

## Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi

Nurizati Syafina<sup>1\*</sup>, Rizki Surya Amanda<sup>2)</sup>, Asih Nur Ismiatun<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup> Universitas Jambi, Jl. Lintas Jambi-Ma. Bulian, Muaro Jambi, Jambi, Indonesia.

<sup>\*</sup> Email corresponding author: [nurizatisyafina@gmail.com](mailto:nurizatisyafina@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh *model Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *Pre-Experimental*. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah 102 anak, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah 22 anak. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan jenis teknik purposive sample. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi sebagai instrumen penelitian yang telah diuji validasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Paired Samples Test*. Hasil dari analisis data menggunakan pengujian hipotesis uji-*t Paired Samples Test* diperoleh nilai *Sig.* (2-tailed) 0,000 <0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi pada data pre test dan post test. Untuk melihat berapa besar pengaruh, dapat diketahui dengan perhitungan *effect size* menggunakan rumus *cohen's*, besarnya pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi sebesar 4,1. Hasil tersebut didalam tabel kriteria interpretasi nilai *cohen's* termasuk kedalam kategori yang berefek kuat (*strong effect*) terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan didapatkan kesimpulan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) berpengaruh positif terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.

**Kata Kunci:** Project Based Learning (PjBL), Kreativitas

### Abstract

*This study aims to see the effect of the Project Based Learning (PjBL) model on the creativity of children aged 5-6 years at TK Negeri Pembina 2 Jambi City. This study uses a quantitative approach with a Pre-Experimental research method. The research design used was One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were 102 children, while the sample in this study were 22 children. The sampling technique in this study was non probability sampling with purposive sample technique. In this study, researchers used observation sheets as research instruments that had been tested for validation. The data analysis technique used in this study uses normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using Paired Samples Test. The results of data analysis using Paired Samples Test t-test hypothesis testing obtained a Sig value. (2-tailed) 0.000 <0.05, then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. It can be concluded that there is a significant influence between the creativity of children aged 5-6 years at TK Negeri Pembina 2 Jambi City on pre-test and post-test data. To see how much influence, it can be seen by calculating the effect size using the cohen's formula, the magnitude of the effect of using the Project Based Learning (PjBL) model on the creativity of children aged 5-6 years at TK Negeri Pembina 2 Jambi City is 4.1. These results in the table of criteria for interpreting the cohen's value are included in the category that has a strong effect on the creativity of children aged 5-6 years. Based on the results of research and discussion, it is concluded that the Project Based Learning (PjBL) model has a positive effect on the creativity of children aged 5-6 years at TK Negeri Pembina 2 Jambi City.*

**Keywords:** Project Based Learning (PjBL), Creativity

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang di tujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Widodo, 2020).

Anak usia dini dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 18 Tahun 2018 tentang Penyedia Layanan Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Selanjutnya dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 dijelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang di tujukan pada anak untuk dapat merangsang dan memaksimalkan seluruh aspek-aspek perkembangan pada anak. Terdapat 6 aspek penting yang dapat di kembangkan dalam diri seorang anak yaitu aspek nilai moral agama, sosial dan emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa dan seni. Febrina (2017), menyatakan bahwa usia 0-6 tahun adalah usia kritis sekaligus strategi dalam proses

pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya, artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, bahasa, sosio-emosional dan spiritual termasuk didalamnya kreativitas belajar.

Menurut John W. Haefele kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru dan bernilai social (Munfarijah, 2018). Kreativitas diperlukan agar dapat menjemput abad persaingan pengembangan kreativitas seseorang yang menghasilkan karya inovatif atau sesuatu yang baru dan dibutuhkan pada zaman sekarang (Husna, 2018). Menurut Santrock keativitas ialah suatu kemampuan dalam berfikir mengenai sesuatu dengan menggunakan cara yang tidak biasa dalam menyelesaikan masalah (Yosep, 2014). Menurut Sujiono kreativitas ialah kemampuan saat mimikirkan, menciptakan, mengadakan dan menemukan suatu bentuk ataupun gagasan baru yang original yang bisa berguna bagi orang itu sendiri dan orang lain (Ardiyanto, 2017).

