



## **Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Media Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Rumah Sekolah Cendekia**

**Rusmayadi<sup>1</sup>, Herman<sup>2</sup>, Mubasysyirah<sup>3</sup>, Ayu Wulansari<sup>4</sup>, Awanda Erna<sup>5</sup>**

Universitas Negeri Makassar

Jl. Bonto Langkasa, Banta-Bantaeng, Rappocini, Makassar, Sulawesi Selatan 90222

Email: rusmayadi@unm.ac.id<sup>1</sup>, herman-hb83@unm.ac.id<sup>2</sup>,

mubasysyirah.armt@gmail.com<sup>3</sup>, ayuwulansari70@gmail.com<sup>4</sup>,

awandaernalagi@gmail.com<sup>5</sup>

**Abstrak:** Pendidikan anak usia dini diarahkan untuk menjembatani tumbuh kembang anak secara optimal sesuai dengan norma, nilai, dan harapan masyarakat serta bersifat holistik dan terpadu, yang mengembangkan semua aspek perkembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan salah satu aspek perkembangan tersebut, yaitu mengembangkan kreativitas anak karena berdasarkan hasil observasi awal di Taman Kanak-Kanak Rumah Sekolah Cendekia pada kelompok B, diperoleh informasi bahwa tingkat kreativitas anak didik di sekolah tersebut belum berkembang secara optimal. Untuk itu, peneliti menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media bahan alam untuk mengembangkan kreativitas anak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen, dan desain penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experimental*. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembanding. Penelitian juga dilaksanakan pada bulan Januari tahun 2022 di kelompok B Rumah Sekolah Cendekia. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media bahan alam memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Rumah Sekolah Cendekia. Hal tersebut terlihat dari berkembangnya berbagai aspek kreativitas anak, termasuk *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Diharapkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan media bahan alam dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

**Kata kunci:** *Project Based Learning, Kreativitas, Bahan Alam, Anak Usia Dini*

**Abstract:** Early childhood education is directed toward facilitating children's optimal growth and development in accordance with societal norms, values, and expectations, and is holistic and integrated in nature, encompassing all aspects of development. This study aims to develop one of these developmental aspects, namely children's creativity, because based on the results of preliminary observations conducted in Group B at Rumah Sekolah Cendekia Kindergarten, it was found that the creativity level of the children had not yet developed optimally. Therefore, the researcher applied the Project Based Learning model using natural materials as learning media to enhance children's creativity. This study employed a quantitative experimental method, with a Quasi-Experimental research design. The research was conducted by providing treatment to the experimental group and using a control group for comparison. The study was also carried out in January 2022 in Group B at Rumah Sekolah Cendekia. The results of the data analysis showed that the implementation of the Project Based Learning model using natural materials had a positive impact on the creativity development of Group B children at Rumah Sekolah Cendekia Kindergarten. This was reflected in the improvement of various aspects of children's creativity, including fluency, flexibility, originality, and elaboration. It is expected that the implementation of the PBL model using natural materials can provide a significant positive impact on the creativity development of early childhood learners compared to conventional learning methods.

**Keywords:** *Project Based Learning, Creativity, Natural Tool, Early Childhood*

## A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya menuntun anak sejak lahir untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani dalam interaksi dengan alam beserta lingkungannya. Dalam UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Artinya, pendidikan tidak hanya mencakup proses belajar mengajar di sekolah, tetapi juga meliputi proses pembelajaran sepanjang hayat yang berlangsung di berbagai tempat dan situasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan adalah suatu usaha manusia untuk mengubah sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan. Pada hakikatnya, pendidikan adalah usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri.

Pendidikan bagi anak usia dini diberikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang sering disebut masa emas atau *golden age*, di mana anak mengalami lonjakan perkembangan dengan begitu pesat yang sering juga disebut sebagai masa *golden age* (Suryadi et al., 2020). Di samping itu, pada usia ini anak masih sangat rentan sehingga apabila penanganannya tidak tepat justru dapat merugikan anak itu sendiri.

