

## IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING DARI BAHAN ANORGANIK TEMA AKU SAYANG BUMI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS KELOMPOK B

Emi Fatimah<sup>1</sup>, Sunimaryanti<sup>2</sup>, Lesis Andre<sup>3</sup>, Fadli Syam<sup>4</sup>  
[emifatimah761@gmail.com](mailto:emifatimah761@gmail.com)<sup>1</sup>, [sunimaryanti@ghazali@gmail.com](mailto:sunimaryanti@ghazali@gmail.com)<sup>2</sup>  
Stitnu Sakinah Dharmasraya

### ABSTRAK

Masalah penelitian ini yaitu belum berkembangnya kemampuan kreativitas anak kelompok B dan metode pembelajaran yang belum tepat untuk meningkatkan kemampuan kreativitas. Tujuan penelitian implementasi pembelajaran Project Based Learning untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode kualitatif. Tempat penelitian di RA As Salam 03 kecamatan Pulau Punjung. Waktu yang dibutuhkan untuk melakukan Observasi pra penelitian dan Penelitian di RA As Salam 03 Kecamatan Pulau Punjung, yakni bulan November 2024 sampai April 2025. Tema "Aku Sayang Bumi" selama 5 kali pertemuan. Instrumen penelitian observasi partisipatif, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Sumber data penelitian data primer dan data sekunder, objek penelitian yaitu kepala sekolah, guru kelas kelompok B dan 15 peserta didik. Teknik pengumpulan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisa data yaitu dengan reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data penelitian menggunakan triangulasi data yaitu membandingkan data dari berbagai sumber dan tekbnik pengumpulan data seperti observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian Implementasi model pembelajaran Project Based Learning dari bahan anorganik tema aku sayang bumi untuk meningkatkan kreativitas kelompok B di RA As Salam 03 mampu meningkat kreativitas. (1) implementasi pembelajaran Project Based Learning dari bahan anorganik tema aku sayang bumi di RA As Salam 03 sudah sesuai indikator. (2) implementasi pembelajaran model Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di RA As Salam 03 terbukti meningkat, terlihat dari 4 indikator diantaranya; Kelancaran ide meningkat 80% dari 15 anak kelompok B nilai tertinggi Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Keluwesan meningkat 73% dari 15 anak kelompok B nilai tertinggi Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Keaslian meningkat 13% dari 15 anak nilai tertinggi Berkembang Sangat Baik (BSB). Merinci meningkat 20% dari 15 anak nilai tertinggi Berkembang Sangat Baik (BSB).  
**Kata Kunci:** Pembelajaran Project Based Learning, Kreativitas.

### ABSTRACT

*The problem of this research is the undeveloped creativity of early childhood and the learning method that is not yet appropriate to improve creativity. The purpose of the research on the implementation of Project Based Learning learning is to improve the creativity of early childhood. This research is a descriptive study with qualitative methods. The research location is RA As Salam 03, Pulau Punjung sub-district. The time needed to conduct pre-research and research observations at RA As Salam 03, Pulau Punjung sub-district, namely November 2024 to April 2025. The theme is "I Love the Earth" for 5 meetings. The research instruments are participatory observation, semi-structured interviews, and documentation. The research data sources are primary data and secondary data, the research objects are the principal, class teachers of group B and 15 students. The collection technique is through observation, interviews, and documentation. The data analysis technique is by data reduction, data display and drawing conclusions. The research data validity technique uses data triangulation, namely comparing data from various sources and data collection techniques such as observation, interviews and documentation. The results of the research on the implementation of the Project Based Learning learning model from inorganic materials with the theme I love the earth to increase creativity in group B at RA As Salam 03 were able to increase creativity. (1) the implementation of Project Based Learning*

*learning from inorganic materials with the theme I love the earth at RA As Salam 03 was in accordance with the indicators. (2) the implementation of the Project Based Learning learning model could increase the creativity of group B children at RA As Salam 03, which was proven to increase, as seen from 4 indicators including; Fluency of ideas increased by 80% from 15 group B children with the highest value Developing According to Expectations (BSH). Flexibility increased by 73% from 15 group B children with the highest value Developing According to Expectations (BSH). Originality increased by 13% from 15 children with the highest value Developing Very Well (BSB). Detailing increased by 20% from 15 children with the highest value Developing Very Well (BSB).*

**Keywords:** *Project Based Learning, Creativity.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan yang berkualitas akan memberikan landasan kokoh bagi sumber daya manusia untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan karakter. Proses ini dimulai dari pendidikan dasar yang menanamkan nilai-nilai dasar moral dan akademik, dilanjutkan dengan pendidikan menengah yang memfokuskan pada eksplorasi kemampuan dan minat, hingga pendidikan tinggi yang bertujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkompetensi diberbagai bidang. Menghadapi tantangan global, maka sistem pendidikan Indonesia berlandaskan pada Pancasila dan UUD 1945 sebagai landasan utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Pancasila, sebagai dasar negara, memberikan arah bagi sistem pendidikan untuk berkembang sesuai dengan nilai-nilai luhur, seperti demokrasi, keadilan sosial, dan keberagaman. Pancasila mendorong pendidikan yang merata, berkeadilan, dan menghargai perbedaan budaya, agama, serta suku bangsa.

Menurut Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945 Pasal 31 Bab XIII pendidikan merupakan hak setiap warga negara yang harus dilindungi dan diselenggarakan oleh negara dan pasal 31 ayat 1 berbunyi:

“Tiap-tiap warga negara berhak mendapat pendidikan.”

