Indikator Kreativitas.....	66
4.3.4 Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu	68
4.3.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan PjBL	69
BAB V PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Implikasi Teoritis Bagi PAUD.....	71
5.3 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN	1



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi paling krusial dalam peletakan batu pertama pembangunan kualitas sumber daya manusia. Pada fase *golden age* atau rentang usia 0 hingga 6 tahun, perkembangan sel saraf otak anak berlangsung sangat pesat dan bersifat plastis, sehingga membutuhkan stimulasi lingkungan yang kaya, responsif, serta menyenangkan melalui berbagai kegiatan eksplorasi seni dan motorik halus (Dewi & Surani, 2022). Salah satu dimensi perkembangan penting yang perlu dipupuk sejak dini adalah kreativitas. Kreativitas tidak sekadar berkaitan dengan kemampuan seni visual seperti menggambar, melainkan mencakup kemampuan berpikir fleksibel, mencari banyak alternatif jawaban (*divergent thinking*), serta memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari anak (Craft, 2022; Runco, 2023).

Namun, kondisi ideal yang diharapkan tersebut sering kali tidak sejalan dengan realitas proses pembelajaran di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di PAUD Lestari, Kecamatan Leihitu Barat, Kabupaten Maluku Tengah pada Maret 2026, ditemukan bahwa pola pembelajaran harian masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Aktivitas anak-anak masih dibatasi oleh instruksi tunggal dan penggunaan media lembar kerja yang monoton, seperti mewarnai gambar jadi atau menempel potongan pola datar yang sudah disiapkan utuh oleh pendidik.

Kondisi tersebut berdampak langsung pada rendahnya tingkat kebebasan eksplorasi dan daya cipta anak di kelas. Anak-anak tidak diberikan ruang untuk memilih warna, bahan, maupun menentukan bentuk karyanya sendiri. Apabila ada

anak yang mencoba cara atau bentuk yang berbeda dari contoh yang diberikan oleh guru, hal tersebut kerap dianggap sebagai sebuah penyimpangan atau kekeliruan. Dari total 17 anak usia 5 tahun yang diamati pada kondisi awal, baru sekitar 30% yang berani mengemukakan ide atau mencoba variasi baru, sementara mayoritas anak cenderung pasif, ragu-ragu, dan sangat bergantung pada bantuan pendidik.

Akar masalah rendahnya kreativitas ini tidak lepas dari latar belakang pendidik yang sebagian besar belum mendapatkan akses pelatihan metodologi PAUD berbasis proyek atau eksplorasi terpadu. Hal ini menyebabkan pembelajaran bergeser menjadi rutinitas instruksional mekanis yang mematikan rasa ingin tahu (*curiosity*) dan membelenggu kreativitas alami anak. Jika kondisi ini dibiarkan tanpa adanya tindakan perbaikan, maka potensi imajinasi dan kemampuan berpikir kritis anak akan terhambat sejak dini.

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, diperlukan perubahan paradigma pembelajaran menuju model yang kontekstual dan berpusat pada anak (*studentcentered*). Salah satu pendekatan yang sangat relevan dan terbukti efektif adalah *Project-Based Learning* (PjBL). Melalui PjBL, anak diajak terlibat aktif dalam serangkaian kegiatan investigasi, perancangan, dan pembuatan karya nyata melalui kolaborasi kelompok guna melatih kemampuan berpikir kritis dan kreativitas mereka (Handayani & Sinaga, 2022; Sari et al., 2023). Penggunaan media eksploratif berbasis proyek mampu memberikan kebebasan bagi anak untuk mengasah kelancaran ide (*fluency*), keluwesan bahan (*flexibility*), keaslian karya (*originality*), serta kemampuan merinci (*elaboration*) (Afriani et al., 2025).

Atas dasar pertimbangan empiris dan teoritis tersebut, peneliti memandang penting untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) guna menguji secara

mendalam dan sistematis efektivitas penerapan metode *Project-Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penelitian ini difokuskan di PAUD Lestari, Kecamatan Leihitu Barat, Kabupaten Maluku Tengah, sebagai upaya nyata menghadirkan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini.

1.2 Pembatasan Masalah

1. Subjek Penelitian: Terbatas pada anak usia 5 tahun kelompok B di PAUD KB Lestari, Kecamatan Leihitu Barat, Kabupaten Maluku Tengah yang berjumlah 17 anak (9 laki-laki dan 8 perempuan).
2. Fokus Tindakan (Variabel Bebas): Penerapan metode *Project-Based Learning* (PjBL) disesuaikan dengan konteks PAUD melalui proyek pembuatan karya nyata 3 dimensi (merangkai replika mobil dari bahan daur ulang/bekas seperti kardus, tutup botol, dan sedotan) secara berkelompok.
3. Fokus Sasaran (Variabel Terikat): Peningkatan kreativitas anak usia dini yang dibatasi pada 5 indikator utama, yaitu:
 - *Kelancaran mengemukakan ide (fluency).*
 - *Keaslian dalam menghasilkan karya (originality).*
 - *Fleksibilitas dalam menggunakan alat dan bahan (flexibility).*
 - *Kemampuan mengembangkan ide (elaboration).*
 - *Keberanian mencoba hal baru.*
4. Ruang Lingkup Evaluasi: Penilaian efektivitas tindakan diukur berdasarkan proses dan hasil karya tindakan per siklus (Siklus I dan Siklus II) menggunakan lembar observasi kreativitas berpanduan skala perkembangan PAUD (BB, MB, BSH, BSB).

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, fokus penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan-pertanyaan berikut:

- 1 Apakah penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di PAUD Lestari, Kecamatan Leihitu Barat, Kabupaten Maluku Tengah?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

- 1 Mengetahui dan mendeskripsikan peningkatan kreativitas anak usia dini melalui penerapan model *Project-Based Learning* (PjBL) di PAUD Lestari, Kecamatan Leihitu Barat, Kabupaten Maluku Tengah.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran ilmiah dan bukti empiris mengenai keefektifan model PjBL kontekstual dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di wilayah kepulauan/pedesaan.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru PAUD Lestari: Sebagai panduan praktis merancang pembelajaran inovatif berbasis proyek sederhana menggunakan media terjangkau.
- b. Bagi Satuan PAUD: Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan mutu kurikulum dan iklim pembelajaran PAUD yang berpusat pada anak.

- c. Bagi Peneliti Lain: Menjadi bahan acuan dan perbandingan untuk penelitian relevan di masa mendatang.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Metode *Project-Based Learning* (PJLB)

Project-Based Learning (PJBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan memberikan pengalaman belajar melalui pelaksanaan proyek. Proses pembelajaran ini dilakukan secara bertahap, kolaboratif, dan kontekstual, sehingga sesuai dengan dunia anak usia dini. Melalui penerapan PjBL, anak didorong untuk aktif terlibat dalam kegiatan yang bermakna, sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan bekerja sama.

Indikator penerapan PJBL:

- Perencanaan proyek pembelajaran yang sesuai dengan tema PAUD
- Keterlibatan aktif anak dalam proses proyek
- Kerja sama anak dalam kelompok
- Peran guru sebagai fasilitator
- Produk/karya yang dihasilkan anak dari kegiatan proyek

Cara pengukuran:

- Observasi aktivitas pembelajaran
- Wawancara dengan guru
- Dokumentasi kegiatan proyek

1.6.2 Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas anak usia dini merupakan kemampuan berpikir divergen anak dalam mengekspresikan imajinasi, menghasilkan ide-ide baru, serta menemukan

alternatif pemecahan masalah sederhana secara spontan, bebas, dan fleksibel melalui kegiatan bermain dan pembuatan proyek. Penilaian kreativitas anak usia dini difokuskan pada proses dan hasil karya eksplorasi anak yang diukur melalui 5 (lima) indikator utama sebagaimana tertera pada Tabel 1.1 di bawah ini:

Tabel 1.1 Indikator dan Cara Pengukuran Kreativitas Anak Usia Dini

No	Indikator Kreativitas	Definisi / Deskripsi Perilaku Teramati	Skala Penilaian	Cara Pengukuran
1	Kelancaran Mengemukakan Ide (<i>Fluency</i>)	Kemampuan anak dalam menyampaikan atau memunculkan banyak gagasan, ide, atau jawaban terkait proyek yang sedang dikerjakan secara lancar dan berulang.	Skala Perkembangan PAUD: • 1 (BB): Belum Berkembang • 2 (MB): Mulai Berkembang	Obsevari langsung menggunakan lembar ceklis observasi (<i>checklist</i>), pencatatan instrumen rubrik penilaian saat anak berdiskusi atau melakukan perancangan proyek, serta konfirmasi

			• 3 (BSH): Berkembang Sesuai Harapan • 4 (BSB): Berkembang Sangat Baik	foto/dokumen karya anak.
2	Keaslian Menghasilkan Karya (<i>Originality</i>)	Kemampuan anak menciptakan bentuk karya atau kombinasi baru yang unik, asli, dan tidak sekadar meniru atau menjiplak karya teman/contoh guru.	Skala Perkembangan PAUD (1–4)	Obsevari langsung karya fisik anak, penilaian keunikan variasi bentuk/susunan karya, dan konfirmasi hasil wawancara dengan guru.

3	Fleksibilitas Alat dan Bahan (<i>Flexibility</i>)	Kemampuan anak menggunakan suatu media, alat, atau bahan daur ulang dengan berbagai cara dan fungsi yang bervariasi sesuai daya ciptanya.	Skala Perkembangan PAUD (1–4)	Observasi perilaku eksplorasi anak terhadap variasi penggunaan material daur ulang (misal: tutup botol dijadikan roda atau hiasan).
4	Kemampuan Mengembangkan Ide (<i>Elaboration</i>)	Kemampuan anak memperinci, memperluas, merawat, atau menambahkan detail-detail khusus guna memperindah dan melengkapi karya yang dibuat.	Skala Perkembangan PAUD (1–4)	Lembar observasi penilaian detail karya (misal: penambahan aksesoris, warna, atau hiasan tambahan pada replika proyek).

5	Keberanian Mencoba Hal Baru	Sikap antusias, percaya diri, dan tidak takut salah dalam mencoba media, teknik, atau gagasan baru selama proses pembelajaran.	Skala Perkembangan PAUD (1–4)	Observasi keaktifan dan tingkat kemandirian/inisiatif anak selama proses tindakan tanpa bergantung penuh pada bantuan guru.
---	--------------------------------	--	-------------------------------------	---

1.6.3 Anak Usia Dini

Anak usia dini dalam penelitian ini adalah anak berusia 5 tahun yang terdaftar dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran di PAUD Lestari Kecamatan Leihitu Barat Kabupaten Maluku Tengah.

1.6.4 Peningkatan Kreativitas

Peningkatan kreativitas adalah perubahan positif yang terlihat pada kemampuan anak dalam berpikir kreatif sebelum dan sesudah penerapan metode *Project-Based Learning*.

Indikator peningkatan:

- Perbandingan hasil observasi kreativitas anak
- Perkembangan kualitas karya anak
- Peningkatan partisipasi dan inisiatif anak

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam Penyusunan tinjauan pustaka dalam penelitian ini mencakup karya sebelumnya yang relevan dengan variabel yang diteliti. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini disajikan dalam tabel sintesis berikut:

No	Penulis (Tahun)	Judul	Metode	Hasil	Kelemahan	Gap Penelitian
1	(Nikmah et al., 2023)	Implementasi Metode <i>Project Based Learning</i> untuk Kreativitas pada Anak Prasekolah	Kualitatif deskriptif	PjBL meningkatkan motivasi, imajinasi, dan kreativitas anak	Tidak mengukur secara kuantitatif peningkatan kreativitas	Perlu pengukuran yang lebih terstruktur
2	(Syafina et al., 2025)	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun	Kuantitatif <i>one-group pretestposttest</i>	Terdapat peningkatan kreativitas signifikan setelah PjBL	Hanya satu kelompok tanpa kontrol	Perlu penelitian di konteks berbeda
3	(Nursafitri, 2025)	<i>Project-Based Learning</i>	Kualitatif fenomenologi	PjBL memicu eksplorasi	Tidak mengukur kreativitas	Perlu fokus pada

		<i>Trends in Early Childhood Education</i>		kreatif dan kemandirian anak	secara spesifik	indikator kreativitas
4	(Kusumawardani et al., 2023)	<i>Creativity and Project-Based Learning</i>	Kualitatif deskriptif	Mayoritas dimensi kreativitas anak meningkat	Subjek terbatas pada satu PAUD	Perlu replikasi di lokasi berbeda
5	(Zulfa & Sari, 2024)	<i>Learning Method Innovation: Integrating Projects for Holistic Development</i>	Kualitatif	PjBL meningkatkan partisipasi aktif dan rasa ingin tahu anak	Tidak fokus pada kreativitas	Perlu penelitian spesifik kreativitas
6	Surani, N., & Dewi, R. (2022)	<i>Stimulation of Early Childhood Creativity Through Project-Based Learning Activities</i>	Kualitatif Interaktif	Kegiatan proyek kontekstual memberikan ruang eksplorasi luas bagi anak	Hanya menganalisis gambaran proses tanpa menyajikan rekapitulasi capaian persentase per siklus.	Perlu pengujian berbasis PTK dua siklus dengan perbandingan indikator secara kuantitatifkualitatif.

				dalam memecahkan masalah praktis.		
--	--	--	--	-----------------------------------	--	--

Berdasarkan sintesis penelitian terdahulu, metode *Project-Based Learning* (PjBL) terbukti efektif dalam merangsang kreativitas dan keterlibatan aktif anak usia dini. Meski demikian, mayoritas studi terdahulu masih berfokus pada pendekatan kualitatif umum atau eksperimen terbatas di perkotaan. Letak kebaharuan (novelty) dan research gap penelitian ini berada pada penerapan PTK berbasis media daur ulang (*loose parts*) kontekstual untuk mengukur lima indikator kreativitas secara terstruktur pada anak PAUD di wilayah kepulauan/pedesaan. Kajian Teori

A. Pengertian *Project-Based Learning*

Project-Based Learning (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan anak sebagai pusat perhatian (studentcentered), di mana peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui penyelidikan mendalam terhadap tantangan dunia nyata serta menghasilkan produk atau karya nyata (Muhibbullah et al., 2024). Pendekatan PjBL menekankan pada permasalahan kontekstual yang dialami langsung oleh anak, sehingga proses

pengumpulan materi dan penjelasan baru didasarkan pada pengalaman riil yang mereka temukan selama beraktivitas proyek. Dengan demikian, proyek pada esensinya bertindak sebagai alat stimulasi untuk memotivasi anak berekspresi, berkreasi, dan belajar secara bermakna. Lebih lanjut, (Mutiarra & Maulani, 2023) menyatakan bahwa Pembelajaran berbasis proyek ini mengubah pola pembelajaran di kelas dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada anak. Dalam pendekatan ini, guru tidak lagi mendominasi proses pembelajaran, tetapi berperan sebagai fasilitator yang membimbing, memotivasi, dan mendampingi anak selama proses perencanaan, pelaksanaan, hingga penyelesaian proyek.

Sintesis dari berbagai definisi menunjukkan bahwa Project-Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model ini menekankan keterlibatan anak dalam proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung proses eksplorasi, kolaborasi, dan penciptaan karya. Dengan demikian, PjBL tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses belajar yang mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan bekerja sama.

B. Karakteristik dan Prinsip Dasar PjBL

Menurut (Larmer et al. dalam Marwa, 2024), Project Based Learning (PjBL) dikembangkan melalui Gold Standard PjBL yang terdiri atas tiga bagian utama, yaitu tujuan pembelajaran, elemen desain proyek, dan praktik mengajar. Dalam penelitian ini, karakteristik PjBL yang digunakan mengacu pada beberapa elemen desain proyek, yaitu sebagai berikut.