Pendidikan anak usia dini diarahkan untuk menjembatani tumbuh kembang anak secara optimal sesuai dengan norma, nilai, dan harapan masyarakat serta bersifat holistik dan terpadu, yang mengembangkan semua aspek perkembangan, yakni nilai agama, moral dan sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni. Sangat penting untuk mengenal aspek perkembangan anak agar dapat diberikan bimbingan sesuai dengan tahap perkembangannya. Salah satu hal penting yang harus distimulasi dalam perkembangan anak yaitu kreativitas. Fatmawati mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan intelektual individu dalam menciptakan dan mengembangkan suatu hal yang baru dari kumpulan pengalaman, pengetahuan, dan konsep yang pernah didapatkan (Silalahi et al., 2020).

Setiap anak dilahirkan dengan memiliki beragam potensi kreatif yang ditunjukkan pada masa awal perkembangan. Misalnya, ketika masih bayi, anak sudah mampu melakukan manipulasi gerakan serta suara melalui kemampuan pendengaran dan pengamatannya. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas harus dilakukan sejak usia dini agar kelak anak-anak dapat menciptakan suatu hal yang baru, baik berupa produk maupun gagasan yang dapat diterapkan untuk pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Di samping itu, anak dapat mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.

Salah satu kemungkinan faktor penyebab permasalahan pengembangan kreativitas anak dilatarbelakangi oleh lingkungan yang kurang menunjang anak-anak untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya lingkungan keluarga dan sekolah. Dalam sebuah studi, tingkat motivasi intrinsik siswa terlihat lebih rendah jika guru terlalu banyak mengontrol dan lebih tinggi jika guru memberikan lebih banyak otonomi.

Peningkatan kualitas dalam pengembangan kreativitas anak memerlukan stimulasi melalui kegiatan yang memberi kesempatan dan kebebasan kepada anak dalam mengekspresikan ide atau menciptakan sesuatu. Selain itu, pengembangan kreativitas anak usia dini sangat memerlukan dukungan dari semua pihak, antara lain guru, orang tua, dan lingkungan masyarakat. Dalam pengembangan kreativitas, orang tua dan guru berperan sebagai motivator dan fasilitator, bukan sebagai pengajar. Orang tua dan guru harus dapat menyediakan kondisi lingkungan yang dapat memberikan stimulus bagi anak dalam menuangkan seluruh potensi kreatifnya. Kondisi lingkungan tersebut yaitu lingkungan yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menjadi kreatif. Anak diberi kebebasan untuk melakukan apa saja yang anak-anak inginkan dalam proses mengeksplorasi potensi kreatifnya.

Salah satu model pembelajaran yang memberikan anak kebebasan bereksplorasi adalah model *Project Based Learning*. Pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* adalah pendekatan pedagogis untuk memberi instruksi kepada siswa agar aktif membangun pengetahuannya sendiri selama periode waktu tertentu, serta berkolaborasi dengan teman-temannya untuk menghasilkan produk guna menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah yang menantang.

*Project Based Learning* menciptakan suasana belajar konstruktivis di mana siswa membangun pengetahuan. Dalam pendekatan pengajaran klasik, siswa bersifat pasif dan diharapkan dapat menghafal informasi. Sementara itu, PBL merupakan simbol transformasi dari hafalan pengetahuan menjadi pembelajaran yang bermakna. Dengan demikian, PBL dapat disebut sebagai pendekatan *student-driven, teacher-facilitated*, yaitu pendekatan yang digerakkan oleh siswa dan difasilitasi oleh guru dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di Taman Kanak-Kanak Rumah Sekolah Cendekia pada kelompok B, diperoleh informasi bahwa tingkat kreativitas anak didik di sekolah tersebut belum berkembang secara optimal. Hal tersebut dapat dilihat ketika anak diberi kegiatan membuat craft "Mini Garden" dengan cara menempelkan gambar-gambar sayur dan buah pada area kebun. Masih banyak anak yang belum mampu memunculkan dan mengaplikasikan ide-ide berdasarkan imajinasinya sendiri. Dari hasil observasi, masih ada 9 orang anak yang mengerjakan tugasnya dengan meniru pekerjaan temannya, 6 orang anak masih dituntun dalam mengerjakan craft, serta 5 orang anak masih terpaku pada contoh yang diberikan.

