



Qalam lil Athfal
Volume IV Edisi I Tahun 2026

Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Berbasis *Project Based Learning* Di RA Ar-Rahman Bandar Tinggi

Soybatul Aslamiah Ritonga¹⁾, Suhaibah Ritonga²⁾, Niur Ritonga³⁾

^{1,2}Dosen Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara, ³Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara
e-mail: ¹soybatul89@stita.ac.id, ²suhaibahritonga@gmail.com, ³niurRit@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui penerapan model Project-Based Learning (PjBL) di satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) RA Ar-Rahman Bandar Tinggi. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 20 anak kelompok B. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan penilaian unjuk kerja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL dapat meningkatkan kreativitas anak, ditunjukkan oleh peningkatan skor kreativitas pada setiap siklus. Dengan demikian, model PjBL efektif digunakan dalam pembelajaran di RA Ar-Rahman Bandar Tinggi untuk mengembangkan kreativitas anak.

Keywords—*Project Based Learning, Kreativitas Anak, Pendidikan Anak Usia Dini.*

ABSTRACT

This study aims to enhance the creativity of early childhood through the implementation of the Project-Based Learning (PjBL) model in the Early Childhood Education (PAUD) unit of RA Ar-Rahman Bandar Tinggi. The research method used was classroom action research (CAR), implemented in two cycles. The subjects were 20 children from group B. Data collection techniques included observation, documentation, and performance assessment. The results showed that the implementation of PjBL can enhance children's creativity, as indicated by an increase in creativity scores in each cycle. Thus, the PjBL model is effective in learning at RA Ar-Rahman Bandar Tinggi to develop children's creativity.

Keywords: *Project-Based Learning, Children's Creativity, Early Childhood Education.*



1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang sangat penting dalam meletakkan dasar perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif, sosial-emosional, bahasa, dan kreativitas. Kreativitas menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini agar anak mampu berpikir fleksibel, imajinatif, dan inovatif. Masa perkembangan anak usia dini adalah masa yang paling tepat untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak.

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun atau disebut dengan usia keemasan (golden age). Masa ini merupakan masa yang harus mendapatkan perhatian khususnya dalam perkembangan motorik halus anak. Jika masa itu terabaikan atau tidak terpenuhi dengan baik maka akan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak pada tahap selanjutnya. (Ritonga et al. 2024)

Metode pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran dapat digunakan untuk membantu peserta didik fokus mengikuti dan memahami materi yang diberikan oleh pendidik sekaligus membuat suasana belajar dikelas menjadi lebih menarik (Pertiwi et al., 2022). Metode pembelajaran diterapkan karena permasalahan yang sering terjadi di lembaga pendidikan pada saat ini. Pendidik cenderung menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan membosankan dalam kegiatan pembelajarannya. Hal ini dikarenakan kurangnya kreatifitas pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran (Aprian, 2022). Hal ini membuat siswa terisolasi sehingga sulit berkomunikasi dengan anak lainnya, pertanyaan yang diajukan oleh guru relatif sama sehingga melumpuhkan kreativitas anak dan mempengaruhi kemandirian anak (Primayana, 2020). Kondisi tersebut akan

sulit meningkatkan minat belajar peserta didik dan tidak dapat mampu mencapai tujuan atau hasil belajar yang optimal. (Nikmah, Shofwan, and Loretha 2023)

Pembelajaran berbasis proyek adalah cara memberikan pengalaman belajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, baik secara individu maupun kelompok (Veselov et al., 2019). Pembelajaran berbasis proyek memberi pendidik kesempatan untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan berpartisipasi dalam pekerjaan proyek anak. Hasil dari penelitian Rusmayadi et al., (2022) menyatakan bahwasannya pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan prestasi anak yaitu mencapai 87,5%, hal tersebut menunjukkan bahwa perkembangan anak berada di kategori sangat baik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan metode pembelajaran bagi anak usia 5-6 tahun dapat memberikan pengalaman pembelajaran dengan bermain sambil belajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berpusat pada anak.