1 **Penyelidikan Berkelanjutan (*Sustained Inquiry*)**

PjBL mendorong peserta didik untuk melakukan proses penyelidikan secara berkelanjutan melalui kegiatan mengamati, bertanya, mengeksplorasi, mencari informasi, mencoba, serta menemukan solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan proyek yang dikerjakan. Melalui proses tersebut, peserta didik membangun pengetahuan dan pemahamannya secara aktif selama pelaksanaan proyek.

2 **Keaslian (*Authenticity*)**

Proyek yang dilaksanakan dalam PjBL harus memiliki keterkaitan dengan kehidupan nyata sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Keaslian proyek memungkinkan peserta didik menghubungkan pembelajaran dengan lingkungan, pengalaman, serta situasi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

3 **Produk Publik (*Public Product*)**

Hasil akhir PjBL berupa proyek atau karya yang dapat ditampilkan, dipresentasiikan, atau dibagikan kepada orang lain. Produk tersebut merupakan bukti nyata dari proses pembelajaran yang telah dilalui.

a) Tujuan *Project-Based Learning*

Tujuan penerapan PjBL dalam pembelajaran anak usia dini adalah:

- 1 Mengembangkan sikap tanggap anak dalam menghadapi suatu kesulitan atau tantangan
- 2 Melatih kemampuan anak dalam menganalisis permasalahan
- 3 Meningkatkan partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran
- 4 Mengembangkan keterampilan anak dalam menggunakan alat dan bahan

- 5 Menumbuhkan sikap kolaborasi dan kerja sama antar anak

b) Manfaat dan Kelebihan Project-Based Learning

Menurut (Nasution, 2022), manfaat PjBL meliputi:

- 1 Memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam proses pembelajaran.
- 2 Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah melalui proyek.
- 3 Mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dalam menyelesaikan masalah yang kompleks serta menghasilkan produk nyata.
- 4 Mengembangkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber, bahan, dan alat untuk menyelesaikan proyek.
- 5 Meningkatkan kemampuan kolaborasi atau kerja sama antarpeserta didik, terutama dalam proyek yang dilakukan secara berkelompok.

Selanjutnya, Berdasarkan (Shpeizer dalam Nasution, 2022), terdapat enam keunggulan Project Based Learning (PjBL), yaitu meliputi.

1. Pertanyaan Awal (*Driving Question*).
2. Fokus pada Tujuan Pembelajaran.
3. Partisipasi Aktif Anak dalam Pembelajaran.
4. Kolaborasi Antaranak.
5. Pemanfaatan Teknologi.
6. Menghasilkan Karya Nyata.

c) Kekurangan *Project-Based Learning*

Meskipun memiliki banyak kelebihan, PjBL juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan:

1. Memerlukan waktu yang relatif lama untuk menyelesaikan satu proyek.
2. Membutuhkan persiapan yang matang dari guru.
3. Tidak semua tema pembelajaran cocok untuk pendekatan proyek.
4. Memerlukan sumber daya dan bahan yang memadai.
5. Guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang PjBL.

d) Langkah-langkah Model Project Based Learning (PjBL)

1. Membuka Pembelajaran Melalui Pertanyaan Pembelajaran dimulai dengan sebuah pertanyaan utama yang mampu mendorong siswa untuk menjalankan suatu kegiatan. Topik yang dipilih sebaiknya terkait dengan kenyataan di dunia dan diawali dengan penyelidikan yang mendalam.
2. Merencanakan Proyek (buat rencana untuk proyek). Perencanaan dilakukan secara bersamaan oleh siswa dan teman-teman mereka. Hal ini bertujuan agar siswa merasa memiliki proyek tersebut. Rencananya mencakup aturan yang jelas, pemilihan aktivitas yang relevan untuk menjawab pertanyaan penting, integrasi berbagai subjek yang mendukung, dan informasi tentang alat serta bahan yang bisa digunakan untuk menyelesaikan proyek.
3. Menyusun Jadwal Aktivitas (membuat jadwal)

Siswa dan pendidik bekerja sama untuk membuat jadwal aktivitas guna menyelesaikan proyek. Batas waktu untuk proyek perlu ditentukan dengan jelas, dan siswa perlu diarahkan untuk mengatur waktu yang tersedia. Biarkan siswa mencoba untuk menemukan hal-hal baru, tetapi pendidik juga harus

mengingatkan siswa jika kegiatan mereka menyimpang dari fokus proyek. Proyek yang dikerjakan siswa memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga pendidik meminta siswa menyelesaikannya secara kelompok di luar jam sekolah. Saat pelajaran di kelas, siswa hanya perlu mempresentasikan hasil kerja mereka.

4 Mengawasi Jalannya Proyek

Pendidik memiliki tanggung jawab untuk memantau aktivitas siswa selama proyek berlangsung. Pemantauan dilakukan dengan membantu siswa di setiap tahap. Dengan kata lain, pendidik berperan sebagai pembimbing dalam aktivitas siswa. Pendidik mengajarkan siswa cara bekerja dalam kelompok.

Setiap siswa dapat memilih perannya sendiri tanpa mengabaikan kepentingan kelompok.

5 Penilaian terhadap Proyek yang Dihasilkan (menilai hasil)

Penilaian dilakukan sebagai alat untuk membantu pendidik mengukur pencapaian standar, mengevaluasi kemajuan setiap siswa, memberikan umpan balik terkait pemahaman yang telah dicapai oleh siswa, serta membantu pendidik dalam merencanakan strategi pembelajaran selanjutnya. Penilaian produk dilakukan ketika setiap kelompok mempresentasikan hasilnya secara bergantian di depan kelompok lain.

6 Evaluasi (menilai pengalaman)

Di akhir proses pembelajaran, pendidik dan siswa melakukan refleksi terkait aktivitas dan hasil proyek yang telah dilaksanakan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok.

Konsep Anak Usia Dini (AUD) dan Karakteristiknya

Metode pembelajaran berbasis proyek atau *Project-Based Learning* (PJBL) adalah cara mengajar yang menekankan pada aktivitas anak untuk mengeksplorasi, merancang, dan menyelesaikan proyek yang nyata serta relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Pendekatan PJBL berfokus pada pembelajaran yang aktif dan kolaboratif serta penanganan masalah yang sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis pada anak usia dini, khususnya yang berusia empat tahun. Penelitian terbaru membuktikan bahwa penerapan PJBL pada anak-anak dalam usia tersebut dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis. Dalam pembelajaran berbasis proyek, anak-anak terlihat lebih aktif, lebih berani untuk mengemukakan ide, serta terbiasa bekerja sama dan menyampaikan gagasan mereka dalam kelompok. Dengan proyek, anak-anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga belajar untuk memproses dan menggunakan pengetahuan itu dalam situasi nyata, yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan kreativitas.

Selain mendorong berkembangnya kreativitas, Project-Based Learning (PjBL) juga berperan dalam mengasah keterampilan sosial peserta didik, seperti kemampuan berkolaborasi, berkomunikasi, mengambil inisiatif, serta membangun kemandirian—kompetensi yang sangat relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Dalam Kurikulum Merdeka, PjBL diposisikan sebagai salah satu strategi utama karena mampu menciptakan suasana belajar yang bermanfaat dan mendukung perkembangan anak secara holistik. Melalui pendekatan ini, anak diberi kesempatan untuk aktif berpartisipasi sebagai pusat pembelajaran sekaligus memperoleh pengalaman langsung dalam menyelesaikan berbagai permasalahan sesuai dengan konteks lokal.

Hasil penelitian empiris menunjukkan bahwa penerapan PjBL pada pendidikan anak usia dini tidak hanya meningkatkan kreativitas dalam ranah kognitif, tetapi juga membentuk karakter positif, seperti kepedulian sosial, rasa percaya diri, dan kesadaran terhadap lingkungan. Sebagai ilustrasi, penelitian yang dilakukan di TK Pertiwi Padang menemukan bahwa penerapan PjBL mampu menumbuhkan sikap peduli lingkungan pada anak dengan hasil yang lebih baik dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Dalam konteks PAUD Lestari di Kecamatan Leihitu Barat, Kabupaten Maluku Tengah, penerapan PJBL sangatlah penting mengingat perlunya menggali potensi kreativitas anak-anak sedari dini dengan cara yang optimal dan kontekstual sesuai dengan lingkungan khusus di sekeliling mereka. Dengan metode ini, anak-anak diharapkan dapat menunjukkan perkembangan kreativitas yang nyata melalui proyek yang menarik dan relevan.

1 Tentang Anak Usia Dini (AUD)

Dalam dunia pendidikan, Anak Usia Dini (AUD) merujuk pada anak-anak dari lahir hingga enam tahun. Rentang usia ini dibagi lebih lanjut untuk menyesuaikan dengan satuan pendidikan. Tabel rentang usia ini menunjukkan karakteristik perkembangan AUD.

2 Karakteristik Perkembangan AUD (5 Tahun)

Karakteristik perkembangan anak usia dini berumur 5 tahun, yang menjadi fokus utama dalam pengajaran di Taman Kanak-Kanak (TK) dan sangat sesuai dengan proposal PAUD, mencakup beberapa aspek sebagai berikut: • **Fisik motorik**

Aspek ini berkaitan dengan pertumbuhan tubuh serta keterampilan motorik.

- 1 Motorik Kasar: Anak-anak di usia ini sudah dapat melakukan gerakan kompleks seperti melompat dengan satu kaki, berlari tanpa terjatuh,

melempar dan menangkap bola, serta menjaga keseimbangan saat berjalan di atas garis lurus.

- 2 Motorik Halus: Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam koordinasi antara mata dan tangan. Mereka mampu menggambar bentuk sederhana, menggunting mengikuti pola, meronce, serta mulai belajar menulis huruf dan angka dengan pengendalian yang lebih baik.

• Kognitif

Aspek ini mencakup kemampuan berpikir, mengingat, dan memecahkan masalah.

- 1 Berpikir Simbolik: Anak berada pada tahap praoperasional (menurut Piaget), di mana ia menggunakan simbol dan representasi. Ini terlihat saat mereka bermain pura-pura (*role-playing*).
- 2 Keingintahuan Tinggi: Anak sering bertanya “mengapa” dan “bagaimana” (*the why-and-how age*). Mengenai Konsep Dasar: Mulai memahami konsep angka (berhitung 1-10), warna, bentuk, ukuran, dan konsep sebabakibat yang sederhana.
- 3 Egosentris: Anak masih cenderung melihat dunia dari sudut pandangnya sendiri, meskipun perlahan mulai berkurang.

• Bahasa

Aspek ini meliputi kemampuan menerima (reseptif) dan mengungkapkan (ekspresif) bahasa.

- 1 Ekspresif: Anak mampu menyusun kalimat majemuk, menceritakan kembali kejadian sederhana secara runtut, dan menggunakan kosakata yang semakin kaya (ratusan hingga ribuan kata).
- 2 Reseptif: Anak memahami instruksi yang lebih kompleks (dua hingga tiga langkah).
- 3 Prinsip Literasi: Mulai menunjukkan minat pada buku, mengenali huruf cetak, dan memahami bahwa tulisan membawa makna.

• Kreativitas

Pada usia 5 tahun, karakteristik perkembangan kreativitas anak berada pada masa keemasan (*the golden age*) yang ditandai oleh melonjaknya daya imajinasi dan kemampuan berpikir divergen secara spontan. Anak mengekspresikan kreativitasnya tanpa rasa takut salah melalui permainan peran (*sociodramatic play*) yang kompleks, penciptaan karya seni simbolis yang kaya warna, serta munculnya pemikiran magis (*magical thinking*) di mana mereka mampu mengubah fungsi benda-benda di sekitarnya menjadi alat bermain yang tidak terduga. Rasa ingin tahu yang sangat tinggi mendorong mereka untuk terus mengeksplorasi lingkungan, mengajukan pertanyaan unik, dan mencari banyak solusi alternatif saat bermain, yang semuanya murni didasari oleh motivasi intrinsik untuk mengekspresikan diri secara bebas.

• Sosial-Emosional

Aspek ini berkaitan dengan bagaimana anak berinteraksi dengan orang lain dan mengelola perasaannya.

- 1 Sosial: Anak mulai menikmati bermain kooperatif (bermain bersama dengan aturan) daripada hanya bermain paralel (bermain di samping teman tanpa interaksi). Mereka belajar berbagi, menunggu giliran, dan bernegosiasi.
- 2 Emosional: Anak sudah mampu mengidentifikasi dan menamai emosi dasar (senang, sedih, marah). Mereka belajar mengendalikan dorongan hati (impulse control) dan mengekspresikan perasaannya melalui katakata, bukan hanya tindakan fisik.
- 3 Moralitas Awal: Mereka mulai memahami konsep benar dan salah berdasarkan aturan yang ditetapkan oleh orang dewasa.

2.2 Hakikat Kreativitas Anak Usia Dini

a. Definisi Kreativitas

Menurut (Sukmadinata dalam Fatmawati, 2022), kreativitas dipahami sebagai kemampuan individu untuk menemukan serta menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan, metode, maupun model yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun masyarakat. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kreativitas tidak hanya tercermin melalui aktivitas seni, tetapi juga melalui kemampuan anak dalam memecahkan masalah, mengemukakan ide-ide segar, serta melihat suatu persoalan dari berbagai sudut pandang. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas perlu dilakukan sejak dini melalui kegiatan pembelajaran yang memberi ruang bagi anak untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan gagasannya secara bebas.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan aktivitas yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan perasaan, gagasan, dan

imajinasinya secara bebas. Melalui bermain, anak juga dapat mempraktikkan berbagai keterampilan yang dimiliki secara langsung sekaligus memperoleh pengalaman baru yang memperkaya pengetahuannya. Selain memberikan rasa senang, bermain berperan dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, baik pada aspek motorik kasar maupun motorik halus, meningkatkan kemampuan bernalar, membantu anak memahami lingkungan sekitarnya, serta mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas (Astria & Harahap, 2022).

Indikator Kreativitas pada Anak Usia Dini (4P Model)

Menurut (Munandar, 1997), kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru yang tercermin dalam kemampuan berpikir kreatif. Kreativitas tersebut dapat diamati melalui empat indikator, yaitu:

1. Kelancaran (*Fluency*)

Kemampuan untuk menghasilkan banyak ide atau jawaban yang relevan dalam waktu singkat.

Contoh pada AUD: Seorang anak mampu memberikan 10 cara berbeda menggunakan sebuah kotak kardus (misalnya: topi, mobil, rumah boneka, tempat sampah, perahu).

2. Kelenturan (*Flexibility*)

Kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang beragam dan berpindah kategori atau pola pikir.

Contoh pada AUD: Setelah diminta menggambar pohon, anak tidak hanya menggambar pohon apel, tetapi juga pohon kelapa, pohon pisang, dan pohon fantasi yang tidak nyata.

3. Keaslian (*Originality*)

Ini adalah kemampuan untuk menghasilkan ide yang unik, tidak biasa, atau jarang dipikirkan oleh anak-anak seusianya.

Contoh pada AUD: Saat membuat prakarya dari bahan daur ulang, anak membuat robot yang memiliki sayap dan menggunakan cangkang telur sebagai kaki, berbeda dari robot standar yang dibuat teman-temannya.

4. Penguraian/Elaborasi (*Elaboration*)

Kemampuan untuk mengembangkan, memperindah, atau memperinci ide-ide sederhana.

Contoh pada AUD: Setelah menggambar rumah, anak menambahkan detail seperti tirai pada jendela, pagar dengan ukiran, asap yang keluar dari cerobong, dan rumput yang diwarnai dengan gradasi.