(Undang-Undang Dasar 1945 Psal 31)

Salah satu pendidikan yang disebutkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Ketentuan umum pasal 1 Point 14 dan Bab VI Jalur, jenjang, dan jenis pendidikan bagian ketujuh yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD). PAUD pondasi awal yang sangat penting dalam perkembangan anak. Perkembangan anak meliputi aspek nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Keenam aspek ini saling berhubungan dan bertujuan untuk memberikan stimulasi yang menyeluruh terhadap perkembangan anak usia dini kedepannya. PAUD juga memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kreativitas anak sejak dini. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melakukan hal-hal baru atau mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi ide baru, menemukan cara untuk memecahkan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide-ide baru dan melihat berbagai kemungkinan (Lestari dan Purnamasari, 2020). Kreativitas anak usia dini perlu dikembangkan karena pada masa ini anak berada dalam tahap perkembangan emas (golden age), dimana kemampuan berpikir kreatif mulai terbentuk. Kreativitas memungkinkan anak untuk mengeksplorasi ide-ide baru, memecahkan masalah dengan cara yang unik, dan mengekspresikan diri mereka secara bebas. Hal ini penting untuk mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan sosial mereka, sehingga membantu mereka menjadi individu yang inovatif dan adaptif di masa depan. Salah satu pendidikan yang disebutkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Ketentuan umum pasal 1 Point 14 dan Bab VI Jalur, jenjang, dan jenis pendidikan bagian ketujuh yaitu pendidikan anak usia dini (PAUD). PAUD

pondasi awal yang sangat penting dalam perkembangan anak. Perkembangan anak meliputi aspek nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Keenam aspek ini saling berhubungan dan bertujuan untuk memberikan stimulasi yang menyeluruh terhadap perkembangan anak usia dini kedepannya. PAUD juga memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kreativitas anak sejak dini.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melakukan hal-hal baru atau mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi ide baru, menemukan cara untuk memecahkan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide-ide baru dan melihat berbagai kemungkinan (Lestari dan Purnamasari, 2020). Kreativitas anak usia dini perlu dikembangkan karena pada masa ini anak berada dalam tahap perkembangan emas (golden age), dimana kemampuan berpikir kreatif mulai terbentuk. Kreativitas memungkinkan anak untuk mengeksplorasi ide-ide baru, memecahkan masalah dengan cara yang unik, dan mengekspresikan diri mereka secara bebas. Hal ini penting untuk mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan sosial mereka, sehingga membantu mereka menjadi individu yang inovatif dan adaptif di masa depan.

Salah satu model yang efektif untuk mendukung dan meningkatkan kreativitas anak usia dini adalah model pembelajaran Project Based Learning. Pembelajaran Project Based Learning memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui penyelesaian proyek-proyek nyata yang relevan dengan kehidupan mereka (Sholeh, dkk, 2024). Bahan-bahan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini yaitu bahan-bahan bekas seperti bahan anorganik. Bahan anorganik, seperti penggunaan botol plastik yang digunakan dalam membuat produk kreativitas. Sampah botol plastik sangat mudah ditemui dimana-mana. Sampah botol plastik juga banyak ditemui di lembaga PAUD. Penggunaan botol plastik bertujuan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan serta memberikan ruang untuk anak usia dini berkreasi dan mengembangkan kreativitas. Penggunaan bahan anorganik dalam model pembelajaran project based learning untuk PAUD bertujuan untuk mengajarkan anak mengenal konsep daur ulang dan kepedulian lingkungan. Bahan-bahan seperti botol plastik, kardus bekas, dan kaleng dapat diolah menjadi karya seni, mainan, atau alat bantu belajar sederhana. Kegiatan ini menumbuhkan pemahaman anak tentang pentingnya mengurangi sampah, terutama sampah anorganik yang sulit terurai, dan mendukung terciptanya perilaku ramah lingkungan. Pemerintah melalui Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan telah memberikan fasilitas pengelolaan sampah mencakup bank sampah mencakup Bank Sampah Unit dan Bank Sampah Induk. Fasilitas komposting meliputi skala RTRW, Rumah Kompos, Pusat Olah Organik. Tempat Pengolahan Sampah Reduce, Reuse dan Recycle (TPS3R) yang menggunakan inovasi teknologi mesin pencacah sampah dan pengayak kompos yang lebih efektif dan efisien. Selain itu juga dibangun pusat daur ulang, dan pembangunan Intermediate Treatment Facility (ITF) yang memfungsikan tempat pengolahan sampah sebagai sumber pembangkit listrik (Sulistiyani, 2022).

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis. Penelitian ini dapat menambah wawasan di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam penerapan model pembelajaran Project Based Learning
2. Manfaat Praktis.
  - a. Bagi Pendidik, Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi guru PAUD dalam merancang dan melaksanakan model pembelajaran Project Based Learning yang mengintegrasikan penggunaan bahan anorganik .
  - b. Bagi Anak Usia Dini, Melalui implementasi model pembelajaran Project Based

Learning ini, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas dan belajar untuk berpikir kritis serta inovatif.

- c. Bagi Orang Tua, Penelitian ini dapat menjadi panduan bagi orang tua dalam mendukung pembelajaran anak di rumah, khususnya terkait kegiatan yang menggunakan bahan anorganik.

Beberapa penelitian relevan tentang implementasi model pembelajaran Project-Based Learning dari bahan anorganik untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di tingkat kelompok B, dengan tema Aku Sayang Bumi.