Berdasarkan pernyataan para ahli diatas, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menciptakan suatu karya yang didapatkan dari berbagai macam ide, gagasan, dan imajinasi orang itu sendiri. Adanya kreativitas, orang-orang bisa melakukan kegiatan yang dapat menghibur diri sendiri dan juga menghasilkan karya yang diinginkan.

Kreativitas yang seharusnya ada pada anak menurut penelitian Peningkatan Kreativitas melalui Pendekatan *Brain Learning* dalam (Kusumawardani, 2018) adalah “Proses kognitif yang muncul dari aspek 4P yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk. Keempat aspek ini yaitu: 1). Pribadi, anak suka bertanya, tertarik dengan banyak kegiatan, suka mencoba hal-hal baru, mengungkapkan pendapat dalam sebuah masalah dan memperlihatkan selera

humor; 2). Pendorong, anak bersemangat, antusias dalam kegiatan disekolah, anak melakukan kegaitan atas keinginan sendiri; 3). Proses, keterlibatan aktif dalam berbagai kegiatan disekolah; 4). Produk, hasil karya anak dalam kegiatan disekolah.

Kreativitas, di samping bermakna baik untuk pengembangan diri juga merupakan salah satu kebutuhan pokok, manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Menurut Asrori (dalam Pebria, 2016) menegemukakan bahwa dalam pengembangan kreativitas anak, ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh guru yaitu : .1) Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya; 2) Mengakui dan menghargai gagasan- gagasan anak; 3) Menjadi pendorong bagi anak untuk mengomunikasikan dan mewujudkan gagasan-gagasannya; 4) Membantu anak memahami dalam berfikir dan bersikap dan bukan untuk menghukumnya. 5) Memberikan peluang untuk mengomunikasikan gagasan-gagasannya. 6) Memberikan informasi mengenai peluang-peluang yang tersedia.

Untuk menumbuh kembangkan kreativitas tersebut, maka diperlukan ada nya stimulus dengan menggunakan strategi atau metode pengajaran. Adapun metode merupakan bagian dari strateg kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan di tetapkan. Metode juga merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.

Dalam mengembangkan kreativitas anak, metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasinya. Dalam mengembangkan kreativitas anak metode yang di pergunakan juga mampu mendorong anak dan mencari serta menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu memecahkan masalah, memikirkan kembali,

membangun kembali dan menemukan ide-ide baru.

Indikator untuk kreativitas yang meliputi ciri-ciri antara lain memiliki rasa ingin tahu yang mendalam dan sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan gagasan atau usul terhadap suatu masalah juga bebas menyatakan pendapat kemudian mempunyai rasa keindahan yang dalam dan menonjol dalam bidang seni serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas juga orisinal dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah (Munandar, 2018). Adapun indikator perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun berdasarkan Kemendiknas tahun 2013, antara lain : 1) Memecahkan masalah secara kreatif; 2) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh); 3) Menunjukkan sikap kemandirian; 4) Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar; 5) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain; 6) Menunjukkan karya dan aktifitas seni sengan menggunakan berbagai media.

Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi pada kelompok B2 yang berjumlah 22 orang anak, 12 diantara anak tersebut kreativitasnya belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada saat kegiatan pembelajaran anak masih kurang inisiatif dalam pengerjaan tugas, masih kurangnya minat anak dalam kegiatan pembelajaran, contohnya anak belum mampu membuat suatu karya sesuai idenya sendiri, serta anak masih terpaku pada instruksi guru dalam proses pembelajaran. Anak belum dapat menuangkan ide-idenya untuk menciptakan suatu karya menggunakan alat dan bahan yang diberikan guru. Selanjutnya anak juga kurang percaya diri dan mandiri, contohnya anak tidak berani bertanya, takut mencoba dan masih harus dibimbing guru untuk setiap pengerjaan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi, kegiatan yang dilakukan guru dalam mengembangkan aspek kreativitas anak banyak, contohnya seperti pemberian Lembar Kegiatan Anak (LKA), menggambar. Banyak kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas anak, tetapi kemampuan kreativitas anak tetap rendah. Selain itu guru juga menjelaskan bahwa metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu metode ceramah, LKA dan buku latihan. Padahal banyak model pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk untuk proses belajar mengajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan. Salah satunya dengan model pembelajaran *Project Based Learning* yang dapat diketahui masih jarang digunakan guru untuk proses belajar mengajar disekolah..