Sintesis: Indikator kreativitas anak usia dini mencakup kemampuan berpikir lancar, luwes, asli, dan terperinci. Pengembangan keempat indikator ini dapat distimulasi melalui pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan berekspresi dan ruang eksplorasi bagi anak.

b. Karakteristik Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5 Tahun

Pada usia 5 tahun, karakteristik perkembangan kreativitas anak berada pada masa keemasan (*golden age*) yang ditandai oleh melonjaknya daya imajinasi dan kemampuan berpikir divergen secara spontan. Anak mengekspresikan kreativitasnya melalui:

- Permainan peran (*sociodramatic play*) yang kompleks

- Penciptaan karya seni simbolis yang kaya warna
- Pemikiran magis (magical thinking) di mana mereka mampu mengubah fungsi benda
- Rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan pertanyaan-pertanyaan unik
- Motivasi intrinsik untuk mengekspresikan diri secara bebas

c. Pentingnya Stimulasi Kreativitas pada Anak Usia Dini

Stimulasi kreativitas pada AUD sangat penting karena memberikan landasan bagi kesuksesan di masa depan:

1. Pengembangan Keterampilan Pemecahan Masalah (*Problem-Solving*): Anak yang kreatif terbiasa melihat masalah sebagai tantangan yang memiliki banyak kemungkinan solusi, bukan hambatan tunggal. Ini adalah keterampilan krusial dalam kehidupan nyata.
2. Mendukung Perkembangan Kognitif: Proses kreatif mendorong berpikir divergen, memperkaya imajinasi, dan membantu anak memahami konsep abstrak melalui representasi simbolik.
3. Meningkatkan Kemandirian dan Percaya Diri: Ketika anak berhasil menciptakan sesuatu yang orisinal, ia merasa berdaya dan percaya diri dengan kemampuan uniknya.
4. Mendorong Ekspresi Diri: Kreativitas adalah cara anak mengungkapkan perasaan, ide, dan pengalaman yang mungkin belum bisa mereka artikulasikan sepenuhnya melalui bahasa verbal.
5. Persiapan untuk Abad ke-21: Di era modern, kemampuan beradaptasi,

berinovasi, dan berpikir kritis adalah modal utama. Stimulasi kreativitas sejak dini mempersiapkan anak untuk menghadapi perubahan dan tantangan di masa depan.

2.3.1 Hubungan PjBL dengan Peningkatan Kreativitas

Hubungan antara *Project-Based Learning* (PjBL) dan peningkatan kreativitas anak usia dini sangat erat. Melalui kegiatan proyek, anak didorong untuk mengeksplorasi ide, memecahkan masalah, berkolaborasi, serta menghasilkan karya yang unik. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir divergen, mengembangkan imajinasi, dan mengekspresikan gagasan secara kreatif (Kurniawati et al., 2024).

1. Pemicu Pemikiran Divergen Melalui Tantangan Terbuka

Pemikiran divergen adalah kemampuan menghasilkan banyak solusi atau ide yang berbeda untuk suatu masalah. PjBL mendorong pemikiran divergen melalui:

- **Pertanyaan Esensial yang Terbuka:** PjBL dimulai dengan pertanyaan yang tidak memiliki jawaban tunggal yang benar (misalnya, “Bagaimana cara terbaik kita mendesain kandang ayam untuk PAUD kita?”). Pertanyaan seperti ini memaksa anak untuk menjelajahi berbagai kemungkinan dan alternatif, melatih indikator kelancaran (*fluency*) dan kelenturan (*flexibility*) kreativitas.
- **Kebebasan Memilih Proses:** Dalam proyek, anak-anak seringkali diizinkan memilih cara mereka menyelidiki, mengumpulkan informasi, atau menggunakan bahan. Misalnya, untuk mengukur panjang, satu kelompok mungkin menggunakan pita ukur mainan, sementara kelompok lain menggunakan langkah kaki atau balok. Kebebasan ini merangsang imajinasi dan menormalkan bahwa ada banyak jalan menuju solusi.

- Kegiatan Eksplorasi: Penyelidikan mendalam dalam PjBL sering melibatkan eksplorasi langsung (mengamati, bereksperimen, bertanya). Proses ini membuka pikiran anak pada informasi baru dan memaksa mereka untuk menghubungkan berbagai ide yang awalnya tidak terkait.

2. Pendorong Orisinalitas Melalui Produk Akhir

Produk akhir dalam PjBL menjadi arena utama untuk mengembangkan orisinalitas dan elaborasi:

- Tanggung Jawab Kepemilikan Produk: Karena produk adalah hasil kreasi mereka sendiri dan akan dipresentasikan kepada audiens nyata, anak merasa memiliki tanggung jawab untuk membuatnya unik dan menarik. Mereka tidak hanya menyalin model yang sudah ada.
- Menggunakan Material Tak Terstruktur: PjBL di PAUD sering memanfaatkan bahan-bahan longgar (loose parts) dan bahan daur ulang. Keterbatasan instruksi dan keluwesan bahan ini memaksa anak untuk berpikir di luar kotak, merancang fungsi baru untuk benda lama, dan menciptakan sesuatu yang benar-benar asli (original).
- Elaborasi dan Detail: Dalam upaya menyelesaikan dan memperindah produk mereka, anak secara alami terlibat dalam elaborasi (elaboration) atau penambahan detail. Ketika anak-anak mendesain rumah boneka, mereka tidak hanya membuat kotak; mereka menambahkan jendela dengan tirai dari kain perca, menempelkan stiker, dan mewarnai pola yang rumit. Ini menunjukkan pemikiran yang mendalam dan perhatian terhadap detail kreatif.
- Integrasi Keterampilan: Produk proyek menjadi titik integrasi di mana anak harus menggabungkan keterampilan dari berbagai domain (motorik halus saat

memotong, bahasa saat memberi label, kognitif saat merancang struktur), yang semuanya berkontribusi pada hasil kreatif yang kompleks.

Model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) memiliki korelasi erat dengan penguatan ranah kreativitas anak usia dini. Melalui rangkaian aktivitas proyek yang kontekstual, anak tidak sekadar menjadi pendengar pasif, melainkan berperan sebagai kreator aktif.

Studi yang dilakukan oleh (Febriana & Iswantiningtyas, 2020) mengungkapkan bahwa pengadopsian metode proyek merupakan stimulus penting bagi perkembangan kreativitas anak usia dini, sebab mampu memberikan wadah eksplorasi yang melatih orisinalitas serta kebebasan berekspresi anak secara mandiri. PjBL juga mendorong keterlibatan fisik dan emosional anak secara simultan dalam memecahkan masalah praktis. Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian tindakan oleh (Kurniawati et al., 2024) membuktikan bahwa implementasi model PjBL secara sistematis memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan daya cipta serta kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Lebih lanjut, keterlibatan anak dalam penyelesaian masalah nyata berbasis proyek dapat melatih kemampuan berpikir fleksibel (*flexible thinking*). Melalui model *Project-Based Learning* (PjBL), anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai ide, menemukan alternatif solusi, serta menghasilkan suatu karya berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Febriana & Iswantiningtyas, 2020), metode proyek dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini karena melibatkan anak secara aktif dalam proses perencanaan, pelaksanaan kegiatan, pemecahan masalah, dan penciptaan produk. Dengan demikian, penerapan

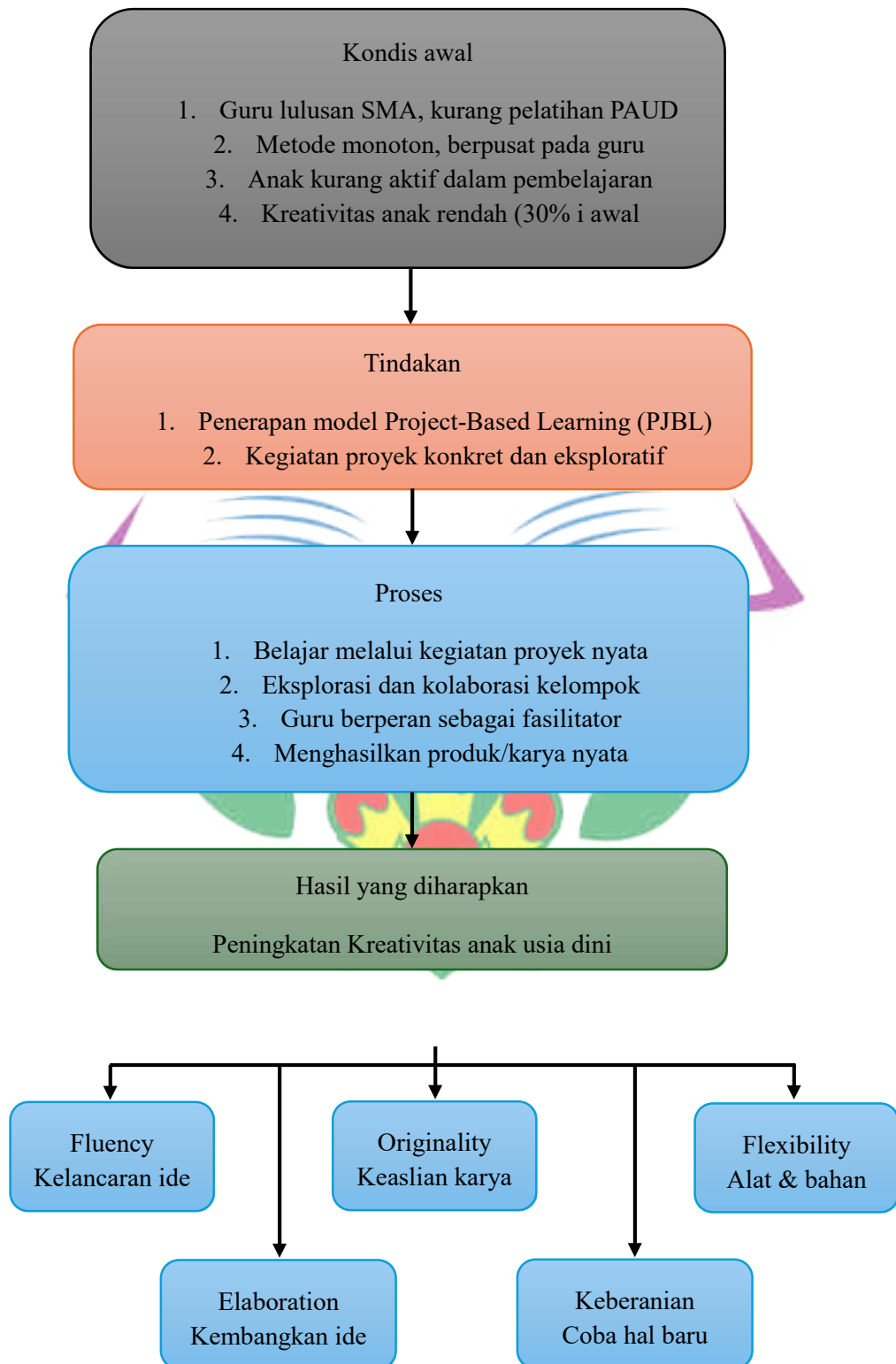
model PjBL secara konsisten di lembaga PAUD dapat menjadi salah satu strategi dalam mengoptimalkan potensi kreativitas anak sejak usia dini.

Sintesis: PjBL efektif meningkatkan kreativitas anak karena memberikan kebebasan bereksplorasi, tantangan terbuka, dan kesempatan menghasilkan karya orisinal. PjBL mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan (kognitif, bahasa, motorik, sosialemosional) dalam satu kegiatan yang menyeluruh.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori dan hasil observasi awal di PAUD Lestari, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:





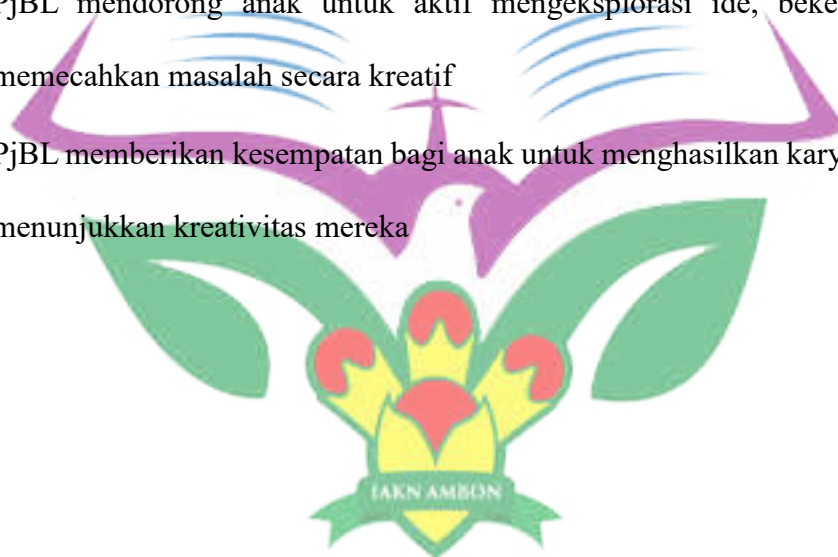
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan metode *Project-Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di PAUD Lestari Kecamatan Leihitu Barat Kabupaten Maluku Tengah.

Hipotesis ini didasarkan pada asumsi bahwa:

1. PjBL memberikan pengalaman belajar yang nyata, kontekstual, dan menarik melalui kegiatan proyek yang relevan dengan kehidupan anak
2. PjBL mendorong anak untuk aktif mengeksplorasi ide, bekerja sama, dan memecahkan masalah secara kreatif
3. PjBL memberikan kesempatan bagi anak untuk menghasilkan karya orisinal yang menunjukkan kreativitas mereka



BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan pendidik PAUD. Penelitian ini menggunakan model kemitraan berdaur (siklus) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang meliputi empat tahapan utama pada setiap siklusnya: (1) Perencanaan (Planning), (2) Pelaksanaan Tindakan (Acting), (3) Pengamatan (Observing), dan (4) Refleksi (Reflecting).

3.2 Sasaran dan Informasi Penelitian

3.2.1 Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah anak didik pada kelompok B PAUD Lestari, Kecamatan Leihitu Barat, Kabupaten Maluku Tengah yang berjumlah 17 orang anak didik (terdiri dari 9 anak laki-laki dan 8 anak perempuan).

3.2.2 Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah:

1. Penerapan metode *Project-Based Learning* dalam pembelajaran anak usia dini
2. Kreativitas anak usia dini yang meliputi indikator kelancaran, keaslian, kelenturan, elaborasi, dan keberanian mencoba hal baru
3. Proses pembelajaran dan interaksi anak selama kegiatan proyek berlangsung

3.2.3 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di **PAUD Lestari**, yang beralamat di Jalan Lapangan Negeri Lilibooi, Kecamatan Leihitu Barat, Kabupaten Maluku Tengah, Provinsi Maluku. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada: (1) hasil observasi awal yang menunjukkan pembelajaran masih bersifat konvensional dan kreativitas anak belum

optimal, (2) ketersediaan akses dan izin dari pihak sekolah, dan (3) relevansi dengan kebutuhan pengembangan pembelajaran di daerah tersebut.

3.3 Prosedur pelaksanaan PTK

Penelitian ini menggunakan model PTK dari Kemmis dan McTaggart (dalam Machali, 2022) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*) - Menyusun rencana tindakan
2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*) - Melaksanakan rencana yang telah disusun
3. Observasi (*Observation*) - Mengamati dan mencatat proses serta hasil tindakan
4. Refleksi (*Reflection*) - Menganalisis hasil observasi untuk perbaikan siklus berikutnya.