1. Skripsi S1 Dewi Sari Rachmawati (2024). Judul “Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Kelompok A2 Melalui Metode Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Di Tk Masyithoh 1 Gemahan” dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Metode Penelitian Kualitatif deskriptif. Hasil penelitian penggunaan metode Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas anak. Persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan adalah variabelnya yaitu Pembelajaran Project Based Learning dan kreativitas. Perbedaannya yaitu penelitian ini sampelnya adalah Kelompok A.
2. Jurnal Awaliyatun Nikmah, Imam Shofwan, All Fine Loretha. Judul “Implementasi Metode Project Based Learning untuk Kreativitas pada Anak Usia Dini”. Metode Penelitian adalah deskriptif Kualitatif. Hasil penelitian Pembelajaran Project Based Learning meningkatkan kreativitas anak usia dini. Persamaan dengan penelitian penulis adalah variabelnya yaitu pembelajaran Project Based Learning dan Kreativitas. Perbedaannya adalah Loose Part.
3. Jurnal Rina Sulistiyani (2022). “Pelatihan Daur Ulang Sampah Botol Plastik Sebagai Media Pembelajaran Pengelolaan Sampah Dan Kreativitas”. Metode penelitian pengamatan lingkungan. Hasil penelitian pelatihan daur ulang sampah botol plastik mampu mengembangkan kreativitas. Persamaannya adalah Variabel kreativitas dan perbedaan terletak pada Variabel kegiatan pelatihan sampah daur ulang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam implementasi model pembelajaran Project Based Learning dari bahan anorganik pada tema "Aku Sayang Bumi" dalam upaya meningkatkan kreativitas anak kelompok B di RA As Salam 03. Instrumen Penelitian dalam penelitian ini melalui; observasi partisipatif satu metode pengumpulan data kualitatif yang dilakukan dengan melakukan pengamatan secara dekat dengan sekelompok orang/budaya/masyarakat beserta kebiasaan mereka dengan cara melibatkan diri secara intensif, wawancara semi-terstruktur wawancara yang menggabungkan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya dengan fleksibilitas untuk mengeksplorasi topik yang muncul selama wawancara, dokumentasi kegiatan atau proses dalam bentuk tulisan, foto, gambar, video, dan lain-lain. Sumber data penelitian data primer dan data sekunder, objek penelitian yaitu kepala sekolah, guru kelas kelompok B dan 15 peserta didik. Teknik pengumpulan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisa data yaitu dengan reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data penelitian menggunakan tringulasi data yaitu membandingkan data dari berbagai sumber dan tekbnik pengumpulan data seperti observasi, wawancara dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan selama 2 minggu, sebanyak 5 kali pertemuan dimulai dari tanggal 14 April sampai dengan 21 April 2025, dapat ditarik kesimpulan implementasi model pembelajaran Project Based Learning dari bahan anorganik dengan tema aku sayang bumi sudah sesuai dengan langkah-langkah menurut teori Dahri (2022: 48).

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar.
2. Perencanaan Proyek.
3. Penyusunan Jadwal.
4. Pelaksanaan Proyek.
5. Penyajian Hasil Proyek.
6. Evaluasi dan Refleksi.

Tabel 1  
Indikator Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning

No	Indikator	Analisis	Kesimpulan
1	Menentukan pertanyaan mendasar	a. Pilih topik atau tema pembelajaran b. Merumuskan pertanyaan mendasar	a. Guru menentukan tema pembelajaran, tema kendaraan sub tema kendaraan darat. b. Guru memberikan pertanyaan berdasarkan video yang ditampilkan.
2	Penyusunan jadwal	a. Menentukan jadwal pembelajaran b. Menetapkan waktu mulai dari perencanaan hingga presentasi hasil	Guru menentukan jadwal pembelajaran, menyiapkan alat dan bahan
3	Pelaksanaan proyek	a. Mengerjakan lembar kerja b. Membuat karya	Guru memberikan contoh karya yang akan dibuat guru mendampingi anak dalam membuat karya.
4	Evaluasi	a. Merefleksikan aktivitas peserta didik b. Memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan pengalamannya.	Guru memberikan penilaian terhadap hasil karya anak dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan pengalamannya.

Tahap penentuan pertanyaan mendasar dan tahap perencanaan pada Project dilakukan pada Minggu pertama dengan kegiatan:

- a. Kegiatan pertama Menentukan tema/topik pembelajaran. Guru menentukan tema pembelajaran project yaitu tema kendaraan sub tema kendaraan darat. peserta didik terlebih dahulu diajak untuk mengenal jenis-jenis kendaraan darat yang dapat dibuat dari bahan anorganik
- b. Kegiatan kedua adalah memberikan lembaran kerja yang bertujuan memperkuat pengetahuan peserta didik tentang Project yang akan mereka lakukan. Selanjutnya, peserta didik diajak untuk terlibat dalam rancangan Project. Adapun cara yang

dilakukan guru As Salam 03 adalah dengan mengajak peserta didik keliling sekolah melihat sampah organik dan anorganik.