Melihat permasalahan diatas maka diperlukan model pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi dalam proses kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan guru untuk kreativitas anak adalah dengan Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Bahan Alam yang merupakan pembelajaran yang dapat memberikan kebebasan dan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas anak. Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Bahan Alam dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan, dan kemampuan untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi sehingga mereka memiliki peluang untuk terus berkreasi dan mengembangkan diri seoptimal mungkin.

Pemanfaatan bahan alam di sekitar anak dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan untuk mengoptimalkan potensi anak terutama kesadaran terhadap kebersihan lingkungan dan alam Farikhha (dalam Elia Rosa, 2022). Selain itu, pemanfaatan bahan alam sebagai penunjang kegiatan belajar memungkinkan anak dapat melakukan berbagai kegiatan seperti mengeksplorasi,

bereksperimen dan mengamati banyak hal. Segala kegiatan dengan Pembelajaran *Project Based Learning* berbasis Bahan Alam dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan dan peningkatan di kreativitas anak.

Dalam penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas ada beberapa penelitian yang menggunakan model PJBL yaitu dalam penelitian yang dilakukan Febrina Dwi Maryati (2017) berkenaan dengan judul Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek Di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Selatan, disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *Project Based Learning* ini dapat meningkatkan kreativitas anak secara signifikan.

Dari beberapa penelitian dengan Pembelajaran *Project Based Learning* dapat dilihat bahwa pelaksanaan Pembelajaran *Project Based Learning* ini tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran seperti menggunakan berbagai kegiatan dalam melaksanakan Pembelajaran *Project Based Learning*. Sistem kerja pembelajaran project ini guru harus bisa mengelola pembelajaran dikelas dan melibatkan anak. Dalam kerja proyek ini anak bebas menggunakan cara-cara yang mereka inginkan untuk mengerjakan proyek yang diberikan. Penerapan pembelajaran *project based learning* ini sangat tepat diberikan kepada anak untuk mestimulasi dan mengembangkan kreativitas anak. Dimana guru hanya sebagai fasilitator dan motivator dalam kegiatan pembelajaran sedangkan anak diajak berpikir kreatif dan menuangkan ide ide agar tercipta suatu karya yang baru dari hasil kerja anak.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan oleh peneliti dan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi dengan judul "Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina 2 Kota Jambi"

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri Pembina 2 yang merupakan salah satu TK yang berada di Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *Pre-Experimental*. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh anak TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan jenis teknik purposive sample.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi, dan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *project based learning* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi. Dengan adanya penggunaan model *project based learning* suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan diharapkan dapat mempengaruhi kreativitas pada anak. Dalam pelaksanaan penelitian ini tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*), tes awal sendiri bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal sampel sebelum diberikan perlakuan dan tes akhir yang dilakukan bertujuan untuk melihat sejauh mana akibat diberikan perlakuan apakah terdapat peningkatan yang berarti atau tidak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh menunjukkan bahwa nilai rata-rata kreativitas sebelum diberikan perlakuan penggunaan model *Project Based Learning* yaitu 6,7 dan meningkat menjadi 16,2 setelah diberikan perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* memberi pengaruh yang sangat signifikan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi. Sejalan dengan pendapat Alayinda dkk (2019) menjelaskan bahwa model *Project Based*

*Learning* dapat mendorong tumbuhnya kreativitas pada anak sehingga dapat pula menjadikan sebuah prestasi bagi anak itu.

Dari hasil uji-t *Paired Sampel Test* nilai Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi pada data *pre test* dan *post test*. Elliana Sundari (2019) pada penelitiannya juga menjelaskan bahwa metode proyek dapat berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas anak.