Hasil observasi tersebut dikuatkan oleh hasil wawancara bersama salah seorang guru yang mengatakan bahwa, "perkembangan kreativitas anak masih perlu ditingkatkan, ditandai dengan beberapa anak yang masih takut salah ketika membuat sebuah karya, dan masih ada anak yang belum membuat rencana tentang apa yang akan dikerjakan."

Berdasarkan latar belakang di atas, salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah model *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek. *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas anak karena memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara bebas. Berdasarkan hal tersebut, penerapan model ini akan dilakukan dengan menggunakan bantuan media bahan alam sebagai media anak untuk belajar melalui bermain dalam mengembangkan kreativitas anak.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik dan termotivasi untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* dengan Media Bahan Alam terhadap Kreativitas Anak pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Rumah Sekolah Cendekia”.

## B. Landasan Teori

### 1. Pengertian Model *Project Based Learning*

*Project Based Learning* merupakan suatu pendekatan yang dikembangkan berdasarkan prinsip *constructivism, problem solving, inquiry, research, integrated studies, dan refleksi* yang menekankan pada aspek kajian teoretis serta aplikasinya (Sari, 2018). Dengan demikian, PBL bukan hanya menitikberatkan pada penguasaan konsep-konsep teoretis, tetapi juga pada penerapan konsep-konsep tersebut dalam situasi nyata melalui pembelajaran yang bersifat proyek. Proses pembelajaran ini melibatkan pemecahan masalah, riset, dan refleksi yang semuanya didasarkan pada prinsip-prinsip konstruktivisme.

Model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek Made Wena dalam (Octariani & Rambe, 2020). Kerja proyek merupakan suatu bentuk kerja yang memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan pertanyaan dan permasalahan yang menantang serta menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri.

Pembelajaran berbasis proyek (PBL) mengacu pada metode pembelajaran berbasis inkuiri yang melibatkan peserta didik dalam konstruksi pengetahuan dengan meminta anak-anak menyelesaikan proyek yang bermakna dan mengembangkan produk nyata Brundiers & Wiek dalam (Guo et al., 2020). Hal ini menunjukkan bahwa dalam PBL, peserta didik terlibat dalam pengembangan produk atau solusi nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui proyek tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada anak, di mana anak diberi kebebasan untuk bereksplorasi dan membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung lewat proyek yang dikerjakan. Berdasarkan hal tersebut, model pembelajaran ini berbeda dengan pembelajaran yang selama ini digunakan pada beberapa lembaga yang masih menerapkan model

pembelajaran konvensional, di mana pendidik lebih aktif sedangkan anak didik kurang mendapatkan kesempatan untuk berkreasi. Dengan demikian, model pembelajaran konvensional dianggap belum efektif dalam mengembangkan kreativitas anak.

## 2. Karakteristik Model Project Based Learning

Karakteristik model *Project Based Learning* meliputi aspek isi, kegiatan, kondisi, dan hasil yang dijelaskan sebagai berikut Sutirman dalam (Amelia et al., 2021):

### a. Karakteristik Aspek Isi

Masalah disajikan dalam bentuk yang utuh dan kompleks, siswa menemukan hubungan antaride secara interdisipliner, siswa berusaha mengatasi ambiguitas, serta menjawab pertanyaan nyata yang menarik perhatian siswa.