Guru Memberikan Arahan tentang sampah Organik dan Anorganik

Guru dan anak mencari sampah Organik dan An Organik di lingkungan sekolah

Anak dapat membedakan sampah Organik dan Anorganik

Gambar 1 Tahap 1 Pembelajaran Project Based Learning  
(Sumber: RA As Salam 03)

Tahap berikutnya proses menyusun jadwal proyek, guru membawa model contoh benda yang terbuat dari sampah anorganik, bertujuan untuk memancing ide-ide dari peserta didik mengenai produk apakah yang akan dibuat atau diciptakan, Selanjutnya peserta didik di berikan lembaran gambar sesuai dari produk yang mereka pilih untuk diwarnai. . Sehingga peserta didik telah menguasai ide produk yang akan dibuatnya.guru mendampingi dan memberikan arahan kepada peserta didik mengenai hal apa saja yang akan dilakukan untuk menyelesaikan Project. Guru terlebih dahulu membagi peserta didik kedalam kelompok.

Tahap pelaksanaan, guru memberikan cara membuat produk yang dalam hal ini guru akan mencontohkan sesuai produk real yang diperlihatkan pada peserta didik di tahap perencanaan. Selanjutnya guru memandu peserta didik untuk memulai kegiatan project. Dimulai dengan memotong atau membentuk pola produk. Setelah selesai satu tahap masuk ke tahap berikutnya yaitu mengelem pola yang telah dipotong sesuai posisinya. Selanjutnya peserta didik mengecat produk yang dibuat. Guru memperhatikan cara yang dilakukan oleh peserta didik menanyakan dan mengamati kesulitan yang dihadapi serta cara peserta didik menyelesaikan.

Tahap penyajian dan evaluasi, Pada tahap ini produk berupa karya yang telah selesai dibuat akan dipamerkan dalam satu kegiatan pameran seni anak akan disaksikan oleh

orang tua. Guru melakukan penilaian serta merefleksi produk yang dihasilkan peserta didik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik serta memberikan apresiasi terhadap hasil karya yang telah dibuat.

Berdasarkan tahapan pembelajaran dengan model Project Based Learning dapat dilihat tingkat kreativitas anak dengan acuan indikator kreativitas yang disampaikan oleh teori Pallapessy (2023) sebagai berikut:

1. Kelancaran Ide, Yaitu Kemampuan anak ketika memiliki gagasan ide pada sebuah topik atau tema yang ditetapkan. Terdiri dari 2 sub indikator: Kemampuan menciptakan Ide dan Kemampuan menyampaikan Ide.
2. Keluwesan, Yaitu kemampuan anak dalam mengembangkan ide tersebut untuk menciptakan sebuah karya yang mereka harapkan. Terdiri dari sub indikator yaitu: Kemampuan anak dalam mengembangkan ide dan kemampuan anak dalam memilih dan mengkolaborasikan bahan dan media yang ada.
3. Keaslian, Yaitu kemampuan anak untuk dapat mempertahankan ide yang mereka punya dan dapat menjelaskan maksud dan tujuannya kepada orang lain.
4. Merinci, Yaitu kemampuan anak menyelesaikan permasalahan yang ditemui ketika memilih idenya dan dapat mempertahankan idenya sehingga hasil karya tersebut selesai.

Tabel 2  
Perbandingan indikator kreativitas AUD

No	Indikator	Analisis	Kesimpulan
1	Kelancaran ide	Pada indikator pertama selama 5 kali pertemuan dapat disimpulkan bahwa terdapat 12 anak yang mendapatkan nilai tertinggi Berkembang Sesuai Harapan (BSH).	Berdasarkan hasil penelitian indikator pertama berada pada peringkat 1, karena mengalami peningkatan peningkatan 80%.
2	Keluwesasan	Pada indikator ke 2 selama 5 kali pertemuan dapat disimpulkan bahwa terdapat 11 anak yang mendapatkan nilai tertinggi Berkembang Sesuai Harapan (BSH).	Berdasarkan hasil penelitian indikator kedua berada pada peringkat 2, karena mengalami peningkatan 73%.
3	Keaslian	Pada indikator ke 3 selama 5 kali pertemuan dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 anak yang mendapatkan nilai tertinggi Berkembang Sangat Baik (BSB).	Berdasarkan hasil penelitian indikator ketiga berada pada peringkat 3, karena mengalami peningkatan 13%.
4	Merinci	Pada indikator ke 4 selama 5 kali pertemuan dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 anak yang mendapatkan nilai tertinggi Berkembang Sangat Baik (BSB).	Berdasarkan hasil penelitian indikator keempat berada pada peringkat 4, karena mengalami peningkatan peningkatan 20%.

Perkembangan kreativitas anak pada indikator Kelancaran ide

Tabel 3  
Penilaian Indikator Kelancaran Ide

Indikator	Nama Peserta Didik	Pertemuan					Ket
		1	2	3	4	5	
Kelancaran ide	M.A.A	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
	R.A.P	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
	Fitri. R	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
	Rizky. P	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
	D D M	BB	BB	BB	MB	BSH	BSH
	Evan P	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB
	R. Z. H	BB	BB	BB	MB	MB	MB

Indikator	Nama Peserta Didik	Pertemuan					Ket
		1	2	3	4	5	
	A D K	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
	Hafiza Z	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
	A H.G	BB	MB	MB	BSH	BSH	BSH
	Angelisca. A	BB	MB	MB	BSH	BSH	BSH
	M.A.I	BB	MB	MB	BSH	BSH	BSH
	Alika N	BB	MB	MB	MB	BSH	BSH
	Nizam.A.H	BB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
	Mafaza. A	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
Total		BB: 9 MB: 6 BSH: 0 BSB:0	BB:2 MB:9 BSH: 4 BSB:0	BB:2 MB:4 BSH:8 BSB:1	BB:0 MB:3 BSH:11 BSB:1	BB:0 MB:1 BSH:12 BSB:2	BB:0 MB:1 BSH:12 BSB:2

Sumber: RA As Salam 03 Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya

Model pembelajaran Project Based Learning dari bahan anorganik dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini tergambar dari tabel diatas anak memiliki gagasan ide pada sebuah topik atau tema yang ditetapkan oleh guru dan anak memiliki kemampuan untuk menyampaikan ide nya.