Untuk melihat berapa besar pengaruh, dapat diketahui dengan perhitungan effect size menggunakan rumus *cohen's d*. besarnya pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi sebesar 4,1. Hasil tersebut didalam tabel kriteria interpretasi nilai *cohen's d* termasuk kedalam kategori yang berefek kuat (*strong effect*) terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Pengaruh signifikan tersebut diperoleh dari adanya pemberian perlakuan oleh peneliti terhadap anak mencapai target indikator dari kreativitas itu sendiri.

Sejalan dengan pendapat Isoni (dalam Agustina, 2021) bahwa *Project Based Learning* adalah kegiatan pembelajaran yang memiliki nilai-nilai praktis yang sangat penting bagi pengembangan keterampilan, pengembangan pribadi serta pengembangan kreativitas anak. Selain itu Alayinda dkk (2019) juga menjelaskan bahwa model *Project Based Learning* dapat mendorong tumbuhnya kreativitas pada anak sehingga dapat pula menjadikan sebuah prestasi bagi anak itu. Wulandari dkk (2019) juga mengemukakan bahwa pada penelitiannya 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.

Kreativitas perlu distimulasi sejak dini, karena untuk mempersiapkan anak memasuki masa abad ke-21 yang mana kreativitas menjadi modal utama seorang anak untuk dapat berkembang demi meningkatkan kualitas hidup dan memecahkan segala permasalahannya (Azizah dan Wardhani, 2022).

Berdasarkan hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* memberi pengaruh yang sangat signifikan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi yang berdampak positif pada proses pembelajaran serta membuat suasana terasa menyenangkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan skor *pre test* dan *post test*, dimana hasil *pre test* yang diperoleh 6,7 dan *post test* 16,2. Hasil tersebut didasarkan dari analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji 1 *paired sample test pre test* dan *post test* (uji t). Analisis ini diperoleh dari nilai *Sig.* (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Data tersebut menunjukkan pengaruh yang signifikan. Dengan demikian hipotesis penelitian berbunyi "Terdapat pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi". Telah terbukti benar dengan kriteria interpretasi *cohen's d* 4,1 masuk kedalam kategori kuat (*strong effect*).

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penelitian, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan masukan, validator yang telah bersedia membantu selama proses validasi, guru dan peserta didik TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi yang telah terlibat dalam penelitian, serta orang tua dan teman-teman yang telah mendoakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, P. (2021). Kontribusi Project Based Learning Terhadap Stimulasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3(1), 27-34.
- Akbar & Eliyyil. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenada Media.
- Alayinda, A., Ali, M., & Yuniarni, D. (2019). Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Proyek di PAUD Aisyiyah Busthanul Atfhal 3 Pontianak Tenggara. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(3). <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i3.31902>
- Amelia, N., & Aisyah, N. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) dan Penerapannya pada Anak Usia Dini di TK IT Al-Farabi. *Buhuts Al Athfal: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181-199. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i2.3912>
- Amimi, & Aisyah. (2014). Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. In *Modul Perkuliahan Universitas Terbuka*.

