



Pengaruh *Project Based Learning* Berbasis *Loose Part* “*Fun Post*” terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

Muzdalifa Mamonto¹, Herman², Syamsuardi³, Herlina⁴, dan Muhammad Akil Musi⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar

ABSTRAK. Tujuan artikel ini untuk mengetahui pengaruh penerapan *project based learning* berbasis media *loose part* “*fun post*” terhadap kreativitas anak usia dini. Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif bentuk quasi eksperimen dengan jenis *nonequivalent control design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel 40 anak yaitu 20 anak dikelas B1 sebagai kelas kontrol, dan B2 berjumlah 20 anak kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes untuk menilai kreativitas anak. Aspek yang dinilai yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Secara keseluruhan terjadi peningkatan skor pada kedua kelas. Rata-rata skor hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah 12,75 dan 26,55. Sementara rata-rata skor hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol adalah 12,55 dan 21,60. Dengan selisih nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 13,8 dan kelas kontrol adalah 9,05. Hasil hipotesis diketahui nilai *sig.(2tailed)* adalah $0,00 < \alpha (0.05)$ dapat disimpulkan bernilai signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh *project based learning* berbasis *loose part* “*fun post*” terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun, hasil pengolahan data menggunakan bantuan dari SPSS 16 for windows.

Kata Kunci : *Kreativitas; Project Based Learning; Loose Part; Fun Post*

ABSTRACT. The purpose of this article is to determine the effect of implementing *project-based learning* based on *loose part* “*fun post*” on the creativity of early childhood. This study uses a quantitative approach in the form of a quasi experimental with a nonequivalent control design. Sampling using a purposive sampling technique with a sample size 40 children, namely 20 children in class B1 as the control class, and B2 totaling 20 children in the experimental class. The data collection technique uses a test to assess children's creativity. The aspects assessed are *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration*. Based on the results of the analysis, it shows that the *pretest* and *posttest* data for the experimental class and the control class are normally distributed and homogeneous. Overall, there was an increase in score in both classes. The average score of the *pretest* and *posttest* results for the experimental class was 12,75 and 26,55. While the average score of the *pretest* and *posttest* results for the control class was 12,55 and 21,60. With the average difference value of the experimental class being 13,8 and the control class being 9,05. The results of the hypothesis are known *sig.(2tailed)* is $0,00 < \alpha (0.05)$ can be concluded significant. This it can be concluded that there is an influence of *project-based learning* based *loose part* “*fun post*” on the creativity of children aged 5-6 years, the results of data processing using assistance from SPSS 16 for windows.

Keyword : *Creativity; Project Base Learning; Loose Part; Fun Post*

Copyright (c) 2025 Muzdalifa Mamonto dkk.

✉ Corresponding author : Muzdalifa Mamonto

Email Address : lifamamonto9@gmail.com

Received 9 Mei 2025, Accepted 20 Juni 2025, Published 20 Juni 2025

PENDAHULUAN

Kreativitas memegang peranan penting dalam proses pendidikan, baik bagi peserta didik maupun guru, dalam menciptakan kegiatan pembelajaran dan berpartisipasi dalam proses tersebut. Anak-anak dapat distimulasi, dibentuk, dan dipersiapkan secara efektif untuk mengembangkan kemampuan kreatifnya melalui pendidikan [1]. Khususnya antara usia lima dan enam tahun, masa kanak-kanak merupakan masa yang peka bagi perkembangan kreativitas. Anak-anak dalam kelompok usia ini sangat ingin tahu, memiliki imajinasi yang hidup, dan memiliki kapasitas untuk belajar melalui praktik. Oleh karena itu, sangat penting untuk memastikan bahwa pendekatan pengajaran yang digunakan dalam PAUD dapat mendorong eksperimen, orisinalitas, dan kreativitas. Sedangkan menurut Gordon & Browne menyatakan bahwa "kreativitas adalah kemampuan anak untuk menciptakan ide-ide baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan untuk mengadaptasi ide-ide baru ke dalam ide-ide yang sudah ada" [2]. Hal ini juga oleh [3] mengenai indikator dari jalannya kreativitas khususnya: 1) Kelancaran: kemampuan untuk menanggapi dan mengutarakan konsep atau pikiran yang ada di kepala anak dengan cara yang lancar, 2) Fleksibilitas: kemampuan untuk mengartikulasikan berbagai pendekatan terhadap pemecahan masalah berdasarkan ide-ide sendiri, 3) Orisinalitas: kemampuan untuk menghasilkan konsep atau kreasi unik yang berasal dari pikiran sendiri, pekerjaan yang berbeda dari jenis pekerjaan lainnya, 4) Elaborasi: ini mengacu pada kapasitas anak untuk mengembangkan atau meningkatkan konsep dalam pikiran mereka serta elemen-elemen yang mungkin tidak dipertimbangkan atau dipahami oleh orang lain.