#### Perkembangan kreativitas anak pada indikator Keluwesan

Implementasi model pembelajaran Project Based Learning dari bahan anorganik dapat meningkat kreativitas anak usia dini. Mereka bisa memanfaatkan barang-barang bekas menjadi mainan, seperti botol plastik bekas bisa dijadikan mainan mobil-mobilan. Dari 15 anak dalam indikator keluwesan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung tidak ada yang mendapatkan BB (Belum Berkembang) lagi, hanya 1 anak yang mendapatkan MB (Mulai Berkembang) dan 11 anak yang BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Selebihnya yaitu 3 anak sudah mendapatkan BSB (Berkembang Sangat Baik). Tergambar pada Tabel dibawah:

Tabel 4  
Penilaian Indikator Keluwesan

Indikator	Nama Peserta Didik	Pertemuan					Ket
		1	2	3	4	5	
Keluwesan	M.A.A	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
	R.A.P	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
	Fitri. R	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
	Rizky. P	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
	D D M	BSH	BSH	MB	MB	BSH	BSH
	Evan P	BSH	MB	BSH	MB	BSB	BSB
	R. Z. H	BB	BB	BB	BB	MB	MB
	A D K	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH
	Hafiza Z	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
	A H.G	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH
	Angelisca. A	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
	M.A.I	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
	Alika N	BSH	MB	BSH	MB	MB	BSH
	Nizam.A.H	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
Mafaza. A	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	

Indikator	Nama Peserta Didik	Pertemuan					Ket
		1	2	3	4	5	
Total		BB: 1 MB: 6 BSH: 8 BSB:0	BB:1 MB:5 BSH: 9 BSB:0	BB:1 MB:4 BSH:9 BSB:1	BB:1 MB:3 BSH:10 BSB:1	BB:1 MB:2 BSH:10 BSB:2	BB:0 MB:1 BSH:11 BSB:3

Sumber: RA As Salam 03 Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya

### Perkembangan kreativitas anak pada indikator Keaslian

Kemampuan anak dalam mempertahankan ide yang mereka punya dan dapat menjelaskan maksud dan tujuannya kepada orang lain dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir selalu ada anak yang mengalami peningkatan. Pada kesimpulan ada 2 anak yang masih berada pada kemampuan MB (Mulai Berkembang), 10 anak BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan 3 anak berhasil mendapatkan nilai BSB (Berkembang Sangat Baik).

Tabel 5  
Penilaian Indikator Keaslian ide

Indikator	Nama Peserta Didik	Pertemuan					Ket
		1	2	3	4	5	
Keaslian Ide	M.A.A	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
	R.A.P	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
	Fitri. R	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
	Rizky. P	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
	D D M	BSH	BSH	MB	MB	BSH	BSH
	Evan P	BSH	MB	BSH	MB	BSB	BSB
	R. Z. H	BB	BB	BB	BB	MB	MB
	A D K	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH
	Hafiza Z	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
	A H.G	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB
	Angelisca. A	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
	M.A.I	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
	Alika N	BSH	MB	BSH	MB	MB	BSH
Nizam.A.H	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	
Mafaza. A	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	
Total		BB: 1 MB: 6 BSH: 8 BSB:0	BB:1 MB:5 BSH: 9 BSB:0	BB:1 MB:4 BSH:9 BSB:1	BB:1 MB:3 BSH:10 BSB:1	BB:1 MB:2 BSH:10 BSB:2	BB:0 MB:2 BSH:10 BSB: 3

Sumber: RA As Salam 03 Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya

### Perkembangan kreativitas anak pada indikator Merinci

Tabel 6  
Penilaian Indikator Merinci

Indikator	Nama Peserta Didik	Pertemuan					Ket
		1	2	3	4	5	
Merinci	M.A.A	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
	R.A.P	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
	Fitri. R	MB	MB	BB	BSH	BSH	BSH

Indikator	Nama Peserta Didik	Pertemuan					Ket
		1	2	3	4	5	
	Rizky. P	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
	D D M	BSH	BSH	MB	MB	BSH	MB
	Evan P	BSH	MB	BB	MB	BSB	BSH
	R. Z. H	BB	BB	BB	BB	MB	MB
	A D K	MB	BB	MB	BSH	BSH	MB
	Hafiza Z	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
	A H.G	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSB
	Angelisca. A	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
	M.A.I	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH
	Alika N	BSH	BB	BSH	MB	BB	MB
	Nizam.A.H	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
	Mafaza. A	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH
Total		BB: 1 MB: 6 BSH: 8 BSB:0	BB:3 MB:4 BSH: 8 BSB:0	BB:3 MB:4 BSH:8 BSB:0	BB:2 MB:5 BSH:8 BSB:0	BB:1 MB:4 BSH:8 BSB:2	BB:0 MB:4 BSH:9 BSB: 2

Sumber: RA As Salam 03 Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya

Kemampuan anak dalam merinci, Yaitu kemampuan anak menyelesaikan permasalahan yang ditemui ketika memilih idenya dan dapat mempertahankan idenya sehingga hasil karya tersebut selesai berkembang dengan cukup baik. Karena dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir ada anak yang mengalami peningkatan. Pada kesimpulan 4 anak yang masih berada pada kemampuan MB (Mulai Berkembang), 9 anak BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan 2 anak berhasil mendapatkan nilai BSB (Berkembang Sangat Baik).