### b. Karakteristik Aspek Kegiatan

Siswa melakukan investigasi dalam jangka waktu tertentu, siswa dihadapkan pada suatu kesulitan, pencarian sumber, dan pemecahan masalah. Selain itu, siswa membuat hubungan antaride dan memperoleh keterampilan baru, menggunakan perlengkapan atau alat yang sesungguhnya, serta menerima *feedback* terhadap gagasan dari orang lain.

### c. Karakteristik Aspek Kondisi

Siswa berperan sebagai masyarakat pencari dan melakukan latihan kerja dalam konteks sosial. Siswa juga mempraktikkan perilaku manajemen waktu dalam melaksanakan tugas secara individu maupun kelompok, mengarahkan pekerjaannya sendiri dan melakukan kontrol terhadap proses belajarnya, serta melakukan simulasi kerja profesional.

### d. Karakteristik Aspek Hasil

Siswa menghasilkan produk intelektual yang kompleks sebagai hasil belajarnya, terlibat dalam melakukan penilaian diri, bertanggung jawab terhadap pilihannya dalam mendemonstrasikan kompetensinya, serta memperagakan kompetensi nyata yang dimiliki.

## 3. Langkah-Langkah Model Project Based Learning

Sebelum pelaksanaan model *Project Based Learning*, ada beberapa langkah yang harus diperhatikan (Al-Tabany, 2014):

a. *Arrange*, yang meliputi menentukan tujuan belajar, memutuskan proyek yang akan dikerjakan, dan mengatur waktu pelaksanaan proyek dengan sebaik-baiknya.

b. *Begin*, yaitu mulai mengerjakan proyek.

c. *Change*, yaitu membuat perubahan yang diperlukan dalam rangka memperbaiki proyek yang sedang dikerjakan.

d. *Demonstrate*, yaitu menunjukkan apa yang telah dicapai melalui presentasi.

## 4. Manfaat Model Project Based Learning

Banyak manfaat yang dapat diambil dari model Project Based Learning ini, baik ditinjau dari pengembangan pribadi, sosial, intelektual, maupun pengembangan kreativitas, di antaranya (Sinaga & Timbange, 2022):

- a. Memberi peluang kepada anak untuk memiliki pengalaman dalam menata dan melaksanakan kegiatan.
- b. Meningkatkan rasa tanggung jawab dan kemampuan memberikan solusi atas masalah yang terjadi dalam kelompok maupun dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan sikap kerja sama pada setiap anak yang ikut dalam kegiatan.
- d. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kebiasaan bekerja secara cermat.
- e. Mengeksplorasi kemampuan, ide, bakat, dan minat anak. Selain itu, memberikan peluang untuk mengembangkan kemampuan yang telah dimiliki, baik kemampuan personal maupun kelompok. Keterampilan yang benar-benar dikuasai oleh anak selanjutnya dapat diasah lebih optimal.

#### 5. Pengertian Media Bahan Alam

Bahan alam adalah segala jenis bahan yang berasal dari alam dan sekitarnya serta bukan merupakan ciptaan atau rekayasa manusia. Bahan alam dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. Bahan alam merupakan bahan atau material yang ada di lingkungan sekitar dan relatif mudah ditemukan. Menurut Sudjana (Hutasuhut et al., 2021), bahan alam adalah bahan yang diperoleh dari alam untuk membuat suatu produk atau karya.

Media bahan alam merupakan semua bentuk alat pembelajaran yang dirancang khusus dengan menggunakan bahan-bahan alam yang bertujuan untuk merangsang daya pikir anak dan mendorong proses pembelajaran yang mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak agar belajar secara optimal, yang selanjutnya berimplikasi pada pemberian pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak TK/RA (Hutasuhut et al., 2021).