3.4 Siklus I

Perencanaan:

Pada tahap ini, peneliti melakukan:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema "Mobil" dan kegiatan menempel potongan kertas bergambar mobil
2. Menyiapkan media pembelajaran berupa gambar mobil dan potongan kertas bergambar mobil
3. Menyusun instrumen observasi kreativitas anak
4. Menentukan indikator keberhasilan tindakan

Pelaksanaan:

Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran dengan langkah-langkah:

1. Memperkenalkan tema "Mobil" melalui media gambar
2. Membagi anak dalam kelompok kecil

3. Memberikan instruksi kegiatan menempel potongan kertas bergambar mobil
4. Memfasilitasi anak selama kegiatan berlangsung 5. Membimbing anak dalam menyelesaikan potongan kertas

Observasi:

Peneliti melakukan pengamatan terhadap:

1. Keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran
2. Interaksi anak dengan guru dan teman sebaya
3. Perilaku kreatif anak berdasarkan lima indikator kreativitas
4. Respon anak terhadap kegiatan yang diberikan

Refleksi:

Hasil observasi dianalisis untuk mengetahui:

1. Kelebihan dan kekurangan pelaksanaan tindakan pada siklus I
2. Kendala yang dihadapi selama pembelajaran
3. Perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus berikutnya

3.5 Siklus II

Tahapan pada siklus II pada dasarnya sama dengan siklus I, namun dengan perbaikan berdasarkan refleksi sebelumnya:

Perencanaan:

1. Menyusun RPPH dengan kegiatan merangkai mobil dari bahan bekas (kardus, tutup botol, sedotan)
2. Menyiapkan bahan bekas yang diperlukan
3. Menyempurnakan instrumen observasi berdasarkan hasil siklus I
4. Menentukan indikator keberhasilan yang lebih spesifik

Pelaksanaan:

1. Guru memperkenalkan kegiatan merangkai mobil dari bahan bekas
2. Anak diajak untuk merangkai bahan bekas menjadi replika mobil secara berkelompok
3. Guru berperan sebagai fasilitator dan mendorong anak untuk aktif mencari solusi
4. Guru membantu anak memahami fungsi setiap bagian mobil (roda dari tutup botol, badan dari kardus)

Observasi:

Sama seperti siklus I, namun dengan fokus pada peningkatan kreativitas anak pada setiap indikator.

Refleksi:

Analisis hasil siklus II untuk menentukan apakah target penelitian telah tercapai. Jika target tercapai, penelitian dihentikan. Jika belum, dilanjutkan ke siklus berikutnya.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1) Observasi

Pengamatan adalah dasar yang sangat penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan, sebab ilmuwan harus mengandalkan informasi yang mereka dapat dari mempelajari peristiwa nyata. Dalam studi ini, pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Data dikumpulkan melalui lembar pengamatan yang sudah disiapkan, di mana peneliti mencatat hasil pengamatan menggunakan tanda centang dan daftar periksa.

Lembar pengamatan tentang kemampuan guru digunakan untuk mengevaluasi aktivitas guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan lembar pengamatan terhadap keaktifan siswa diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru untuk menggali informasi tentang:

- Pemahaman guru tentang metode PjBL
- Pengalaman guru dalam menerapkan PjBL
- Kendala yang dihadapi selama pembelajaran
- Perkembangan kreativitas anak yang diamati oleh guru

3) Dokumentasi

Dokumen bertindak sebagai catatan dari kejadian yang telah berlangsung, yang bisa berupa tulisan, gambar, atau karya yang signifikan dari individu. Dalam sebuah studi, dokumentasi berperan sebagai bukti nyata untuk menunjukkan keadaan saat tindakan penelitian dilakukan. Adanya dokumentasi membantu peneliti dalam menyusun laporan penelitian dengan lebih tepat serta memudahkan akses kembali kepada bukti yang dibutuhkan untuk analisis yang dilakukan berulang kali. Dalam studi ini, dokumen yang telah dikumpulkan meliputi profil sekolah dan juga foto-foto media yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

3.7 Instrumen Penelitian

3.7.1 Lembar Observasi Kreativitas Anak

No	Indikator	Deskripsi	Skor
----	-----------	-----------	------

1	Kelancaran Mengemukakan Ide (Fluency)	Kemampuan anak memberikan banyak ide atau jawaban	1-4
2	Keaslian dalam Menghasilkan Karya (Originality)	Kemampuan anak menghasilkan karya yang unik	1-4
3	Fleksibilitas dalam Menggunakan Alat dan Bahan (Flexibility)	Kemampuan anak menggunakan alat/bahan dengan berbagai cara	1-4
4	Kemampuan Mengembangkan Ide (Elaboration)	Kemampuan anak memperinci dan mengembangkan ide	1-4
5	Keberanian Mencoba Hal Baru	Sikap anak dalam mencoba pengalaman baru	1-4

Skala Penilaian:

- Skor 1 = Belum Berkembang (BB) - anak belum menunjukkan perilaku yang diharapkan
- Skor 2 = Mulai Berkembang (MB) - anak mulai menunjukkan perilaku dengan bimbingan
- Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH) - anak menunjukkan perilaku secara mandiri
- Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB) - anak menunjukkan perilaku dengan sangat baik

3.7.2 Pedoman Wawancara Guru

Pedoman wawancara berisi pertanyaan-pertanyaan tentang:

- 1 Pemahaman guru tentang metode PjBL
- 2 Perencanaan dan pelaksanaan PjBL di kelas
- 3 Perkembangan kreativitas anak yang diamati
- 4 Kendala dan solusi dalam penerapan PjBL

3.7.3 Validasi Instrumen

Instrumen observasi divalidasi melalui:

- 1 Expert Judgement - Instrumen dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk memastikan kesesuaian dengan indikator kreativitas anak usia dini.
- 2 Triangulasi Sumber - Data observasi dikonfirmasi melalui wawancara dengan guru dan dokumentasi hasil karya anak.

3.7.4 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana:

1. Analisis Kuantitatif

Data hasil observasi dianalisis menggunakan rumus persentase:

$$P = (F / N) \times 100\% \text{ Keterangan:}$$

- P = Persentase kreativitas anak
- F = Jumlah skor yang diperoleh seluruh anak
- N = Jumlah skor maksimal (N = jumlah anak × jumlah indikator × skor tertinggi)

Kriteria Penilaian:

- 76% - 100% = Berkembang Sangat Baik (BSB)

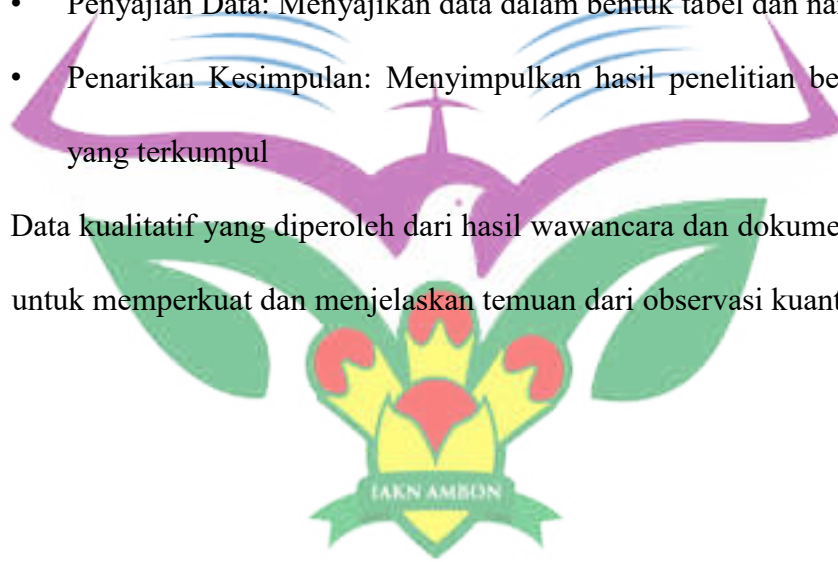
- 51% - 75% = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 26% - 50% = Mulai Berkembang (MB)
- 0% - 25% = Belum Berkembang (BB)

2. Analisis Kualitatif

Menurut Miles dan Huberman (dalam Hayati & Zurianti, 2024), analisis data kualitatif dilakukan melalui tiga tahap:

- Reduksi Data: Merangkum dan memilih data penting
- Penyajian Data: Menyajikan data dalam bentuk tabel dan narasi
- Penarikan Kesimpulan: Menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan data yang terkumpul

Data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi dianalisis untuk memperkuat dan menjelaskan temuan dari observasi kuantitatif.



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.1.1 Sejarah PAUD KB Lestari

PAUD KB Lestari mulai berdiri pada tanggal 25 Maret 2013, yang diprakarsai oleh Bapak Dominggus Patty, selaku Kepala Bidang dari Lembaga Pendidikan Luar Sekolah, bersama dengan Ibu Theodora Tulaseket sebagai dewan pendiri dan Ibu Mathilda Ralahalo. Pada awal berdirinya, lembaga ini menerima 41 orang anak didik dengan sistem pembayaran harian sebesar Rp1.000,00 per hari, dengan jadwal belajar tiga hari dalam seminggu, yaitu Senin, Selasa, dan Rabu.

Pada masa awal, proses pembelajaran masih dilaksanakan secara otodidak dan lembaga belum memiliki legalitas resmi berupa akta notaris. Legalitas tersebut kemudian diurus oleh Ibu Theodora Tulaseket. Pada tahun 2013, lembaga mendapatkan bantuan program pemerintah berupa PNP Mandiri dalam bentuk bantuan gedung dari Dinas Pendidikan Provinsi Maluku, serta bantuan APE berupa kursi dan meja. Pada tahun 2014, lembaga mulai menggunakan gedung baru tersebut, izin operasional terbit, dan nama berubah dari SPS Lestari menjadi PAUD NI Lestari. Pada tahun 2025, lembaga memperoleh BOP dan berganti nama menjadi KB Lestari. PAUD KB Lestari telah terakreditasi pada tahun 2022.

4.1.2 Profil Sekolah

PAUD KB Lestari beralamat di Jalan Lapangan Negeri Lilibooi, Kecamatan Leihitu Barat, Kabupaten Maluku Tengah, Provinsi Maluku. NPSN: 69944472, No. Izin Operasional: 28/SK/2018.

4.1.3 Visi, Misi, dan Tujuan

Visi: Membentuk anak yang cerdas, baik, dan terampil, berakhlak mulia, serta membimbing siswa menjadi pribadi yang takut akan Tuhan.

Misi:

1. Melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan.
2. Mendidik anak secara optimal sesuai kemampuan anak.
3. Menyiapkan anak didik ke jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak.

Tujuan:

1. Mendidik anak agar menjadi generasi yang berkualitas.
2. Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik.
3. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan anak didik.
4. Menciptakan suasana sekolah yang nyaman dan disiplin.

4.1.4 Struktur Organisasi

Pembina: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Maluku Tengah & Koorwil Kec. Leihitu Barat. Pengelola: Theodora Tulaseket, A.Md. Wakil: Mathilda L. Ralahalo. Bendahara: Aprilina Makatita. Guru/Pendidik: Theodora Tulaseket, A.Md, Mathilda L. Ralahalo, dan Aprilina Makatita.

4.1.5 Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana PAUD KB Lestari meliputi 1 ruang kelas, 1 ruang kantor, 1 kamar mandi/WC, gudang, dan ruang UKS. Kegiatan belajar dilaksanakan dalam dua sesi, yaitu pukul 08.00 WIT dan pukul 10.00 WIT.

4.2 Hasil Penelitian

4.2.1 Tahap Awal dan Persiapan Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti meminta izin kepada pihak pengelola PAUD KB Lestari dan menjelaskan prosedur penelitian. Peneliti kemudian mengumpulkan data awal berupa daftar 17 anak didik sebagai subjek penelitian, serta menyiapkan instrumen observasi kreativitas yang memuat lima indikator, yaitu: (1) Kelancaran Mengemukakan Ide, (2) Keaslian dalam Menghasilkan Karya, (3) Fleksibilitas dalam Menggunakan Alat dan Bahan, (4) Kemampuan Mengembangkan Ide, dan (5) Keberanian Mencoba Hal Baru. Setiap indikator dinilai dengan skala 1–4, di mana 1 = Belum Berkembang (BB), 2 = Mulai Berkembang (MB), 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari 4 pertemuan.

Analisis data menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = (F / N) \times 100\% \text{ Keterangan:}$$

- P = Persentase kreativitas anak
- F = Jumlah skor yang diperoleh seluruh anak
- N = Jumlah skor maksimal (N = jumlah anak $\times$ jumlah indikator $\times$ skor tertinggi
 $= 17 \times 5 \times 4 = 340$ per pertemuan).

4.2.2 Deskripsi Siklus I

Perencanaan. Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti menyusun RPPH dengan tema 'Mobil' menggunakan kegiatan menempel puzzle bergambar mobil. Peneliti menyiapkan media gambar mobil, puzzle bergambar mobil, lembar observasi kreativitas, dan alat tulis yang diperlukan.

Pelaksanaan Tindakan. Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam 4 pertemuan. Pada setiap pertemuan, guru memperkenalkan tema mobil melalui media gambar, kemudian anak secara berkelompok diminta untuk menempel potongan puzzle bergambar mobil. Selama kegiatan, peneliti mengobservasi setiap anak berdasarkan lima indikator kreativitas yang telah ditetapkan.

Observasi dan Hasil Siklus I

a. Pertemuan I Siklus I (3 Juni 2026)

Pertemuan pertama siklus I merupakan pengenalan awal anak dengan kegiatan menempel puzzle bergambar mobil. Sebagian besar anak masih menunjukkan perkembangan kreativitas pada kategori Belum Berkembang (BB). Anak belum terbiasa dengan kegiatan berbasis proyek kelompok sehingga masih banyak yang diam dan menunggu instruksi guru.

Tabel 4.1. Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus I Pertemuan I

Keterangan Indikator: Ind.1=Kelancaran Mengemukakan Ide | Ind.2=Keaslian

Menghasilkan Karya | Ind.3=Flexibilitas Alat & Bahan | Ind.4=Kemampuan

Mengembangkan Ide | Ind.5=Keberanian Mencoba Hal Baru | Skor: 1=BB, 2=MB,

3=BSH, 4=BSB

No	Nama Anak	Ind. 1	Ind. 2	Ind. 3	Ind. 4	Ind. 5	Jml	Ratarata
1	C.I.T	1	1	1	1	1	5	1.0
2	D.A.T	2	1	2	1	2	8	1.6
3	E.K	1	1	1	1	1	5	1.0
4	G.S.K	1	1	1	1	1	5	1.0

5	G.I.B.T	1	1	1	1	1	5	1.0
6	G.K	1	1	1	1	1	5	1.0
7	G.J.P	1	1	1	1	1	5	1.0
8	H.M.K	2	1	1	1	2	7	1.4
9	H.T	1	1	1	1	1	5	1.0
10	J.M.S.N	2	2	1	2	2	9	1.8
11	J.K.R	1	1	1	1	2	6	1.2
12	K.P	1	1	1	1	1	5	1.0
13	K.I.F.T	2	1	1	2	1	7	1.4
14	T.P	1	1	1	1	1	5	1.0
15	T.A.T	2	1	2	1	2	8	1.6
16	V.J.T	1	1	1	1	1	5	1.0
17	Z.N	2	1	1	2	1	7	1.4
	Jumlah	23	18	19	20	22	102	
	Rata-rata	1.35	1.06	1.12	1.18	1.29	6.00	
	Persentase (%)	33.8%	26.5%	27.9%	29.4%	32.4%	30.0%	

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, hasil observasi kreativitas anak siklus I pertemuan i menunjukkan total skor seluruh anak sebesar 102 dari skor maksimal 340.