### Pembahasan

Menurut Trianto dalam Amelia & Aisyah (2021:183) model Pembelajaran Project Based Learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti kegiatan untuk membantu siswa memahami konsep dan mengembangkan keterampilan dalam situasi yang relevan dengan kehidupan nyata. Project Based Learning merupakan pendekatan inovatif yang mengajarkan beragam strategi mencapai kesuksesan abad 21 menurut Bell dalam Rusmayadi dkk (2022:5). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia, juga mendorong agar project based learning dapat diselenggarakan. Project based learning yang dimaksud mengandung muatan profil pelajar pancasila. Hal ini menjadi salah satu upaya Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, untuk mencetak generasi yang berkarakter pancasila. Adapun profil pelajar pancasila yang dimaksud adalah, Beriman Bertaqwa Kepada Tuhan YME Dan Berakhlak Mulia, Berkebinekaan Global, Bergotong Royong, Kreatif, Bernalar Kritis, Mandiri (Rusmayadi dkk, 2022:5). Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa Pembelajaran Project Based Learning adalah metode pembelajaran yang menyajikan proyek sebagai inti kegiatan dan mengembangkan keterampilan dalam situasi yang relevan dengan kehidupan nyata.

Diffily and Sassman dalam Erviana dkk (2022: 27) menjelaskan bahwa model pembelajaran ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran.
2. Menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata.
3. Dilaksanakan dengan berbasis penelitian Melibatkan berbagai sumber belajar.

4. Bersatu dengan pengetahuan dan keterampilan.
5. Dilakukan dari waktu ke waktu.
6. Diakhiri dengan sebuah produk tertentu.

Adapun Langkah -Langkah Pembelajaran Project Based Learning berdasarkan kemendikbud (2013) Dahri (2022: 48) adalah sebagai berikut:

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar
2. Perencanaan Proyek
3. Penyusunan Jadwal
4. Pelaksanaan Proyek
5. Penyajian Hasil Proyek
6. Evaluasi dan Refleksi.

Berdasarkan teori diatas maka langkah-langkah model pembelajaran Project Based Learning sebagai berikut:

#### **Kegiatan pembuka**

1. Anak berbaris sebelum masuk ke kelas.
2. Guru dan anak didik membuat kesepakatan kelas tentang kebersihan, keamanan, dan ketertiban.
3. Guru meminta salah satu anak didik untuk memimpin do'a sebelum belajar.
4. Guru memeriksa kehadiran anak didik.
5. Guru memberikan apersepsi tentang jenis-jenis sampah, seperti menayangkan video tentang sampah yang berserakan, guru melakukan tanya jawab mengenai tayangan video tersebut, guru menyampaikan pertanyaan pemantik, guru mengajak anak didik bertanya jawab mengenai ide-ide untuk mengolah sampah.

#### **Kegiatan inti**

1. Guru dan anak didik mendiskusikan tentang lingkungan yang kotor karena banyak sampah berserakan.
2. Guru menayangkan video tentang cara membuat kreasi dari bahan botol plastik bekas dan memperlihatkan foto-foto kreasi dari botol plastik bekas.
3. Guru mengarahkan anak didik untuk membentuk kelompok.
4. Guru memfasilitasi setiap kelompok untuk bergantian mengambil alat dan bahan.
5. Guru mendampingi anak didik untuk membuat kreasi dari botol plastik bekas.
6. Guru mengajak anak untuk menceritakan hasil karyanya kepada teman-teman.

#### **Istirahat**

Anak didik mencuci tangan dan berdoa sebelum makan, lalu makan dan berdoa sesudah makan.

#### **Penutup**

1. Guru menanyakan perasaan anak didik selama belajar dan bermain hari ini.
2. Guru dan anak didik bertanya jawab mengenai kegiatan apa yang paling disukai hari ini.
3. Guru menyampaikan kegiatan besok.
4. Doa sesudah belajar.
5. Persiapan pulang.

Menurut Masganti dkk (2016:1) dalam buku pengembangan kreativitas anak usia dini bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencakokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru, ia harus mempunyai

maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap, ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Selaras dengan yang dikemukakan oleh Moreno dalam Slameto dalam buku tersebut bahwa yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/ produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/ 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.