Pemanfaatan media bahan alam sebagai media pembelajaran oleh guru secara tepat akan membantu anak dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan, baik aspek kognitif, sosial emosional, bahasa, motorik, moral dan nilai-nilai agama, maupun kecakapan hidup atau *life skill* (Oktari, 2017). Ada banyak media yang terdapat di lingkungan alam sekitar anak yang dapat digunakan sebagai media atau alat peraga untuk kegiatan pembelajaran tanpa memerlukan biaya yang besar, seperti batu-batuan, pasir, air, daun-daunan, tanaman, bambu, biji-bijian, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa bahan alam adalah segala bentuk alat pembelajaran yang berasal dari alam dan digunakan untuk merangsang daya pikir anak serta mendorong proses pembelajaran guna menstimulasi seluruh aspek kemampuan anak agar dapat belajar secara optimal.

#### 6. Pengertian Kreativitas

Kreativitas yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi Santrock dalam (Sit et al., 2016). Kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide atau produk baru yang memiliki nilai kegunaan, di mana hasil dari ide atau produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan

gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya (Silalahi et al., 2020).

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan hal-hal baru atau mengembangkan sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide-ide baru yang belum pernah ada, serta melihat berbagai kemungkinan yang dapat terjadi (Fakhriyani, 2016).

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan ide atau gagasan serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi melalui kumpulan pengalaman, pengetahuan, dan konsep yang pernah didapatkan.

#### 7. Ciri-Ciri Kreativitas Anak Usia Dini

Untuk menjabarkan ciri kreativitas anak usia dini, kreativitas dibagi menjadi dua, yaitu ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif (*aptitude*) dan ciri yang berhubungan dengan sikap atau perasaan (*non-aptitude*). Ciri-ciri *aptitude* yaitu sebagai berikut (Maulana & Mayar, 2019):

- a. *Fluency*, yaitu keterampilan berpikir lancar, seperti mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, dan pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, bukan kualitas.
  - b. *Flexibility*, yaitu kemampuan menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda, serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara berpikir.
  - c. *Originality*, yaitu kemampuan melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, serta mampu membuat kombinasi yang tidak biasa dari bagian-bagian atau unsur-unsur tertentu.
  - d. *Elaborasi*, yaitu keterampilan memerinci atau mengelaborasi, seperti kemampuan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, serta menambahkan atau memerinci secara detail suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Selain itu, keterampilan menilai juga termasuk dalam aspek ini, yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, serta tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya.
- #### 8. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak Usia Dini

Dalam perkembangan kreativitas anak, terdapat banyak faktor yang memengaruhi. Faktor tersebut ada yang mendukung perkembangan kreativitas dan ada juga yang menghambat perkembangan kreativitas. Berikut ini uraian faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas (Sit et al., 2016):

- a. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas
  - 1) Faktor Internal, meliputi:
    - a) keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar maupun dalam individu;
    - b) evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan, di mana penilaian terhadap ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain;
    - c) kemampuan untuk bermain dan melakukan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk, konsep, atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.
  - 2) Faktor Eksternal, yaitu lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Peran kondisi lingkungan mencakup lingkungan dalam arti luas, yaitu masyarakat dan kebudayaan. Kebudayaan dapat mengembangkan kreativitas apabila memberikan kesempatan yang adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki anggota masyarakat.
- b. Faktor Penghambat Kreativitas
  - 1) Evaluasi. Salah satu syarat untuk memupuk kreativitas yang konstruktif ialah pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan, dugaan bahwa hasil karya akan dievaluasi pun dapat mengurangi kreativitas anak.
  - 2) Hadiah. Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas. Banyak penelitian menunjukkan bahwa apabila perhatian anak terpusat pada hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu, maka motivasi intrinsik dan kreativitas anak akan menurun.
  - 3) Persaingan. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai dibandingkan dengan pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan dapat mematikan kreativitas anak.
  - 4) Lingkungan yang Membatasi. Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Anak yang berada dalam lingkungan belajar yang terlalu menekankan disiplin dan hafalan semata cenderung mengalami hambatan dalam mengembangkan kreativitasnya.