Dengan menggunakan rumus persentase $P = (F/N) \times 100\%$ diperoleh:

$$P = (102 / 340) \times 100\% = 30.0\%$$

Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak pada pertemuan i siklus I berada pada persentase 30.0%, yang tergolong dalam kategori Belum Berkembang.

b. Pertemuan II Siklus I (5 Juni 2026)

Pada pertemuan kedua, anak mulai menunjukkan sedikit peningkatan terutama pada kemampuan bekerja sama. Meskipun demikian, mayoritas anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Beberapa anak sudah mulai mencoba mencari sendiri potongan puzzle yang cocok.

Tabel 4.2. Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus I Pertemuan II

Keterangan Indikator: Ind.1=Kelancaran Mengemukakan Ide | Ind.2=Keaslian

Menghasilkan Karya | Ind.3=Flexibilitas Alat & Bahan | Ind.4=Kemampuan

Mengembangkan Ide | Ind.5=Keberanian Mencoba Hal Baru | Skor: 1=BB, 2=MB,

3=BSH, 4=BSB

No	Nama Anak	Ind. 1	Ind. 2	Ind. 3	Ind. 4	Ind. 5	Jml	Ratarata
1	C.I.T	1	2	1	1	2	7	1.4
2	D.A.T	2	2	2	2	2	10	2.0
3	E.K	1	1	2	1	1	6	1.2
4	G.S.K	2	1	1	1	2	7	1.4
5	G.I.B.T	1	1	1	1	1	5	1.0
6	G.K	1	1	1	1	1	5	1.0
7	G.J.P	1	1	1	1	1	5	1.0
8	H.M.K	2	2	1	2	2	9	1.8
9	H.T	1	1	1	1	1	5	1.0
10	J.M.S.N	2	2	2	2	2	10	2.0
11	J.K.R	2	1	2	1	2	8	1.6

12	K.P	1	1	1	1	2	6	1.2
13	K.I.F.T	2	1	2	2	2	9	1.8
14	T.P	1	1	1	1	1	5	1.0
15	T.A.T	2	2	2	2	2	10	2.0
16	V.J.T	1	1	2	1	1	6	1.2
17	Z.N	2	1	2	2	2	9	1.8
	Jumlah	25	22	25	23	27	122	
	Rata-rata	1.47	1.29	1.47	1.35	1.59	7.18	
	Persentase (%)	36.8%	32.4%	36.8%	33.8%	39.7%	35.9%	

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, hasil observasi kreativitas anak siklus I pertemuan ii menunjukkan total skor seluruh anak sebesar 122 dari skor maksimal 340. Dengan menggunakan rumus persentase $P = (F/N) \times 100\%$ diperoleh:

$$P = (122 / 340) \times 100\% = 35.9\%$$

Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak pada pertemuan ii siklus I berada pada persentase 35.9%, yang tergolong dalam kategori Belum Berkembang.

c. Pertemuan III Siklus I (9 Juni 2026)

Pertemuan ketiga menunjukkan peningkatan yang lebih nyata. Sebagian anak sudah mulai aktif mengemukakan ide dan berani mencoba hal baru meskipun hasilnya belum sempurna. Tiga anak (Debora, Jesslyn, Trivena) telah mencapai skor 3 (BSH) pada indikator Keberanian Mencoba Hal Baru.

Tabel 4.3. Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus I Pertemuan III

Keterangan Indikator: Ind.1=Kelancaran Mengemukakan Ide | Ind.2=Keaslian

Menghasilkan Karya | Ind.3=Fleksibilitas Alat & Bahan | Ind.4=Kemampuan Mengembangkan Ide | Ind.5=Keberanian Mencoba Hal Baru | Skor: 1=BB, 2=MB,

3=BSH, 4=BSB

No	Nama Anak	Ind. 1	Ind. 2	Ind. 3	Ind. 4	Ind. 5	Jml	Ratarata
1	C.I.T	2	2	1	2	2	9	1.8
2	D.A.T	2	2	2	2	3	11	2.2
3	E.K	1	2	2	1	2	8	1.6
4	G.S.K	2	1	2	2	2	9	1.8
5	G.I.B.T	1	1	1	1	2	6	1.2
6	G.K	1	1	1	1	1	5	1.0
7	G.J.P	2	1	1	1	2	7	1.4
8	H.M.K	2	2	2	2	2	10	2.0
9	H.T	1	1	1	1	2	6	1.2
10	J.M.S.N	2	2	2	2	3	11	2.2
11	J.K.R	2	2	2	2	2	10	2.0
12	K.P	2	1	1	2	2	8	1.6
13	K.I.F.T	2	2	2	2	2	10	2.0
14	T.P	1	1	1	1	2	6	1.2
15	T.A.T	2	2	2	2	3	11	2.2
16	V.J.T	2	2	2	1	2	9	1.8

17	Z.N	2	2	2	2	2	10	2.0
Jumlah		29	27	27	27	36	146	
Rata-rata		1.71	1.59	1.59	1.59	2.12	8.59	
Persentase (%)		42.6%	39.7%	39.7%	39.7%	52.9%	42.9%	

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, hasil observasi kreativitas anak siklus I pertemuan iii menunjukkan total skor seluruh anak sebesar 146 dari skor maksimal

340. Dengan menggunakan rumus persentase $P = (F/N) \times 100\%$ diperoleh:

$$P = (146 / 340) \times 100\% = 42.9\%$$

Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak pada pertemuan iii siklus I berada pada persentase 42.9%, yang tergolong dalam kategori Mulai Berkembang.

d. Pertemuan IV Siklus I (11 Juni 2026)

Pertemuan keempat merupakan pertemuan terakhir siklus I. Terjadi peningkatan secara keseluruhan, namun rata-rata kelas masih berada di bawah 50% dari skor maksimal. Hal ini menunjukkan perlunya perbaikan melalui siklus II dengan metode yang lebih eksploratif.

Tabel 4.4. Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus I Pertemuan IV

Keterangan Indikator: Ind.1=Kelancaran Mengemukakan Ide | Ind.2=Keaslian

Menghasilkan Karya | Ind.3=Flexibilitas Alat & Bahan | Ind.4=Kemampuan

Mengembangkan Ide | Ind.5=Keberanian Mencoba Hal Baru | Skor: 1=BB, 2=MB,

3=BSH, 4=BSB

No	Nama Anak	Ind. 1	Ind. 2	Ind. 3	Ind. 4	Ind. 5	Jml	Ratarata
1	C.I.T	2	2	2	2	2	10	2.0
2	D.A.T	2	2	2	3	3	12	2.4
3	E.K	2	2	2	2	2	10	2.0
4	G.S.K	2	2	2	2	2	10	2.0
5	G.I.B.T	1	2	2	1	2	8	1.6
6	G.K	1	1	2	1	2	7	1.4
7	G.J.P	2	2	1	2	2	9	1.8
8	H.M.K	2	2	2	2	3	11	2.2
9	H.T	2	1	2	1	2	8	1.6
10	J.M.S.N	2	3	2	2	3	12	2.4
11	J.K.R	2	2	2	2	2	10	2.0
12	K.P	2	2	2	2	2	10	2.0
13	K.I.F.T	2	2	2	2	2	10	2.0
14	T.P	1	2	1	2	2	8	1.6
15	T.A.T	2	2	2	3	3	12	2.4
16	V.J.T	2	2	2	2	2	10	2.0
17	Z.N	2	2	2	2	2	10	2.0
Jumlah		31	33	32	33	38	167	
Rata-rata		1.82	1.94	1.88	1.94	2.24	9.82	
Persentase (%)		45.6%	48.5%	47.1%	48.5%	55.9%	49.1%	

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, hasil observasi kreativitas anak siklus I pertemuan iv menunjukkan total skor seluruh anak sebesar 167 dari skor maksimal

340. Dengan menggunakan rumus persentase $P = (F/N) \times 100\%$ diperoleh:

$$P = (167 / 340) \times 100\% = 49.1\%$$

Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak pada pertemuan iv siklus I berada pada persentase 49.1%, yang tergolong dalam kategori Mulai Berkembang.

Rekapitulasi Hasil Siklus I

Tabel berikut menyajikan rekapitulasi skor kreativitas seluruh anak pada keempat pertemuan siklus I.

Tabel 4.5. Rekapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Siklus I

No	Nama Anak	Pertm. 1	Pertm. 2	Pertm. 3	Pertm. 4	Ratarata	Ket.
1	C.I.T	5	7	9	10	7.8	BB/MB
2	D.A.T	8	10	11	12	10.2	MB/BSH
3	E.K	5	6	8	10	7.2	BB/MB
4	G.S.K	5	7	9	10	7.8	BB/MB
5	G.I.B.T	5	5	6	8	6.0	BB/MB
6	G.K	5	5	5	7	5.5	BB/MB
7	G.J.P	5	5	7	9	6.5	BB/MB
8	H.M.K	7	9	10	11	9.2	BB/MB
9	H.T	5	5	6	8	6.0	BB/MB
10	J.M.S.N	9	10	11	12	10.5	MB/BSH
11	J.K.R	6	8	10	10	8.5	BB/MB

12	K.P	5	6	8	10	7.2	BB/MB
13	K.I.F.T	7	9	10	10	9.0	BB/MB
14	T.P	5	5	6	8	6.0	BB/MB
15	T.A.T	8	10	11	12	10.2	MB/BSH
16	V.J.T	5	6	9	10	7.5	BB/MB
17	Z.N	7	9	10	10	9.0	BB/MB
Jumlah		102	122	146	167	134.2	
Rata-rata Kelas		6.00	7.18	8.59	9.82	7.90	

Berdasarkan rekapitulasi di atas, persentase kreativitas anak pada siklus I menunjukkan peningkatan dari pertemuan ke pertemuan: Pertemuan I = 30.0%, Pertemuan II = 35.9%, Pertemuan III = 42.9%, Pertemuan IV = 49.1%. Rata-rata akhir siklus I sebesar 39.5%, masih di bawah 60%, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II.

Refleksi Siklus I.

Berdasarkan hasil observasi pada keempat pertemuan siklus I, kreativitas anak dalam kegiatan menempel puzzle bergambar mobil masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB) hingga Mulai Berkembang (MB). Beberapa kendala yang teridentifikasi adalah:

1. Keterbatasan Ruang Eksplorasi: Kegiatan menempel puzzle memberikan ruang yang terbatas bagi anak untuk mengembangkan ide kreatif karena anak hanya mengikuti pola yang sudah ditentukan.
2. Kurangnya Pengalaman dengan Kegiatan Kelompok: Anak belum terbiasa bekerja dalam kelompok, sehingga interaksi dan kolaborasi masih rendah.

3. Kepercayaan Diri yang Rendah: Anak masih kurang percaya diri untuk mengemukakan ide di depan kelompok dan cenderung menunggu instruksi guru.
4. Keterbatasan Pemahaman Guru tentang PjBL: Guru masih perlu pendampingan dalam menerapkan PjBL secara optimal.

Refleksi ini menjadi landasan perbaikan pada siklus II karena ditemukan pada siklus I yaitu pada kegiatan menempel Puzzle, terdapat tempelan -tempelan Puzzle yang tidak beraturan sesuai dengan contoh puzzle

Jadi perlu di lanjutkan ke siklus II yang di berikan menghadirkan kegiatan yang lebih konkret dan eksploratif, berupa merangkai mobil dari bahan bekas, sehingga anak memiliki ruang lebih besar untuk mengembangkan kreativitasnya.

4.2.3 Deskripsi Siklus II

Perencanaan. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti merancang kegiatan siklus II berupa merangkai mobil dari bahan bekas (kardus, tutup botol, sedotan). Peneliti menyiapkan bahan bekas yang diperlukan, menyusun RPPH yang lebih menekankan eksplorasi mandiri dan kerja kelompok, serta menyiapkan lembar observasi yang sama untuk membandingkan perkembangan kreativitas anak antarsiklus.

Pelaksanaan Tindakan. Siklus II dilaksanakan dalam 4 pertemuan. Pada setiap pertemuan, anak diajak merangkai bahan bekas menjadi replika mobil secara berkelompok. Guru berperan sebagai fasilitator dan mendorong anak untuk aktif mencari solusi sendiri, termasuk memahami fungsi tutup botol sebagai roda dan menyusun badan mobil dari kardus.

Observasi dan Hasil Siklus II

a. Pertemuan I Siklus II (12 Juni 2026)

Pertemuan pertama siklus II menggunakan kegiatan merangkai mobil dari bahan bekas (kardus dan tutup botol). Anak langsung menunjukkan antusias yang tinggi karena kegiatan ini lebih konkret dan memberi kebebasan bereksperimen.

Hampir separuh anak sudah mencapai skor 3 (BSH) pada beberapa indikator.

Tabel 4.6. Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus II Pertemuan I

Keterangan Indikator: Ind.1=Kelancaran Mengemukakan Ide | Ind.2=Keaslian

Menghasilkan Karya | Ind.3=Flexibilitas Alat & Bahan | Ind.4=Kemampuan

Mengembangkan Ide | Ind.5=Keberanian Mencoba Hal Baru | Skor: 1=BB, 2=MB,

3=BSH, 4=BSB

No	Nama Anak	Ind. 1	Ind. 2	Ind. 3	Ind. 4	Ind. 5	Jml	Ratarata
1	C.I.T	2	2	3	2	3	12	2.4
2	D.A.T	3	2	3	3	3	14	2.8
3	E.K	2	2	2	2	3	11	2.2
4	G.S.K	3	2	3	2	3	13	2.6
5	G.I.B.T	2	2	2	2	2	10	2.0
6	G.K	2	2	2	2	2	10	2.0
7	G.J.P	2	2	2	2	3	11	2.2
8	H.M.K	3	2	3	3	3	14	2.8
9	H.T	2	2	2	2	2	10	2.0

10	J.M.S.N	3	3	3	3	3	15	3.0
11	J.K.R	3	2	3	2	3	13	2.6
12	K.P	2	2	2	3	3	12	2.4
13	K.I.F.T	3	2	3	3	3	14	2.8
14	T.P	2	2	2	2	2	10	2.0
15	T.A.T	3	3	3	3	3	15	3.0
16	V.J.T	2	2	3	2	3	12	2.4
17	Z.N	3	2	3	3	3	14	2.8
Jumlah		42	36	44	41	47	210	
Rata-rata		2.47	2.12	2.59	2.41	2.76	12.35	
Persentase (%)		61.8%	52.9%	64.7%	60.3%	69.1%	61.8%	

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, total skor seluruh anak pada siklus II pertemuan I adalah 210 dari skor maksimal 340. Persentase kreativitas dihitung sebagai berikut:

$$P = (210 / 340) \times 100\% = 61.8\%$$

Hasil 61.8% ini menunjukkan peningkatan yang positif dibandingkan siklus I, menggambarkan bahwa anak sudah berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan.

b. Pertemuan II Siklus II (15 Juni 2026)

Pertemuan kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan. Seluruh anak (100%) berhasil mencapai nilai ≥ 3 pada indikator Keberanian Mencoba Hal Baru. Anak mulai memahami hubungan sebab-akibat, misalnya memahami fungsi tutup botol sebagai roda mobil.