Pada kenyataannya, menjadi kreatif merupakan sebuah proses yang membutuhkan usaha dan keuletan yang terus-menerus. Menurut Thomas Alva Edison, kejeniusan terbentuk dari 99% keringat dan 1% inspirasi. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa usaha dan keuletan yang terus-menerus, seseorang dengan kecerdasan tinggi tidak selalu mampu menghasilkan karya yang kreatif [4]. Untuk mendorong kreativitas anak, orang tua di rumah dan pendidik di sekolah harus bekerja sama. Menurut [5] Kedua belah pihak harus melakukan upaya sadar untuk mendukung pemikiran kreatif, kreativitas, dan ekspresi aktif anak atas kemampuan mereka sendiri. Sedangkan menurut [6] Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang dibina dalam pendidikan anak usia dini. Kegiatan yang langsung untuk meningkatkan kualitas lingkungan belajar, meningkatkan hasil belajar, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan adalah dengan menggunakan pengalaman bermain dalam pendekatan pembelajaran berpusat pada anak. Oleh karena itu, menurut [7] Setiap lembaga pendidikan harus berupaya untuk menumbuhkan kreativitas guru, terutama dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang bermuara pada optimalisasi keluaran pendidikan. Sedangkan menurut [8] anak-anak muda dengan keterampilan pengaturan diri yang berkembang dengan baik dapat lebih mudah bertransisi dari lingkungan prasekolah yang kurang terstruktur ke ekspektasi sekolah formal dan dapat memanfaatkan kesempatan belajar ini dengan baik. Diperkuat juga menurut [9], kualitas proses dalam lingkungan pengasuhan anak, terutama interaksi antara pendidik dan anak, dianggap sangat penting.

Berdasarkan pengamatan di TK Aisyiyah Cabang Mariso, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, ditemukan bahwa kreativitas anak belum mencapai potensi penuhnya di sekolah, terbukti dari fakta bahwa guru hanya mendorong kreativitas melalui mewarnai kertas bergambar. Selain itu anak memiliki kecenderungan ketergantungan saat gurunya memberi contoh dan bimbingan secara terus menerus, mengerjakan tugasnya dengan meniru pengerjaan temannya, masih terpaku pada contoh yang diberikan, dan masih banyak anak yang belum mampu memunculkan serta mengaplikasikan ide-ide berdasarkan imajinasinya sendiri. Pada kenyataannya, pendidikan anak usia dini hanya menumbuhkan kreativitas melalui latihan mewarnai dan menggambar. Halaman mewarnai dan gambar memang berkontribusi pada pengembangan kreativitas anak usia dini. Tetapi kegiatan mewarnai kertas bukanlah satu-satunya aspek kreativitas.

Menurut [10] PjBL memberikan solusi dengan memungkinkan anak-anak mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka melalui proyek-proyek praktis. Hal ini dapat diatasi melalui *Project-Based Learning* (PjBL), di mana anak-anak secara aktif terlibat dalam proyek-proyek yang mencerminkan kehidupan sehari-hari mereka. Anak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berbasis proyek dan mengalami pembelajaran sendiri. Menurut John Dewey, salah satu tokoh yang mengungkapkan bahwa munculnya model pembelajaran *project based learning* tidak lepas dari prinsip teoritis, yaitu bermula dari konsep "*learning by doing*" atau pembelajaran yang menawarkan banyak kesempatan untuk anak agar aktif, bekerja, dan produktif, menemukan beberapa informasi, [11]. Sedangkan menurut [12] pembelajaran berbasis proyek suatu pendekatan pendidikan yang berpusat pada ide-ide inti suatu bidang keilmuan, memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk bekerja secara mandiri untuk menciptakan pengetahuannya sendiri, dan berpuncak pada produksi suatu produk. Hal ini sejalan dengan pendapat [13] Pembelajaran berbasis proyek adalah gaya pengajaran yang memberi penekanan kuat pada penugasan pekerjaan, terutama jika menyangkut proyek yang memungkinkan anak didik benar-benar berpartisipasi dalam proses pengembangan.