Namun, berdasarkan hasil observasi yaitu praktik pembelajaran di RA Ar-Rahman Bandar Tinggi masih sering berpusat pada guru dan kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara aktif. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan anak secara langsung dalam proses belajar. RA Ar-Rahman Bandar Tinggi juga menghadapi permasalahan serupa terkait kreativitas anak usia dini. Dari jumlah siswa RA yang mencapai 20 anak, hanya sekitar 10% yang memiliki kreativitas tinggi dalam berbagai indikator kreativitas. Sebagian besar siswa lainnya memiliki tingkat kreativitas cukup hingga rendah. Hal ini diduga disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional dengan pemberian instruksi

sepihak oleh guru. Untuk mengatasi masalah kreativitas anak TK, sangat penting untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang merangsang dan melibatkan anak-anak secara aktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi yaitu menggunakan salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah Project-Based Learning (PjBL), yang menekankan pada pembelajaran melalui proyek nyata dan bermakna. Kemudian diharapkan melalui pembelajaran berbasis *project based learning*, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berkualitas, dan peningkatan kreativitas anak usia dini lebih optimal dengan hasil memuaskan.

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), merupakan metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media, yang memiliki karakteristik, antara lain 1) dengan mengarahkan anak untuk membuat keputusan dan membuat kerangka kerjanya sendiri, 2) ada masalah atau pertanyaan yang harus dipecahkan. 3) anak dibimbing dalam merancang proses untuk mencapai hasil yang telah ditentukan, 4) setiap anak mempunyai tanggung jawab guna mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan untuk menyelesaikan proyek anak, 5) mengajak anak melakukan evaluasi secara berkelanjutan, 6) anak secara teratur melakukan refleksi atas apa yang mereka kerjakan, 7) hasil akhir yang diharapkan adalah anak menghasilkan sebuah produk dan dievaluasi kualitasnya, 8) kelas harus mendukung adanya perubahan dan tidak membuat anak takut melakukan kesalahan. (Ilmu et al. 2022)

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan produk baru, baik perubahan yang benar-benar baru maupun perubahan yang dimodifikasi dengan menggabungkan hal-hal yang sudah ada (Nikmah et al. 2023). Pengembangan kemampuan kreatif

seseorang sebaiknya diasah mulai dari sedini mungkin, karena masa kanak-kanak merupakan masa emas atau golden age. Usia emas hanya terjadi sekali dalam seumur hidup dan masa ini paling efektif untuk mengembangkan kemampuan anak (Furi & Harmawati, 2019). Anak belajar untuk mengembangkan kemampuan melalui banyak cara antara lain: dengan bermain, mengindera, melakukan percobaan, bereksplorasi dan berinteraksi, sehingga dapat menggali pengetahuan dan pengalaman dari lingkungan untuk meningkatkan kreativitasnya. Pembelajaran berbasis proyek berpengaruh dalam peningkatan kreativitas anak karena penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek dalam proses pembelajaran mempermudah anak dalam memahami materi dan konsep serta menciptakan peluang bagi anak untuk mengungkapkan ide dan gagasan dalam mengkonstruksi pengetahuannya (Wulandari et al., 2019).

2. METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di RA Ar-Rahman Bandar Tinggi Sigambal. Penelitian ini dilakukan di semester Genap pada bulan Januari-Maret 2026.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah 20 anak kelompok B di RA Ar-Rahman Bandar Tinggi.

Objek dalam penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis proyek (PJBL) dan Kreativitas Anak Usia Dini.