Tabel 4.7. Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus II Pertemuan II

Keterangan Indikator: Ind.1=Kelancaran Mengemukakan Ide | Ind.2=Keaslian

Menghasilkan Karya | Ind.3=Fleksibilitas Alat & Bahan | Ind.4=Kemampuan

Mengembangkan Ide | Ind.5=Keberanian Mencoba Hal Baru | Skor: 1=BB, 2=MB,

3=BSH, 4=BSB

No	Nama Anak	Ind. 1	Ind. 2	Ind. 3	Ind. 4	Ind. 5	Jml	Ratarata
1	C.I.T	3	2	3	3	3	14	2.8
2	D.A.T	3	3	3	3	4	16	3.2
3	E.K	3	2	3	2	3	13	2.6
4	G.S.K	3	3	3	3	3	15	3.0
5	G.I.B.T	2	2	3	2	3	12	2.4
6	G.K	2	2	2	3	3	12	2.4
7	G.J.P	3	2	3	2	3	13	2.6
8	H.M.K	3	3	3	3	4	16	3.2
9	H.T	2	2	3	2	3	12	2.4
10	J.M.S.N	3	3	3	3	4	16	3.2

11	J.K.R	3	2	3	3	3	14	2.8
12	K.P	3	2	3	3	3	14	2.8
13	K.I.F.T	3	3	3	3	3	15	3.0
14	T.P	2	2	3	2	3	12	2.4
15	T.A.T	3	3	3	3	4	16	3.2
16	V.J.T	3	2	3	3	3	14	2.8
17	Z.N	3	3	3	3	3	15	3.0
Jumlah		47	41	50	46	55	239	
Rata-rata		2.76	2.41	2.94	2.71	3.24	14.06	
Persentase (%)		69.1%	60.3%	73.5%	67.6%	80.9%	70.3%	

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, total skor seluruh anak pada siklus II pertemuan

ii adalah 239 dari skor maksimal 340. Persentase kreativitas dihitung sebagai berikut:

$$P = (239 / 340) \times 100\% = 70.3\%$$

Hasil 70.3% ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I, menggambarkan bahwa anak sudah berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan.

c. Pertemuan III Siklus II (18 Juni 2026)

Pada pertemuan ketiga, seluruh anak (100%) telah mencapai nilai ≥ 3 pada indikator Kelancaran Mengemukakan Ide, Fleksibilitas Alat & Bahan, Kemampuan Mengembangkan Ide, dan Keberanian Mencoba Hal Baru. Anak mulai berani bercerita tentang karya mereka di depan kelompok.

Tabel 4.8. Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus II Pertemuan III

Keterangan Indikator: Ind.1=Kelancaran Mengemukakan Ide | Ind.2=Keaslian

Menghasilkan Karya | Ind.3=Fleksibilitas Alat & Bahan | Ind.4=Kemampuan Mengembangkan Ide | Ind.5=Keberanian Mencoba Hal Baru | Skor: 1=BB, 2=MB, 3=BSH, 4=BSB

No	Nama Anak	Ind. 1	Ind. 2	Ind. 3	Ind. 4	Ind. 5	Jml	Ratarata
1	C.I.T	3	3	3	3	4	16	3.2
2	D.A.T	3	3	4	3	4	17	3.4
3	E.K	3	3	3	3	3	15	3.0
4	G.S.K	3	3	3	3	4	16	3.2
5	G.I.B.T	3	2	3	3	3	14	2.8
6	G.K	3	2	3	3	3	14	2.8
7	G.J.P	3	3	3	3	3	15	3.0
8	H.M.K	3	3	4	3	4	17	3.4
9	H.T	3	2	3	3	3	14	2.8
10	J.M.S.N	4	3	4	3	4	18	3.6
11	J.K.R	3	3	3	3	4	16	3.2

12	K.P	3	3	3	3	3	15	3.0
13	K.I.F.T	3	3	3	3	4	16	3.2
14	T.P	3	2	3	3	3	14	2.8
15	T.A.T	4	3	3	3	4	17	3.4
16	V.J.T	3	3	3	3	4	16	3.2
17	Z.N	3	3	3	3	4	16	3.2
Jumlah		53	47	54	51	61	266	
Rata-rata		3.12	2.76	3.18	3.00	3.59	15.65	
Persentase (%)		77.9%	69.1%	79.4%	75.0%	89.7%	78.2%	

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, total skor seluruh anak pada siklus II pertemuan iii adalah 266 dari skor maksimal 340. Persentase kreativitas dihitung sebagai berikut:

$$P = (266 / 340) \times 100\% = 78.2\%$$

Hasil 78.2% ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I, menggambarkan bahwa anak sudah berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan.

d. Pertemuan IV Siklus II (22 Juni 2026)

Pertemuan keempat merupakan pertemuan puncak di mana seluruh anak pada semua indikator mencapai nilai ≥ 3 (BSH/BSB). Rata-rata kelas mencapai 85,6% dari skor maksimal, menunjukkan bahwa penerapan metode PjBL berhasil meningkatkan kreativitas anak secara signifikan.

Tabel 4.9. Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus II Pertemuan IV

Keterangan Indikator: Ind.1=Kelancaran Mengemukakan Ide | Ind.2=Keaslian

Menghasilkan Karya | Ind.3=Flexibilitas Alat & Bahan | Ind.4=Kemampuan

Mengembangkan Ide | Ind.5=Keberanian Mencoba Hal Baru | Skor: 1=BB, 2=MB,

3=BSH, 4=BSB

No	Nama Anak	Ind. 1	Ind. 2	Ind. 3	Ind. 4	Ind. 5	Jml	Ratarata
1	C.I.T	3	3	4	3	4	17	3.4
2	D.A.T	4	3	4	4	4	19	3.8
3	E.K	3	3	3	3	4	16	3.2
4	G.S.K	3	3	4	3	4	17	3.4
5	G.I.B.T	3	3	3	3	3	15	3.0
6	G.K	3	3	3	3	3	15	3.0
7	G.J.P	3	3	3	3	4	16	3.2
8	H.M.K	4	3	4	3	4	18	3.6
9	H.T	3	3	3	3	3	15	3.0
10	J.M.S.N	4	4	4	4	4	20	4.0
11	J.K.R	3	3	4	3	4	17	3.4
12	K.P	3	3	3	3	4	16	3.2
13	K.I.F.T	3	3	4	3	4	17	3.4
14	T.P	3	3	3	3	3	15	3.0
15	T.A.T	4	3	4	4	4	19	3.8
16	V.J.T	3	3	4	3	4	17	3.4

17	Z.N	4	3	4	3	4	18	3.6
Jumlah		56	52	61	54	64	287	
Rata-rata		3.29	3.06	3.59	3.18	3.76	16.88	
Persentase (%)		82.4%	76.5%	89.7%	79.4%	94.1%	84.4%	

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, total skor seluruh anak pada siklus II pertemuan iv adalah 287 dari skor maksimal 340. Persentase kreativitas dihitung sebagai berikut:

$$P = (287 / 340) \times 100\% = 84.4\%$$

Hasil 84.4% ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus I, menggambarkan bahwa anak sudah berada pada kategori Berkembang Sangat Baik.

Rekapitulasi Hasil Siklus II

Tabel berikut menyajikan rekapitulasi skor kreativitas seluruh anak pada keempat pertemuan siklus II.

Tabel 4.10. Rekapitulasi Hasil Observasi Kreativitas Siklus II

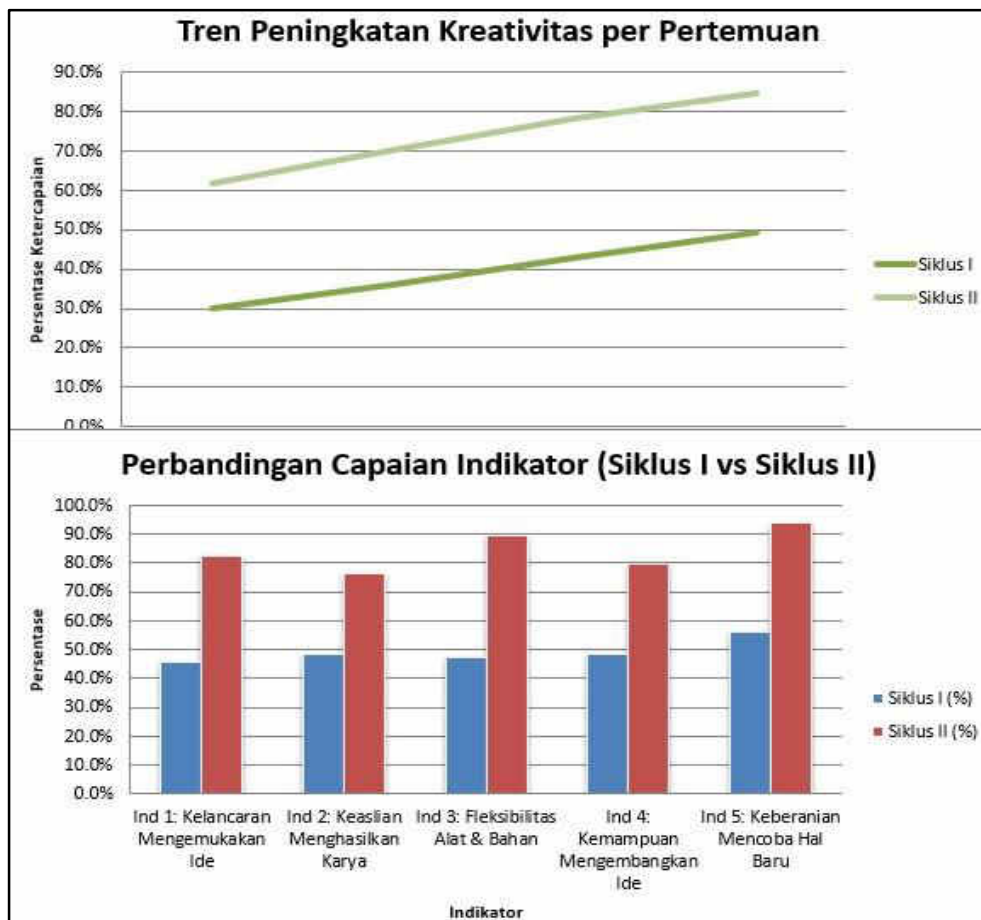
No	Nama Anak	Pertm. 1	Pertm. 2	Pertm. 3	Pertm. 4	Ratarata	Ket.
1	C.I.T	12	14	16	17	14.8	MB/BSH
2	D.A.T	14	16	17	19	16.5	BSH/BSB
3	E.K	11	13	15	16	13.8	MB/BSH
4	G.S.K	13	15	16	17	15.2	BSH/BSB
5	G.I.B.T	10	12	14	15	12.8	MB/BSH
6	G.K	10	12	14	15	12.8	MB/BSH
7	G.J.P	11	13	15	16	13.8	MB/BSH

8	H.M.K	14	16	17	18	16.2	BSH/BSB
9	H.T	10	12	14	15	12.8	MB/BSH
10	J.M.S.N	15	16	18	20	17.2	BSH/BSB
11	J.K.R	13	14	16	17	15.0	BSH/BSB
12	K.P	12	14	15	16	14.2	MB/BSH
13	K.I.F.T	14	15	16	17	15.5	BSH/BSB
14	T.P	10	12	14	15	12.8	MB/BSH
15	T.A.T	15	16	17	19	16.8	BSH/BSB
16	V.J.T	12	14	16	17	14.8	MB/BSH
17	Z.N	14	15	16	18	15.8	BSH/BSB
Jumlah		210	239	266	287	250.5	
Rata-rata Kelas		12.35	14.06	15.65	16.88	14.74	

Rekapitulasi siklus II menunjukkan peningkatan yang konsisten: Pertemuan I = 61.8%, Pertemuan II = 70.3%, Pertemuan III = 78.2%, Pertemuan IV = 84.4%. Ratarata akhir siklus II mencapai 73.7%, jauh melampaui hasil siklus I (39.5%).

Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Gambar 4.1 Perkembangan Kreativitas Anak Siklus I dan Siklus II



Refleksi Siklus II. Hasil siklus II membuktikan bahwa kegiatan merangkai mobil dari bahan bekas mampu meningkatkan kreativitas anak secara signifikan. Pada pertemuan keempat, rata-rata kelas mencapai 84.4% dan seluruh anak pada semua indikator telah mencapai nilai ≥ 3 (BSH/BSB). Capaian ini melampaui target yang ditetapkan, sehingga peneliti memutuskan penelitian tindakan kelas berakhir pada siklus II.

Beberapa faktor yang menyebabkan peningkatan ini adalah:

1. Kegiatan Lebih Konkret dan Bermakna

Anak dapat melihat langsung hubungan antara bahan yang digunakan dengan hasil akhir (mobil), sehingga lebih mudah memahami dan terlibat.

2. Ruang Eksplorasi yang Lebih Luas

Anak diberi kebebasan untuk menentukan sendiri cara merangkai mobil, warna, dan detail yang ingin ditambahkan.

3. Motivasi Intrinsik yang Tinggi

Anak merasa senang dan bangga ketika berhasil membuat mobil dari bahan bekas.

4. Peran Guru sebagai Fasilitator

Guru lebih banyak memberikan pertanyaan terbuka dan dorongan daripada instruksi langsung.

5. Kolaborasi Kelompok yang Efektif

Anak belajar berbagi tugas, mendengarkan ide teman, dan menyelesaikan masalah bersama.

4.2.4 Hasil Rekapitulasi

Penelitian dilakukan pada 17 orang anak didik. Data rekapitulasi penilaian dari Siklus I hingga Siklus II disajikan sebagai berikut:

Rekapitulasi Siklus I (Kegiatan Menempel Puzzle Gambar Mobil)

- Pertemuan I : 30,0% (Belum Berkembang / BB)
- Pertemuan II : 35,9% (Belum Berkembang / BB)
- Pertemuan III : 42,9% (Mulai Berkembang / MB)
- Pertemuan IV : 49,1% (Mulai Berkembang / MB)
- **Rata-Rata Akhir Siklus I: 39,5% (Mulai Berkembang / MB)**

Rekapitulasi Siklus II (Kegiatan Merangkai Mobil dari Bahan Bekas)

- Pertemuan I : 61,8% (Berkembang Sesuai Harapan / BSH)

- Pertemuan II : 70,3% (Berkembang Sesuai Harapan / BSH)
- Pertemuan III : 78,2% (Berkembang Sangat Baik / BSB)
- Pertemuan IV : 84,4% (Berkembang Sangat Baik / BSB)
- **Rata-Rata Akhir Siklus II: 73,7% (Berkembang Sesuai Harapan / BSH)**

4.3 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data observasi dari Siklus I hingga Siklus II, terlihat jelas adanya peningkatan kreativitas anak yang sangat signifikan. Pada Siklus I, kegiatan menempel potongan kertas bergambar mobil hanya mampu menghasilkan rata-rata kreativitas sebesar 39,5%. Hal ini disebabkan karena media potongan kertas seperti mobil memiliki sifat tertutup (*convergent tool*), di mana potongan-potongannya telah ditentukan secara pasti oleh cetakan. Anak-anak tidak memiliki ruang kebebasan untuk mengubah bentuk, menambahkan ornamen, atau mengekspresikan ide-ide orisinal mereka. Perubahan mendasar terjadi pada Siklus II ketika metode PjBL diterapkan secara utuh melalui proyek merangkai mobil menggunakan media bahan bekas (loose parts seperti kardus, tutup botol, dan sedotan). Rata-rata kreativitas anak melonjak tajam mencapai 73,7% secara akumulatif dan memuncak pada angka 84,4% pada akhir Siklus II.

4.3.1 Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Penerapan Metode *Project-Based Learning* di PAUD KB Lestari

Peningkatan kreativitas anak dari kategori Mulai Berkembang (MB) menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB) dipicu oleh beberapa faktor fundamental dalam penerapan PjBL:

- Transisi dari Media Tertutup ke Media Terbuka (*Loose Parts*)

Penggunaan bahan bekas memberikan fleksibilitas tanpa batas. Anak-anak bebas memikirkan bagaimanakah bentuk badan mobil mereka, bagaimana merekatkan tutup botol sebagai roda, atau menambahkan sedotan sebagai knalpot. Kebebasan ini secara langsung memicu indikator kelenturan (*flexibility*) dan keaslian (*originality*).