Palapessy (2023: 435) berpendapat bahwa dalam sebuah kegiatan pembelajaran proyek Peserta didik diberikan kebebasan dalam menuangkan ide atau gagasannya sendiri, dimana hal ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak yang meliputi kelancaran, keluwesan, keaslian, dan merinci. Inilah yang menjadi indikator guru dalam melihat kemampuan anak dalam menuangkan kreativitasnya ke dalam sebuah karya. Pada indikator yang pertama yaitu kelancaran guru dapat melihat kemampuan kreativitas anak melalui pertanyaan pemantik terkait topik pembelajaran. Anak yang kreatif akan mengeluarkan pendapatnya. Untuk indikator yang kedua Keluwesan dapat dipantau guru dalam proses pembelajaran disini peserta didik akan mengembangkan imajinasinya dengan bereksplorasi menggunakan berbagai media atau bahan yang disediakan dalam pembelajaran. Pada indikator yang ke tiga keaslian dapat diukur dengan memperhatikan peserta didik ketika menciptakan sebuah karya dengan ide-ide barunya dan guru dapat bertanya kepada anak tentang idenya. Anak akan dapat menjelaskan maksud dari karya yang dibuatnya. Pada indikator yang terakhir merinci anak dapat melakukan kegiatan dengan caranya sendiri untuk menemukan jawaban atas permasalahan yang mereka hadapi contohnya ketika peserta didik menggambar, peserta didik dapat bereksplorasi yang mendukung karyanya seperti menggambar gawai, dengan menambahkan gambar orang dan lengkungan garis seperti gelombang suara.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, pembelajaran dengan model Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas anak, karena pembelajaran ini merupakan pembelajaran inovatif yang bertujuan untuk membuka wawasan anak sesuai topik yang dibahas, selain dari itu tentunya mengembangkan pola pikir anak menjadi lebih kritis sehingga terciptalah sebuah kreativitas. Dari keempat indikator kreativitas terbukti meningkatkan kreativitas anak kelompok B diantaranya

1. Kelancaran Ide meningkat 80%, dari 15 anak nilai tertinggi Berkembang Sesuai Harapan (BSH).
2. Keluwesan meningkat 73%, dari 15 anak nilai tertinggi Berkembang Sesuai Harapan (BSH).
3. Keaslian meningkat 13%, dari 15 anak nilai tertinggi Berkembang Sangat Baik (BSB).
4. Merinci meningkat 20%, dari 15 anak nilai tertinggi Berkembang Sangat Baik (BSB).

## KESIMPULAN

Implementasi model pembelajaran Project Based Learning dari bahan anorganik dengan tema Aku Sayang Bumi di RA As Salam 03 pelaksanaannya sudah sesuai teori Dahri yang dilakukan dalam 6 langkah dimana guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing dalam; penentuan Pertanyaan Mendasar, Perencanaan Proyek, Penyusunan Jadwal, Pelaksanaan Proyek, Penyajian Hasil Proyek, Evaluasi dan Refleksi. Pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di Ra As Salam 03, dari keempat indikator kreativitas terbukti meningkatkan kreativitas anak kelompok B diantaranya; kelancaran ide meningkat 80%, dari 15 anak nilai tertinggi Berkembang Sesuai Harapan (BSH), keluwesan meningkat 73%, dari 15 anak nilai tertinggi Berkembang Sesuai Harapan (BSH), keaslian meningkat 13%, dari 15 anak nilai tertinggi Berkembang Sangat Baik (BSB), merinci meningkat 20%, dari 15 anak nilai tertinggi Berkembang Sangat Baik (BSB).

## DAFTAR PUSTAKA

- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Agustina, P. (2021). Contribution of project based learning to the stimulation of early children's creativity development. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3, 27-34.
- Anisa, Fadillah Noer. (2024). Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas sriwijaya 2024. Repository.Unsri.Ac.Id, 1–18. Retrieved from [https://repository.unsri.ac.id/18459/2/RAMA\\_88201\\_06121002026\\_0007025502\\_0006125201\\_01\\_01\\_front\\_ref.pdf](https://repository.unsri.ac.id/18459/2/RAMA_88201_06121002026_0007025502_0006125201_01_01_front_ref.pdf)
- Amelia ,N & Aisya N (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di TKIT Al-Farabi. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini* , 1(2), 181-199.
- Dahri, N. (2022). Problem and Project Based Learning (PPjBL) Model pembelajaran abad 21.Padang: Muharika Rumah Ilmiah
- Elsa Mutiah Nasution & Sardiah Srikandi,(2021). Konsep Pengembangan Kreativitas Aud. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*,1,(1),1-15
- Erviana dkk (2022). Model Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Virtual Reality Untuk Peningkatan Hots Siswa. Yogyakarta:K-Media.
- Euis Siti Aisyah, (2023) Penerapan Project-Based Learning (Pjbl) Dalam Tema Aku Cinta Lingkungan Untuk Mengembangkan Karakter Peduli Lingkungan .Jakarta:Universitas Pendidikan Indonesia.
- Firmansyah, R., & Setiawan, D. (2022). "Model Pembelajaran Kreatif Berbasis Daur Ulang pada Anak Usia Dini." *Jurnal Edukasi Anak*, 5(1), 33-40. doi:10.15408/jea.v5i1.4425
- Fitriani, R., Kumiawan, D., & Susilo, A. (2023). Strategi Implementasi Program Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 65-75
- Hadi, R., & Purnomo, F. (2021). Pendidikan Project-Based Learning (PjBL)pada Anak Usia Dini. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press.
- Hartini, T., & Sulistyowati, R. (2022). Mendorong Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Inovatif. Bandung: Generasi Cendekia Press.
- Hidayati, N., dkk. (2023). Manajemen Waktu dalam Project Based Learning untuk Pendidikan Efektif. Yogyakarta: EduMedia Press.
- Isnaini, I., Sunimaryanti, S., & Andre, L. (2021). Assessment Principles And Practices Quality Assessments In A Digital Age. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 9(2), 286-296.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (Online). (2023). Diakses 16 Juli 2025. <https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Pangestu. Eko. (2024). Liputan 6 Padang. Diakses 20 November 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=WX5hiGLIxOQ>
- Lestari, I., & Purnamasari, D. (2020). "Penerapan Project-Based Learning dalam Pembelajaran