Jenis Penelitian

Jenis pada penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di

dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya, sehingga kreativitas anak dapat meningkat. Berbeda dengan penelitian biasa yang mengumpulkan data dari lapangan atau objek atau tempat lain sebagai responden, maka PTK mempersyaratkan peneliti mengumpulkan data dari praktiknya sendiri melalui refleksi diri. Ini berarti peneliti mencoba mengingat kembali apa yang dikerjakannya dalam kelas, apa dampak tindakan tersebut bagi anak dan yang terpenting guru mencoba memikirkan mengapa dampaknya seperti itu. (Anon, 2021)

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran. Perbaikan dilakukan secara bertahap dan terus menerus, selama kegiatan penelitian dilakukan. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif, yang berarti peneliti bekerjasama dengan guru atau wali kelas RA Ar-Rahman Bandar Tinggi.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa dokumentasi dan lembar observasi kreativitas anak yang mencakup indikator kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk melihat peningkatan kreativitas anak pada setiap siklus.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak setelah penerapan model PjBL. Pada pra-siklus, sebagian besar dengan persentase 80% anak berada pada kategori mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan dengan persentase 20%. Setelah siklus I, kreativitas anak meningkat ke kategori berkembang sangat baik dengan persentase 10%, berkembang sesuai harapan dengan persentase 45% dan mulai berkembang 45%. Pada siklus II, sebagian

besar anak mencapai kategori berkembang sangat baik dengan persentase 40%, berkembang sesuai harapan 42% dan mulai berkembang 18%.

Peningkatan ini terlihat dari kemampuan anak dalam mengemukakan ide, bekerja sama dalam kelompok, serta menghasilkan karya proyek yang lebih variatif dan orisinal. Berdasarkan hasil dari siklus I dan II maka, terlihat bahwa disiklus II secara klasikal sudah mendapatkan hasil ketuntasan yaitu 82%, dimana hal ini berdasarkan menurut Aqib Zainal jika secara klasikal mencapai ketuntasan 80% maka, penelitian tersebut dihentikan.

Penerapan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas anak usia dini di RA Ar-Rahman Bandar Tinggi terbukti meningkat dan berhasil mencapai target yang peneliti inginkan. Hal yang dijelaskan dapat terlihat pada lembar observasi yang telah disediakan dalam peningkatan kreativitas anak usia dini menggunakan model *Project Based Learning* yang mengalami peningkatan dari sebelum tindakan penelitian menuju penelitian pada siklus I hingga siklus II dengan menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK).

Pembahasan

Penerapan Model *Project-Based Learning* memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung. Anak terlibat aktif dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian proyek, sehingga mendorong munculnya kreativitas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan. Model *Project-Based Learning* juga mendukung prinsip pembelajaran PAUD di RA Ar-Rahman Bandar Tinggi yang berpusat pada anak dan belajar sambil bermain.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Project-Based Learning dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Model ini efektif digunakan dalam pembelajaran PAUD karena memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Guru PAUD disarankan untuk menerapkan model PjBL secara berkelanjutan dengan menyesuaikan tema dan karakteristik anak.

5. DAFTAR PUSTAKA

Anon. 2021. "No Title." *Ilmu, Fakultas, Pendidikan Universitas, Negeri Makassar, Sulawesi Selatan, and A. Pendahuluan.* 2022. "Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Seni Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Project Based Learning TK Kurnia Simomulyo Baru Surabaya Jawa Timur." 4(2).

Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: Depdiknas.

Nikmah, Awaliyatun, Imam Shofwan, and All Fine Loretha. 2023. "Implementasi Metode Project Based Learning Untuk Kreativitas Pada Anak Usia Dini." 7(4):4857–70. doi: 10.31004/obsesi.v7i4.4999.

Rosdiana. 2016. *Penggunaan Media Pembelajaran ICT dan Pengaruhnya terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa pada Sekolah Menengah di Kota Palopo. Vol 4, No 1.*

Ritonga, Soybatul Aslamiah. 2023. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Peningkatan Kemampuan*

Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Tarbiyah Bil Qalam Vol.VIII.I

Ritonga, Soybatul Aslamiah, Asmiyah, Suryatik, and Azhar. 2024. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Permainan Puzzle Pada Kelompok A Di RA Al - Bashitiah Batu Tunggal." *Zalam Lil Athfal, Jurnal Pendidikan, Agama Dan Sains* II(1).

Suryono D. 2016. *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak.* In Prenademia Group (Edisi Pertama). Kencana.