- Perubahan Peran Guru dari Instruksional menjadi Fasilitator

Pada Siklus II, guru tidak lagi memberi instruksi kaku "harus menempel di mana", melainkan mengajukan *driving questions* (pertanyaan pemantik) seperti: "*Menurutmu, bagian mana yang bisa kita pakai untuk roda agar mobil ini bisa berjalan?*". Pertanyaan terbuka ini merangsang kemampuan berpikir divergen (*divergent thinking*) anak untuk mencari berbagai solusi kreatif.

- Pembelajaran Kolaboratif dan Pengalaman Nyata

Anak-anak mengerjakan proyek secara berpasangan/kelompok. Diskusi antarteman sebaya menciptakan proses saling tukar ide (*brainstorming* alami anak usia dini), sehingga mendorong keberanian mencoba dan kelancaran mengemukakan ide.

4.3.2 Konfirmatoris dan Perbandingan Teori

Temuan peningkatan ini sangat sejalan dengan landasan teoretis perkembangan anak:

- Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Piaget menegaskan bahwa anak usia praoperasional (2–7 tahun) membangun pengetahuannya melalui tindakan fisik konkret (*learning by doing*). Proyek merangkai mobil dari bahan bekas memberikan manipulasi objek secara langsung, memungkinkan anak mentransformasikan skema kognitifnya

melalui asimilasi dan akomodasi untuk menghasilkan pemecahan masalah yang kreatif.

- Teori Sosio-Kultural Lev Vygotsky

Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan *Zone of Proximal Development* (ZPD). Dalam proyek kelompok PjBL, anak yang mengalami kesulitan mendapatkan bantuan kognitif (*scaffolding*) baik dari guru maupun teman sebayanya yang lebih mampu. Bantuan ini menumbuhkan rasa percaya diri anak untuk bereksplorasi dan mencoba hal baru tanpa takut gagal.

- Teori Kreativitas Utami Munandar (Model 4P / Ciri Berpikir Kreatif)

Munandar menyatakan bahwa kreativitas tumbuh jika anak diberikan pendorong (*press*) dan sarana (*process*) untuk menghasilkan produk (*product*) yang pribadi (*person*). PjBL memfasilitasi keempat dimensi Munandar tersebut secara utuh, terutama pada indikator kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

4.3.3 Analisis Peningkatan per Indikator Kreativitas

Peningkatan kreativitas terjadi pada semua indikator yang diamati:

1. Kelancaran Mengemukakan Ide (*Fluency*)

Meningkat dari 33.8% (siklus I P1) menjadi 82.4% (siklus II P4). Anak mulai berani mengemukakan ide tentang bentuk mobil yang ingin dibuat dan bagaimana cara merangkainya. Hal ini sejalan dengan temuan (Syafina et al., 2025) yang melaporkan peningkatan kelancaran berpikir anak setelah penerapan PjBL.

2. Keaslian dalam Menghasilkan Karya (*Originality*)

Meningkat dari 26.5% menjadi 76.5%. Anak mulai menghasilkan karya yang berbeda-beda, tidak hanya meniru contoh guru. Misalnya, ada anak yang

membuat mobil dengan warna-warna cerah, ada yang menambahkan "sayap" pada mobil, dan ada yang membuat mobil dengan roda lebih banyak. Temuan ini mendukung penelitian (Kusumawardani et al., 2023) tentang peningkatan orisinalitas melalui

PjBL.

3. Fleksibilitas dalam Menggunakan Alat dan Bahan (*Flexibility*)

Meningkat dari 27.9% menjadi 89.7%. Anak mulai menggunakan bahan dengan berbagai cara, misalnya menggunakan tutup botol sebagai roda, sedotan sebagai knalpot, dan kardus sebagai badan mobil. Hal ini sejalan dengan teori (Hajar & Wardhani, 2022) bahwa fleksibilitas berkembang melalui pengalaman menggunakan bahan dengan cara yang berbeda.

4. Kemampuan Mengembangkan Ide (*Elaboration*)

Meningkat dari 29.4% menjadi 79.4%. Anak mulai menambahkan detail pada karya mereka, seperti menempelkan jendela, menambahkan lampu, atau memberi stiker hiasan. (Nursafitri, 2025) juga menemukan bahwa PjBL mendorong anak untuk mengembangkan ide secara lebih terperinci.

5. Keberanian Mencoba Hal Baru

Meningkat dari 32.4% menjadi 94.1%. Ini merupakan peningkatan paling mencolok. Seluruh anak (100%) telah mencapai nilai ≥ 3 pada pertemuan kedua siklus II. Anak mulai berani mencoba cara baru, tidak takut gagal, dan mau mencoba lagi jika usaha pertama kurang berhasil. Temuan ini mendukung (Nikmah et al., 2023) tentang peningkatan motivasi dan keberanian anak melalui PjBL.

4.3.4 Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme Vygotsky yang menyatakan bahwa anak belajar melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung dengan lingkungan sekitarnya. Dalam PjBL, anak belajar melalui kolaborasi dengan teman dan guru, serta melalui eksplorasi bahan dan alat secara langsung.

- Penelitian ini juga sejalan dengan temuan (Souisa et al., 2024) yang menyatakan bahwa pendekatan proyek efektif dalam mengembangkan kreativitas anak karena memberikan kesempatan untuk penyelidikan mendalam, keterlibatan dengan dunia nyata, dan produksi karya nyata.
- Perbandingan dengan penelitian (Syafina et al., 2025) menunjukkan hasil yang konsisten, yaitu peningkatan kreativitas anak setelah penerapan PjBL. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan menggunakan desain PTK yang memungkinkan pengamatan proses peningkatan secara bertahap dalam dua siklus.
- Sejalan dengan Nikmah et al. (2023): Nikmah dkk. menemukan bahwa PjBL efektif membangkitkan imajinasi dan motivasi belajar anak prasekolah. Penelitian ini membuktikan secara kuantitatif bahwa peningkatan tersebut terukur nyata pada 5 indikator kreativitas.
- Sejalan dengan Aliyatuz Zulfa et al. (2024): Zulfa & Sari (2024) mengemukakan bahwa integrasi proyek mampu meningkatkan partisipasi aktif dan rasa ingin tahu anak secara holistik. Temuan di PAUD Lestari mengonfirmasi bahwa rasa ingin tahu yang terfasilitasi berdampak langsung pada keberanian anak dalam menciptakan karya yang orisinal.
- Sejalan dengan Arpah et al. (2024): Arpah dkk. menekankan bahwa penggunaan media lingkungan sekitar dalam PjBL secara signifikan meningkatkan kemampuan

elaborasi dan kelenturan anak usia 5–6 tahun. Pembuktian di PAUD Lestari memperlihatkan bahwa pemanfaatan kardus dan tutup botol bekas membuat anak lebih kaya dalam menambahkan detail-detail unik pada produk mobil ciptaannya.

4.3.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan PjBL

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi, beberapa faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan penerapan PjBL dalam meningkatkan kreativitas anak adalah:

1. **Pemilihan Tema yang Relevan dengan Anak**

Tema "Mobil" dipilih karena anak-anak PAUD Lestari sering melihat mobil di lingkungan sekitar, sehingga memiliki pengalaman awal yang dapat dikembangkan.

2. **Penggunaan Bahan Bekas yang Konkret**

Bahan bekas (kardus, tutup botol, sedotan) yang digunakan dalam siklus II memberikan pengalaman sensorik dan memungkinkan anak untuk bereksperimen secara langsung.

3. **Peran Guru sebagai Fasilitator**

Guru tidak memberikan instruksi langkah demi langkah, tetapi memberikan pertanyaan terbuka yang mendorong anak untuk berpikir dan menemukan solusi sendiri.

4. **Kerja Kelompok yang Terstruktur**

Pembagian kelompok kecil memungkinkan setiap anak untuk berpartisipasi dan memberikan kontribusi sesuai kemampuan mereka.

5. Penghargaan terhadap Proses dan Produk

Guru memberikan apresiasi terhadap usaha anak, bukan hanya hasil akhir, sehingga anak merasa dihargai dan termotivasi untuk terus mencoba.

Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pembelajaran PAUD:

1. PjBL dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak.
2. Guru perlu dilatih untuk berperan sebagai fasilitator, bukan pemberi instruksi langsung.
3. Pembelajaran berbasis proyek perlu dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik dan minat anak.
4. Pemanfaatan bahan bekas dapat menjadi solusi untuk keterbatasan alat permainan edukatif.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan mengenai penerapan metode Project-Based Learning (PjBL) di PAUD KB Lestari Kecamatan Leihitu Barat, diperoleh kesimpulan:

1. Kondisi Awal dan Hasil Siklus I: Sebelum tindakan dan pada awal Siklus I (kegiatan menempel puzzle pola), tingkat kreativitas anak tergolong rendah dengan rata-rata persentase kelas hanya sebesar 39,5% (kategori Mulai Berkembang). Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher-centered) dan penggunaan media datar yang membatasi ruang eksplorasi anak.

2. Proses Penerapan PjBL: Penerapan PjBL yang efektif dicapai pada Siklus II dengan merubah proyek dari media kertas datar menjadi karya 3D berbasis bahan bekas (kardus, tutup botol, sedotan). Langkah-langkah sintaks PjBL yang berhasil memicu kreativitas meliputi: (a) pemberian pertanyaan pemantik kontekstual, (b) perencanaan proyek bersama anak, (c) eksplorasi bebas fungsi bahan bekas, (d) pendampingan guru sebagai fasilitator yang memberikan pertanyaan terbuka (open-ended questions), serta (e) apresiasi dan pameran karya.
3. Peningkatan Kreativitas Anak (Ketercapaian Tujuan): Penerapan metode PjBL terbukti secara signifikan meningkatkan kreativitas anak usia dini di PAUD KB Lestari. Terjadi peningkatan rata-rata persentase kreativitas sebesar 34,2%, yaitu dari 39,5% pada Siklus I meningkat menjadi 73,7% (rata-rata keseluruhan Siklus II) dan mencapai puncak 84,4% pada akhir pertemuan Siklus II (kategori Berkembang Sangat Baik). Seluruh anak (100%) berhasil mencapai kriteria tuntas (kategori BSH atau BSB) pada kelima indikator kreativitas.

5.2 Implikasi Teoritis Bagi PAUD

Hasil penelitian ini memberikan implikasi teoritis yang berarti bagi pengembangan keilmuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), antara lain:

1. Penguatan Teori Konstruktivisme pada Anak Usia Dini

Penelitian ini memperkuat pandangan Piaget dan Vygotsky bahwa anak usia dini membangun pengetahuannya sendiri secara optimal melalui interaksi aktif dengan media konkret dan kolaborasi sosial, bukan melalui instruksi pasif atau lembar kerja kertas datar.

2. Reorientasi Konsep Kreativitas AUD

Mengonfirmasi teori Guilford dan Torrance bahwa kreativitas anak tidak sekadar bakat menggambar, melainkan proses berpikir divergen fleksibel yang dapat distimulasi melalui pemecahan masalah praktis berbasis proyek.

3. Pengembangan Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Wilayah

Memberikan acuan teoritis bahwa pendekatan PjBL sangat adaptif dan efektif diterapkan di satuan PAUD daerah pedesaan atau kepulauan dengan memanfaatkan media loose parts terjangkau tanpa harus bergantung pada pabrikasi alat permainan edukatif (APE) yang mahal.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru PAUD:

- Diharapkan guru dapat secara konsisten menerapkan metode *ProjectBased Learning* (PjBL) minimal 2 hingga 3 kali dalam seminggu pada tema-tema pembelajaran kontekstual.
- Guru hendaknya mengurangi penggunaan Lembar Kerja Anak (LKA) berbentuk kertas mewarnai pasif dan beralih memanfaatkan bahan daur ulang bekas (*loose parts*) di sekitar sekolah untuk memicu keberanian anak berkreasi.

1. Bagi Pengelola / Satuan PAUD:

- Memfasilitasi kegiatan *In-House Training* (IHT) atau workshop internal pengayaan metode PjBL bagi para pendidik guna meningkatkan kompetensi perancangan proyek pembelajaran yang berpusat pada anak.

- Menyediakan sudut area eksplorasi (*creative corner*) di kelas yang kaya akan variasi bahan daur ulang dan media alam yang aman digunakan anak.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya:

- Disarankan untuk menguji efektivitas metode PjBL terhadap variabel perkembangan sosial-emosional atau kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) anak dengan jumlah subjek yang lebih luas serta durasi tindakan yang lebih panjang.



DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, N., Sinaga, R., & Handayani, S. (2025). Mengembangkan keaslian dan keluwesan karya anak melalui media eksploratif berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 45–58.
- Astria, R., & Harahap, S. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 625–630.
- Craft, A. (2022). *Creativity and early years education: Possibility thinking and young children*. Routledge.
- Dewi, R. K., & Surani, S. (2022). Stimulasi perkembangan otak anak usia dini melalui kegiatan eksplorasi seni dan motorik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1820–1832.
- Fatmawati, N. (2022). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis lingkungan. *Jurnal Edukasi PAUD*, 4(1), 33–42.
- Febriana, H. R., & Iswantiningtyas, V. (2020). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek*. 815–825.
- Hajar, F., & Wardhani, J. D. (2022). *Pengaruh Pemberian Stimulasi Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini*. 6(6), 6245–6257.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3325>
- Handayani, S., & Sinaga, R. (2022). Pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini. *Jurnal Riset Pendidikan Anak*, 3(1), 14–25.
- Hayati, N., & Zurianti, N. A. (2024). Implementasi Pembelajaran Science, Teknologi, Engineering, Arts, & Mathematic (STEAM) dengan Memanfaatkan Media Loose Parts. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 100–113.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v13i1.306>
- Kurniawati, R., Kristiana, D., & Muttaqin, M. A. (2024). *Implementasi Metode Project Based Learning Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Terapan Kurikulum Merdeka*. 4, 105–131.
- Kusumawardani, R., Fatimah, A., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). *Creativity and project based learning*. 5–6. <https://doi.org/10.33830/ijeiece.v5i2.1626>
- Machali, I. (2022). *Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru ?* 1(2).

- Muhibbullah, M. M., Alviani, V. Z., & Natasya, D. (2024). *Analisis Kesesuaian Implementasi Sintaks Project Based Learning dalam Proses Pembelajaran*. 5(1), 42–57.
- Munandar, S. C. U. (1997). *INISIATIF DAN KREATIVITAS ANAK*.
- Mutiara, S., & Maulani, S. (2023). *IMPLEMENTASI PROGRAM MERDEKA BELAJAR UNTUK ANAK USIA DINI MELALUI PROJECT BASED LEARNING*. 6(1), 331–339.
- Nasution, T. (2022). *MODEL PROJECT-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI PERGURUAN TINGGI prestasi akademik siswa pada pendidikan dasar , menengah , dan atas (Chen & prestasi akademik mahasiswa daripada pengajaran langsung . Berdasarkan hasil melibatkan. c, 152–165*.
- Nikmah, A., Shofwan, I., & Loretha, A. F. (2023). *Implementasi Metode Project Based Learning untuk Kreativitas pada Anak Usia Dini*. 7(4), 4857–4870. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4999>
- Nursafitri, L. (2025). *Project-Based Learning Trends in Early Childhood Education : Building Children 's Creativity and Independence*. 2(July), 37–44.
- Runco, M. A. (2023). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice* (3rd ed.). Academic Press.
- Sari, D. P., Utami, R., & Weland, Y. (2023). Kolaborasi kelompok dalam ProjectBased Learning untuk mengasah kreativitas anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 89–98.
- Souisa, F. C., Lestari, G. D., & Yusuf, A. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Anak Usia Dini*. 5(1), 752–765. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.616>
- Syafina, N., Amanda, R. S., & Ismiatun, A. N. (2025). *Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi Pendidikan Anak Usia Dini merupakan*. 9(c), 107–115.
- Yusri, Y., & Samsuri, S. (2014). Peningkatan hasil belajar IPS melalui model konstruktivistik berbantuan media pembelajaran. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(2), 231–241. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v1i2.2443>

Zulfa, N. A., & Sari, N. (2024). *Learning method innovation : Integrating projects for holistic development of early childhood* . 07(02), 157–171.