- Kreatif.” *Jurnal Anak Usia Dini*, 11(2), 77-85. doi:10.22219/jaud.v11i2.2317.
- Masganti dkk, (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing
- Meilanie, (2019). *Penyusunan Perangkat Pembelajaran. Modul 5 PPG Bagi Guru PAUD tahun 2019*. Kemendikbud
- Mulyani, S., & Fitriani, L. (2022). *Proyek Kreatif pada Anak Usia Dini: Pendekatan dan Implementasi*. Bandung: CV Bintang Media.
- Munandar, U. (2020). *Kreativitas Anak: Peran Lingkungan dan Dukungan Sosial*. Jakarta: Cipta Edukasi.
- Ni'mah, E. A., & Susila, D. A. (2022). *Daur Ulang dan Pelestarian Sumber Daya Alam: Solusi Ramah Lingkungan*. Surabaya: Green Impact Press.
- Nugroho, B. (2024). *Strategi dan Evaluasi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi.
- Palapessy, X., Ningrum, M. A., Adhe, K. R., & Widayanti, M. D. (2023). Analisis Project Based Learning (PjBL) Untuk Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun. *PENDIPA Journal of Science Education*, 7(3), 431-438.
- Pribadi, (2009), *Model-Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Dian Rakyat
- Putri, A. (2022). *Kompetensi Guru dan Keterlibatan Siswa: Kunci Keberhasilan Pendidikan*. Jakarta: Cendekia Edukasi.
- Prasetyo, A., & Hidayat, R. (2023). *Pengelolaan Sampah Anorganik yang Ramah Lingkungan*. Bandung: Pustaka Hijau.
- Pratiwi, E., & Wijaya, M. (2020). “Pengembangan Kreativitas melalui Pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) pada Siswa TK.” *Jurnal Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, 4(1), 47-56. doi:10.31540/jpdaud.v4i1.2134.
- Putri, A., & Hartati, T. (2021). *Pendidikan Kreatif di PAUD: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rachmawati, Dewi Sari. (2024). Skripsi UIN Kali jaga.pdf (pp. 1–145). pp. 1–145. Retrieved from Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan%0AUniversitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta%0ASebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
- Rahman, A. (2023). *Manajemen Pendidikan: Perencanaan, Implementasi, dan Evaluasi*. Jakarta: Penerbit Ilmu Cendekia.
- Rahman, S., & Utami, N. (2021). “Penggunaan Limbah Anorganik sebagai Media Pembelajaran di PAUD.” *Jurnal Lingkungan dan Pendidikan*, 5(3), 188-197. doi:10.21009/jlp.v5i3.2341.
- Ridwan dkk.(2016). *Pemanfaatan Sampah Menjadi Produk Berdaya Guna*. *Jurnal Dinamika Pengabdian*, 1( 2), 123-133.
- Rosmana, Primanita Sholihah, & dkk. (2024). *Pembelajaran Berbasis Proyek: Perancangan Modul Pembelajaran yang Mendorong Kolaborasi dan Kreativitas*. *Pembelajaran Berbasis Proyek: Perancangan Modul Pembelajaran Yang Mendorong Kolaborasi Dan Kreativitas*, 8(1), 3494–3498. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12929>
- Rusmayadi dkk (2022:5). *Panduan Praktis Project Based Learning Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, I., & Susanti, M. (2022). “Implementasi Project-Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas di TK.” *Jurnal Anak Indonesia*, 6(4), 320-329. doi:10.31784/jai.v6i4.1423.
- Sari, M. (2024). *Manajemen Implementasi Pendidikan: Pendekatan Komprehensif untuk Keberhasilan*. Surabaya: EduPress.
- Souisa, dkk. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(1), 52-765.
- Sholeh, Muh Ibnu, & Dkk. (2024). *Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. *Jurnal Tinta*, 6(2), 158–176. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3361>
- Sudirman & Maru (2016). *Implementasi Model-Model Dalam Bingkai Penelitian Tindakan Kelas*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif: Pendekatan Praktis*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, YN. Dkk (2014). *Metode pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

- Sulistiyani, Rina. (2022). Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas DR.Soetomo, 2022. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PIMAS)*, 10–21.
- Susanto, A. (2019). *Strategi Pembelajaran Aktif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: EduKids Press.
- Suprpto, B. (2021). *Pengembangan Pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21*. Jakarta: Gramedia
- Susanto, F., & Dewi, Y. (2020). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Project-Based Learning (PjBL)*. Surabaya: PT Graha Ilmu.
- Utomo, A. F., dkk. (2023). *Indikator dan Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Pendidikan*. Jakarta: Akademika Press.
- Wahyuni, S., & Prasetya, A. (2021). “Pengaruh Pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) terhadap Kreativitas Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Kreativitas*, 10(1), 112-121. doi:10.15548/jpk.v10i1.2021.
- Wahyuni, Maretha. (2021). *Penilaian Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini*. BAN Kemendikbud: Simpena.
- Widodo, S., & Mulyani, R. (2022). *Metode Kreatif Project-Based Learning (PjBL) pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Semarang: Universitas Diponegoro Press.
- Wijaya, T. (2023). *Pengaruh Budaya dan Kebijakan dalam Implementasi Program Pendidikan*. Bandung: Pustaka Nusantara.
- Yuliani, I., & Hasanah, D. (2019). “Efektivitas Pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa.” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Anak*, 15(2), 140-149. doi:10.21070/jpka.v15i2.4321.
- Yuliani, L., & Sari, M. (2022). *Panduan Praktis Project Based Learning dalam Pembelajaran Kreatif*. Bandung: Pustaka Edukasi.