- Ardiyanto, A. (2017). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Journal Upgris : Jendela Olahraga*, 2(2). <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700/upgris>
- Badriah R.(2019). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai Di Tk Pertiwi 1 Raja Basa Lama.*Skripsi.Lampung : IAIN Metro.*
- Dina P. (2020). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Barang Bekas Di Raudhatul Athfal Jauharotul Mualimin Gayau Sakti Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah.*Skripsi. Lampung : IAIN Metro.*
- Elia Rosa. (2022).Pengaruh Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis Lingkungan Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Tanjung Morawa. *Skripsi. Medan : Universitas Negeri Medan.*
- Fadillah, M. (2014). Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SD/MTS Dan SMA/MA. *Yogyakarta : Ar-Ruzz*
- Febrina D.M. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek Di Ra Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat. *Skripsi. Lampung : UIN Raden Intan Lampung.*
- Gide, A. (2018). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v1i1.23>
- Halim & Fauziatul. (2017). Memahami Kesiapan Belajar Anak Melalui 7 Prinsip Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Almuslim. Edisi Khusus. No 3.*
- Handayani H. P. (2018). Pengembangan kreativitas anak usia dini Dalam keluarga. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera.* <https://doi.org/10.24114/jkss.v15i2.8774>.
- Hapsari, D. T. (2020). Pengembangan model *project based learning* (pjb) untuk meningkatkan keterampilan financial literacy anak usia 5-6 tahun di Yogyakarta. *Eprints. Uny. Ac. Id*, 20(1), 1-136.
- Ismiatun, A. N., Muazzomi, N., & Syafina, N. (2024). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Mahasiswa dalam Mengembangkan APE berbasis Kewirausahaan: The Influence of Project Based Learning on Student Creativity in Developing Entrepreneurship-based APE. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 10(1), 51-55.
- Kusumawardani, R., Rosidah, L., Wardhani, Rr. D. K., & Raharja, R. M. (2018). Profil Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 13(1). <https://doi.org/10.21009/Jiv.1301.2>
- Maharani.(2023). Analisis Kreativitas Anak Melalui Media Loose Part Di TK Putri Cipiring Mudung Darat Kecamatan Maro Sebo Kabupaten Muaro

- Jambi. *Skripsi. Jambi* : Universitas Jambi.
- Maulidah, E. (2019). *Efektifitas model project based learning (PJBL) untuk meningkatkan keterampilan 4C (Critical Thingking, Creativity, Communication, and Collaboration) siswa kelas IV SDN Karang Melok I Tamanan Bondowoso* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). <http://etheses.uin.malang.ac.id/id/eprint/16025>
- Munandar, (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta : Rineka Cipta,
- Munfarijah, S. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Kerja Dan Kreativitas Dalam Kepemimpinan Paud. *Jurnal Kependidikan*, 3(2), 163–182. <https://doi.org/10.24090/jk.v3i2.905>
- Novi.M. (2017). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr*. <https://doi.org/10.24090/Jimrf.V3i1.1013>
- Pebrina S.2016. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Dengan Permainan Balok Di Taman Kanak- Kanak Sabrina Sukarame Bandar Lampung. *Skripsi. Lampung* : IAIN Raden Intan Lampung.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2017). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak TK. In *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak TK*. Jakarta : Kencana.
- Sari, A. Y. (2018). Implementasi Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Anak Usia Dini, *Motric*,1(1), 10. <https://doi.org/10.31090/paudmotic.v1i1.547>
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Alfabeta. Bandung. *E-Jurnal Ekonomi Danbisnis Universitas Udayana*, 11.
- Sujiono, Y. N. (2014). Metode Pengembangan Kognitif. In *Universitas Terbuka*.
- Supriadi, D. (2017). Implementasi Manajemen Inovasi Dan Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Journal Of Education Management & Administration Review*, 1(2). <http://dx.doi.org/10.4321/ijemar.v1i2.944>
- Susanto & Ahmad. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. Jakarta: Bumi
- Thezy M.J.2023. Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Sungai Liuk Kecamatan Pesisir Bukit. *Skripsi. Jambi* : Universitas Jambi.
- Tinenti, Y. R. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan penerapannya dalam proses pembelajaran di kelas*. Deepublish. Yogyakarta.
- Utami & Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta. 2014.



- Utiahman, T. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Metode Pemberian Tugas Menganyam Kertas Dan Melipat Kertas. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 183. <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.901>
- Widodo, H. (2020). *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Alprin. Jawa tengah.
- Wulandari, N. (2020). Media Karman (Kardus Ragam Permainan) Untuk Meningkatkan Kemampuan Aspek Perkembangan Dasar Pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal Of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 2(1). <https://doi.org/10.35473/Ijec.V2i1.425>
- Yuliani N.S. (2014). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yulianingsih & Yuyun.(2020). "Pengenalan Covid-19 pada anak usia dini melalui metode bercerita." *Digital Library UIN Sunan Gunung Jati*".
- Yulianto, A., Fatchan, A., & Astina, I. K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis *Lesson Study* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: teori, penelitian, dan pengembangan*, <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i3.8729>