### C. Metodologi Penelitian

#### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Berdasarkan tujuannya, jenis penelitian ini termasuk penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemberian suatu perlakuan (*treatment*) terhadap subjek penelitian (Pakpahan et al., 2022). Pada penelitian eksperimen, peneliti berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat guna mengetahui apakah variabel bebas memberikan pengaruh terhadap variabel terikat.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari tahun 2022 di kelompok B Rumah Sekolah Cendekia, Jl. Bontotangga, Komp. Aroepala Residence Paccinongang, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa, Sulawesi Selatan.

3. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Experimental Design* dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. *Quasi Experimental Design* memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembanding. Penetapan jenis penelitian ini berupa penelitian pendidikan yang menggunakan manusia sebagai subjek penelitian. Oleh sebab itu, variabel asing yang memengaruhi perlakuan tidak dapat dikontrol secara ketat sebagaimana yang dikehendaki dalam penelitian eksperimen murni. Desain penelitian diilustrasikan oleh (Sugiyono, 2017) pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

<b>E</b>	<b>= O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub></b>
<b>C</b>	<b>= O<sub>3</sub> O<sub>4</sub></b>

Keterangan

- E = Kelompok Eksperimen
- C = Kelompok Kontrol
- X = Treatmen (Perlakuan berupa model project based learning)
- O1** = Pretest Eksperimen
- O2** = Posttest Eksperimen
- O3** = Pretest Kontrol
- O4** = Posttest Kontrol

atau dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Posttest	
Eksperimen	Menggunakan model <i>project based learning</i> dengan media bahan alam	Kemampuan	Kreativitas anak
Kontrol	Model pembelajaran tutorial	Kemampuan anak	Kreativitas

#### D. Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Media Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak

Material alami memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi secara bebas dengan cara yang unik dan inovatif (Kiewra & Veselack, 2016). Pengalaman ini tidak dapat diperoleh anak ketika menggunakan bahan buatan pabrik yang hanya merupakan replika benda asli. Bentuk, tekstur, warna, dan aroma dari benda-benda alami memberikan pengalaman nyata kepada anak. Penelitian ini mengidentifikasi empat tema utama, yaitu material alami yang mendukung kreativitas, aktivitas yang mendorong penggunaan material alami, peran guru, dan kelemahan dalam penggunaan material alami.

##### 1. Relevansi Project Based Learning dengan Kreativitas Anak Usia Dini

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/PBL*) memiliki dasar teoritis yang kuat dalam prinsip konstruktivisme, di mana anak-anak belajar melalui pengalaman langsung dan berkolaborasi dalam proyek yang bermakna. Menurut (Sari, 2018), PBL tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep-konsep teoretis, tetapi juga pada penerapan konsep-konsep tersebut dalam situasi nyata melalui pembelajaran yang bersifat proyek. Hal ini sangat relevan untuk anak usia dini yang sedang berada pada masa emas perkembangannya, di mananya sangat responsif terhadap stimulasi lingkungan.

##### 2. Karakteristik dan Manfaat Project Based Learning

Model PBL menciptakan lingkungan belajar yang memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan ide-ide kreatif. Kartika Sari dkk. menyebutkan bahwa PBL mendorong siswa untuk menemukan hubungan antaride, menghadapi kesulitan, dan menggunakan peralatan sesungguhnya, yang semuanya merupakan stimulus kuat bagi perkembangan kreativitas. Manfaat lain dari PBL meliputi peningkatan tanggung jawab, kemampuan memberikan solusi, dan kerja sama yang semuanya mendukung perkembangan sosial dan intelektual anak (Sinaga & Timbange, 2022).

##### 3. Pengaruh Media Bahan Alam pada Pembelajaran

Media bahan alam merupakan alat pembelajaran yang murah dan mudah didapat karena berasal dari lingkungan sekitar. Penggunaan bahan-bahan alam seperti batu, pasir, daun, dan biji-bijian dapat merangsang daya pikir anak dan mendorong pembelajaran holistik yang mencakup semua aspek perkembangan anak (Oktari, 2017). Pemanfaatan media bahan alam dalam PBL dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menstimulasi kreativitas anak karena anak-anak dapat mengeksplorasi dan menciptakan produk baru dari bahan-bahan yang ada di sekitarnya.