30% menggunakan ChatGPT sebagai sumber



LAMPIRAN

Dokumentasi kegiatan bersama siswa, Pertemuan 1 Siklus 1 (3 Juni 2026)



Dokumentasi kegiatan bersama siswa, Pertemuan 2 Siklus 1 (5 Juni 2026)



Dokumentasi kegiatan bersama siswa, Pertemuan 3 Siklus 1 (9 Juni 2026)



Dokumentasi kegiatan bersama siswa, Pertemuan 4 Siklus 1 (11 Juni 2026)



Dokumentasi kegiatan bersama siswa, Pertemuan 1 Siklus 2 (12 Juni 2026)



Dokumentasi kegiatan bersama siswa, Pertemuan 2 Siklus 2 (15 Juni 2026)



Dokumentasi kegiatan bersama siswa, Pertemuan 3 Siklus 2 (18 Juni 2026)



Dokumentasi kegiatan bersama siswa, Pertemuan 4 Siklus 2 (22 Juni 2026)



Wawancara bersama guru



Surat izin penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA KRISTEN NEGERI AMBON
Jalan Dolog Halong Atas, Tlp. (0911) 346161
<http://www.iaknambon.ac.id> Email : info@iaknambon.ac.id
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Nomor : B-2657/lak.03/L.2/TL.00/05/2026
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : Mohon Ijin Penelitian

26 Mei 2026

Yth. Bupati Maluku Tengah
c.q. Kepala Badan KESBANGPOL Kabupaten Maluku Tengah
di

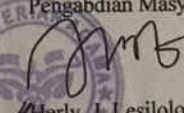
Tempat

Dalam rangka pemenuhan tugas akhir mahasiswa maka penelitian lapangan merupakan salah satu tahapan yang mesti dijalani. Tahapan penelitian lapangan ini dilaksanakan guna mendapatkan data yang dibutuhkan sesuai dengan permasalahan yang diteliti oleh mahasiswa. Sehubungan dengan hal itu maka kami mohon agar Bapak/Ibu dapat mengizinkan mahasiswa kami untuk melaksanakan penelitian serta dapat memberikan data yang dibutuhkan. Mahasiswa yang bersangkutan dengan topik penelitiannya adalah :

Nama : Agustina Talahatu
NIM : 1520220103001
Prodi : Pendidikan Kristen Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan Kristen
Judul Penelitian : Eksplorasi Penerapan Metode Project- Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Lestari Kecamatan Leihitu Barat Kabupaten Maluku Tengah
Lokasi Penelitian : PAUD Lestari, Kecamatan Laihitu Barat, Kabupaten Maluku Tengah
Lama Penelitian : 3 Juni s.d 3 Juli 2026

Demikian permohonan kami, atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Lembaga Penelitian dan
Pengabdian Masyarakat


Herly J. Lesilolo

Tembusan :

1. Yang bersangkutan
2. Arsip

Surat keterangan penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MALUKU TENGAH BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Imam Borjol, E-mail : bakesbangpolmalukutengah@gmail.com

M A S O H I

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 074/232/BKBP/VI/2026

- A. Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 07 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 03 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian (SKP);
4. Surat Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor : SD.6/2/12 tanggal 5 Juli 1972 Tentang Kegiatan Riset dan Survey diwajibkan melaporkan diri kepada Gubernur Kepala Daerah atau Pejabat yang ditunjuk;
5. Peraturan Daerah Nomor : 04 Tahun 2016 tentang Pembentukan Susunan dan Organisasi Perangkat Daerah Kabupaten Maluku Tengah;
6. Surat Gubernur Maluku Nomor 220/375 tanggal 2 Februari 2018 tentang Penerbitan Rekomendasi Surat Keterangan Penelitian (SKP);
- B. Menimbang : Surat Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Institut Agama Kristen Negeri Ambon
Nomor : B-2657/lak.03/L.2/TL.00/05/2026 26 Mei 2026
Perihal Permohonan Izin Penelitian

Dengan ini memberikan izin Penelitian kepada :

- a. N a m a : **Agustina Talahatu**
b. Identitas : Mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen
Institut Agama Kristen Negeri Ambon
c. N I M : 1520220103001
d. Untuk : 1. Melakukan Penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :
"Eksplorasi Penerapan Metode Project-Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Lestari Kecamatan Leihitu Barat Kabupaten Maluku Tengah".
2. Lokasi Penelitian : PAUD Lestari
Kecamatan Leihitu Barat
Kabupaten Maluku Tengah
3. Waktu Penelitian : 3 Juni 2026 s.d 3 Juli 2025

Sehubungan dengan maksud tersebut diatas, maka dalam pelaksanaannya agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- Mentaati semua ketentuan / peraturan yang berlaku.
- Melaporkan kepada instansi terkait untuk mendapat petunjuk yang diperlukan.
- Surat Keterangan ini hanya berlaku bagi kegiatan : Penelitian
- Tidak menyimpang dari maksud yang diajukan serta tidak keluar dari lokasi Penelitian
- Memperhatikan keamanan dan ketertiban umum selama pelaksanaan kegiatan berlangsung.
- Memperhatikan dan mentaati system kerja instansi setempat.
- Menyampaikan 1 (satu) Eksemplar laporan hasil kepada Bupati Maluku Tengah Cq. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Maluku Tengah.
- Apabila terdapat penyimpangan/pelanggaran dari ketentuan tersebut maka Surat Keterangan ini akan dicabut.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Masohi, 2 Juni 2026



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM MERDEKA**

**Satuan Pendidikan : PAUD LESTARI Kelas /Semester : 1A/Genap Topik :
Alat Transportasi Sub Topik : Mobil Hari/Tanggal : 15, juni 2026
Alokasi Waktu : 08:00-10:00 Wit**

Tujuan Pembelajaran.

Anak mampu:

1. mengenal apa itu Mobil secara Sederhana
2. Menyebutkan bagian-bagian mobil { kaca, spion mobil }
3. Mengembangkan motorik, bahasa, dan kognitif). Sosial emosional

1. kegiatan pembuka / Pembukaan (± 20 Menit)

Berbaris, doa, Salam: Menyiapkan fisik dan mental anak untuk belajar.

Absen : Memeriksa kehadiran anak.

Tanya Jawab

1. ada yang sudah pernah melihat mobil
2. mobil biasanya ada di darat atau di laut, atau di udarah?

2. Kegiatan Inti (± 60 Menit) - Integrasi Kognitif,

Bahasa, Motorik, Sosial Kegiatan 1: Mengenal Mobil

(Kognitif/Bahasa) Guru menunjukkan gambar singkat tentang mobil.

Sederhana: "Mobil adalah Alat transportasi yang ada di darat, mobil memiliki roda empat

- Menjelaskan bagian – bagian mobil
- Mengurutkan gambar mobil mulai dari yang kecil ke besar

3. Istirahat / Makan (± 30 Menit) Cuci tangan

sebelum makan.

Berdoa sebelum dan sesudah makan.

Makan bekal bersama (menanamkan kebiasaan membuang bungkus makanan ke tempat sampah).

4. Kegiatan Penutup (± 30 Menit) -

Tanya Jawab (Evaluasi):

- "Tadi kita belajar apa saja?
- "Apa saja bagian – bagian dari mobil Berdoa & Penutup.

Lembar Observasi Siswa

			Catatan/ Deskripsi Singkat
Aspek yang	Indikator Perilaku Siswa	Kategori (Beri tanda centang ✓)	
Diamati			
Keterlibatan dalam kelompok	1. Anak menunjukan rasa ingin tahu dan fokus saat guru menunjukan gambar mobil dan puzzle mobil	☐ Belum Berkembang ☐ Mulai Berkembang ☐ Berkembang sesuai harapan ☐ Berkembang sangat baik	
	2. Anak mampu menjawab setiap pertanyaan yang di berikan oleh guru kepada kelompok	☐ Belum Berkembang ☐ Mulai Berkembang ☐ Berkembang sesuai harapan ☐ Berkembang sangat baik	
	3. Anak mampu bekerja sama memilih potongan puzzle yang ingin di susun terlebih dahulu	☐ Belum Berkembang ☐ Mulai Berkembang ☐ Berkembang sesuai harapan ☐ Berkembang sangat baik	
	4. Anak mampu bekerja sama menyusun puzzle mobil	☐ Belum Berkembang ☐ Mulai Berkembang ☐ Berkembang sesuai harapan ☐ Berkembang sangat baik	
Kerja Sama dalam Kelompok			
Kreativitas	4. Anak Mencoba mencari potongan puzzle yang pas ketika mendapati potongan puzzle yang tidak cocok	☐ Belum Berkembang ☐ Mulai Berkembang ☐ Berkembang sesuai harapan ☐ Berkembang sangat baik	
	5. Anak berusaha menyelesaikan puzzle meskipun sempat mengalami kesulitan atau salah pasang	☐ Belum Berkembang ☐ Mulai Berkembang ☐ Berkembang sesuai harapan ☐ Berkembang sangat baik	
Evaluasi	6. Anak mampu menceritakan di depan kelas hasil puzzle yang sudah di temple kelompok	☐ Belum Berkembang ☐ Mulai Berkembang ☐ Berkembang sesuai harapan ☐ Berkembang sangat baik	
	7. Anak mengungkapkan perasaan setelah berhasil menyusun puzzle bersama dalam kelompok	☐ Belum Berkembang ☐ Mulai Berkembang ☐ Berkembang sesuai harapan ☐ Berkembang sangat baik	

Lembar Wawancara Guru

Lembar Observasi Guru

Nama Guru :

Tanggal Observasi :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa pemahaman ibu mengenai Metode pembelajaran berbasis proyek atau Project-Based-Learning?	
2	Apakah metode Project-Based-Learning sudah pernah di terapkan dalam proses pembelajaran ?	
3	Bagaimana ibu menyusun rencana pembelajaran/RPPH dengan menggunakan Metode berbasis proyek?	
4	Bagaimana ibu menentukan tema atau topik proyek yang sesuai dengan minat dan tahap perkembangan anak ?	
5	Bagaimana tahapan pelaksanaan Metode pembelajaran berbasis proyek yang biasa ibu lakukan di kelas ?	
6	Bagaimana interaksi antara guru dan anak serta antar sesama anak selama kegiatan proyek berlangsung ?	
7	Bagaimana cara ibu melakukan penilaian terhadap perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan proyek?	
8	Indikator apa saja yang menjadi acuan ibu dalam melihat perkembangan kreativitas anak ?	
9	Bagaimana bentuk pelaporan hasil perkembangan kreativitas anak kepada orang tua	
10	Apa saja kendala/hambatan yang ibu temui saat menerapkan metode berbasis proyek?	

Hasil wawancara guru

09

Nama Guru : Leonora M. Palahallo

Tanggal Observasi :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa pemahaman ibu mengenai Metode pembelajaran berbasis proyek atau Project-Based-Learning?	Pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana guru memberikan ilmu dan membimbing siswa untuk memecahkan masalah
2	Apakah metode Project-Based-Learning sudah pernah di terapkan dalam proses pembelajaran ?	sudah.
3	Bagaimana ibu menyusun rencana pembelajaran/RPPH dengan menggunakan Metode berbasis proyek?	Menentukan tema dan tujuan Pembelajaran materi yang di angkat, alat dan bahan, langkah-langkah Kegiatan dan penilaian.

8	Indikator apa saja yang menjadi acuan ibu dalam melihat perkembangan kreativitas anak ?	Baru kreatif, seni dan eksploratif.
9	Bagaimana bentuk pelaporan hasil perkembangan kreativitas anak kepada orang tua	Laporan hasil perkembangan anak disusun secara narasi
10	Apa saja kendala/hambatan yang ibu temui saat menerapkan metode berbasis proyek?	Kesiapan guru yang tergesa-gesa dalam memberikan materi ajar kepada siswa, dan tidak ada persiapan guru dalam proses belajar mengajar.

4	Bagaimana ibu menentukan tema atau topik proyek yang sesuai dengan minat dan tahap perkembangan anak?	Tema di pilih berdasarkan kedekatan dengan kehidupan anak.
5	Bagaimana tahapan pelaksanaan Metode pembelajaran berbasis proyek yang biasa ibu lakukan di kelas?	Guru berperan sebagai fasilitator, menyiapkan bahan dan mendampingi proses belajar hingga selesai
6	Bagaimana interaksi antara guru dan anak serta antar sesama anak selama kegiatan proyek berlangsung?	Interaksi dua arah di mana terjadi dialog antara guru dan anak / siswa
7	Bagaimana cara ibu melakukan penilaian terhadap perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan proyek?	Melakukan Penilaian dengan cara melakukan observasi, portofolio dan catatan anekdot.

Surat keterangan selesai penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN MALUKU TENGAH
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Imam Bonjol, E-mail : bakesbangpolmalukutengah@gmail.com
M A S O H I

SURAT KETERANGAN

Nomor : 074/232.X/BKBP/I/2026

Bupati Maluku Tengah Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
 Kabupaten Maluku Tengah menerangkan bahwa :

N a m a : **Agustina Talahatu**
Identitas : Mahasiswa Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
 Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen
 Institut Agama Kristen Negeri Ambon
N I M : 1520220103001
J u d u l : **" Eksplorasi Penerapan Metode Project-Based Learning
 Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di
 PAUD Lestari Kecamatan Leihitu Barat Kabupaten
 Maluku Tengah".**
Lokasi : PAUD Lestari
 Kecamatan Leihitu Barat
 Kabupaten Maluku Tengah
Waktu : 3 Juni 2026 s.d 3 Juli 2025

Telah selesai melaksanakan Penelitian di Kabupaten Maluku Tengah sesuai
 dengan waktu yang telah ditentukan.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk
 dapat dipergunakan seperlunya.

Masohi, 06 Juli 2026

Kepala Badan

S. J. NOYA, S.Sos., M.Si
 Pembina Utama Muda
 NIP. 19700214 199003 1 006

Surat keterangan selesai penelitian di sekolah

 **PEMERINTAH KABUPATEN MALUKU TENGAH**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN ANAK USIA DINI
"KB LESTARI"
Alamat : Jln. Lapangan , Negeri Lilibooi , Kec . Leihitu Barat
Email : paudlestariku@gmail.com 

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor : 421.1 / 07 / KBL / 2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Theodora Tulaseket
Jabatan : Pengelola
Alamat Sekolah : Negeri Liliboi

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

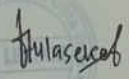
Nama : Agustina Talahatu
NIM : 1520220103001
Program Studi : Pendidikan Kristen Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan Kristen Negeri Ambon
Universitas : Institut Agama Kristen Negeri Ambon

Benar – benar telah melaksanakan penelitian/observasi di sekolah **KB LESTARI** guna menyusun tugas akhir/skripsi. Penelitian ini berjudul : Eksplorasi Penerapan Metode projec-Based-Learning, dalam meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di **KB LESTARI**, Kecamatan Leihitu Barat, Kabupaten Maluku Tengah. Penelitian ini telah dilaksanakan selama 1 bulan mulai dari tanggal 3 Juni s.d 3 Juli 2026

Demikian Surat Keterangan ini di buat dengan sebenarnya dan agar dapat di gunakan sebagaimana mestinya.

Lilibooi , 03 Juli 2026

Mengetahui,
Pengelola


Theodora Tulaseket A.md