##### 4. Hasil Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Andriani & Rakimahwati menyebutkan bahwa kreativitas adalah kemampuan intelektual dalam menciptakan dan mengembangkan hal baru dari pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki. Beberapa studi menemukan bahwa siswa yang belajar dengan metode PBL menunjukkan peningkatan dalam *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration* yang merupakan ciri-ciri utama kreativitas (Maulana & Mayar, 2019).

#### 5. Ekspektasi dan Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan hasil penelitian sebelumnya, diharapkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning dengan media bahan alam akan memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak. Hipotesis penelitian ini adalah bahwa anak-anak yang terlibat dalam PBL dengan media bahan alam akan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan kreativitas dibandingkan dengan anak-anak yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional.

### E. Simpulan

Berdasarkan pembahasan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Project Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang sangat relevan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Pendekatan ini mendorong anak-anak untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman langsung dan kolaborasi dalam proyek yang bermakna.
2. PBL memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk bereksplorasi dan mengembangkan ide-ide kreatif. Karakteristik PBL yang melibatkan investigasi, pemecahan masalah, dan kerja proyek secara kolaboratif memberikan stimulasi yang kuat bagi perkembangan kreativitas anak.
3. Media bahan alam sebagai alat pembelajaran memberikan stimulasi yang efektif bagi anak-anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Bahan-bahan alami yang mudah didapat di lingkungan sekitar memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menstimulasi daya pikir anak.
4. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode PBL efektif dalam meningkatkan berbagai aspek kreativitas anak, termasuk fluency, flexibility, originality, dan elaboration.
5. Diharapkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL dengan media bahan alam akan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual*. Kencana.
- Amelia, N., & Aisyah, N. (2021). Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dan penerapannya pada anak usia dini di TKIT Al-Farabi. *Jurnal*, 1(2), 19.
- Andriani, D., & Rakimahwati, R. (2023). Pengembangan kreativitas anak usia dini menggunakan media berbasis alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1910–1922.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini.

- Guo, P. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Kartikasari, I., Nugroho, A., & Muslim, A. H. (2021). Penerapan model PBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 6(1), 44–56.
- Kiewra, C., & Veselack, E. (2016). Playing with nature: Supporting preschoolers' creativity in natural outdoor classrooms. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*.
- Maulana, I., & Mayar, F. (2019). Pengembangan kreativitas anak usia dini di era revolusi 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(5), 1141–1149.
- Oktari, V. M. (2017). Penggunaan media bahan alam dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Kartika I-63 Padang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 49–57.
- Sari, A. Y. (2018). Implementasi pembelajaran *Project Based Learning* untuk anak usia dini. *Motoric*, 1(1), 10. <https://doi.org/10.31090/paudmotoric.v1i1.547>
- Sari, I. K. (2018). *Pengaruh Problem Based Learning (PBL) dan Project Based Learning (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kritis dan motivasi berprestasi pada siswa kelas V SD Negeri Lempuyangwangi Yogyakarta* (Master's thesis, Universitas Negeri Yogyakarta). *UNY Journal – The Official UNY Scientific Journal*.
- Saat, S., & Mania, S. (2020). *Pengantar metodologi penelitian: Panduan bagi peneliti pemula*. Pusaka Almaida.
- Sinaga, R., & Timbange, Y. (2022). Mengembangkan kreativitas anak taman kanak-kanak melalui metode *Project Based Learning*. *EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership*, 3(1), 13–30. <https://doi.org/10.47530/edulead.v3i1.87>
- Sit, M. (2016). *Pengembangan kreativitas anak usia dini (Teori dan praktik)*. Perdana Publishing.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian administrasi*. Alfabeta.