Salah satu pendekatan terbaik adalah menggabungkan penggunaan materi ajar *loose part* dengan pembelajaran proyek. Pembelajaran proyek adalah pilihan terbaik karena memberikan anak-anak konteks dunia nyata untuk belajar [14]. Keberhasilan pembelajaran proyek sangat terbantu dengan penggunaan bahan ajar *loose part*. Kata "*loose part*" mengacu pada objek atau bahan yang mudah dimodifikasi, digunakan kembali, dan merangsang kreativitas anak. Tongkat, kain berwarna, dan daun adalah beberapa *loose part* yang dapat dimasukkan ke dalam proses pengajaran [14]. Lembaga PAUD yang memiliki bahan-bahan yang mudah diperoleh, murah yang dapat dibuat dari bahan-bahan sisa atau bekas, [15]. Teori *loose part* awalnya diciptakan oleh Nicholson pada tahun 1971 dengan tujuan memberi anak-anak wadah untuk mengekspresikan kreativitas mereka menggunakan objek atau barang yang mudah diakses serta bahan-bahan alami yang dapat diubah, dipindai, dan ditiru [16]. Saat menggunakan bagian-bagian yang tidak terpakai seperti bambu, kayu, ranting, biji-bijian, daun kering, batu, dan batang pisang, keselamatan anak-anak telah diperhitungkan. Bagian-bagian yang

tidak terpakai dapat digunakan tanpa menghabiskan banyak uang, dan juga mengurangi limbah dengan memanfaatkan kembali bahan-bahan yang tidak terpakai. Manfaatkan dan kumpulkan bahan-bahan ini dari lingkungan sekitar.

Ada banyak jenis media yang berbeda di lingkungan anak. Untuk meningkatkan motivasi dalam proses belajar, guru harus memilih media yang tepat berdasarkan minat belajar anak, yang bisa jadi sulit. Selain itu, menurut [17] Sangat penting untuk menciptakan suasana yang ramah dan nyaman, yang dapat dicapai dengan menawarkan media yang menghibur untuk anak-anak. Dengan menghadirkan anak-anak dengan masalah yang mereka hadapi setiap hari yang perlu diselesaikan dalam kelompok, metode proyek adalah salah satu cara untuk memberi mereka pengalaman [18]. Kemudian dalam tahapan pemakaian media *loose part* ini di rancangan pula dalam bentuk kegiatan "*fun post*". Kata *fun post* itu sendiri dimaksudkan sebagai tempat berhenti yang dimana setiap post itu juga ada kegiatan dan sintak yang berdasarkan enam langkah sintak PjBL itu sendiri. *Fun post* dimaksudkan agar setiap kegiatan dikelas memberikan kenyamanan dan kegembiraan secara bersama baik itu peserta didik dan guru sebagai penyalur pengetahuan kepada anak. *fun post* akan dirancang menjadi tiga tempat berhenti dan setiap postnya akan ada kegiatan yang diharapkan bisa mengembangkan kreativitas anak usia dini. Post 1 guru merancang terlebih dahulu proyek yang akan di laksanakan serta perenungan atau penyampaian informasi kepada anak dan kemudian sebagai tempat diskusi/aktivitas tanya jawab kepada anak, post 2 persiapan pengambilan alat dan bahan (*loose part* berbahan alam) anak mengambil sesuai dengan kreasinya sendiri tanpa intervensi dari guru, post 3 proses anak merancang proyeknya/melaksanakan pembuatan karya mereka, finishing/menilai hasil karya, dan memberikan afirmasi positif kepada anak sebagai bentuk apresiasi dan bentuk merayakan hasil karya anak.

Penelitian terdahulu menurut Kurniawati Rina, dkk menunjukkan bahwa penggunaan *project based learning* secara signifikan dan positif mempengaruhi perkembangan kreativitas anak-anak antara usia 5-6 tahun [3]. Penelitian lain juga dilakukan oleh Annisa Harli, dkk menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan Pembelajaran Proyek secara signifikan dan positif mempengaruhi perkembangan kreativitas anak-anak antara usia lima dan enam tahun. Disimpulkan bahwa kreativitas anak yang diberi perlakuan *project based learning* dengan menggunakan media bahan alam terdapat perbedaan dan pengaruh yang bermakna/signifikan terhadap kreativitas anak usia 5 sampai dengan 6 tahun [5]. Dan diperkuat pula oleh Safitri Dewi & Anik Lestarinigrum berdasarkan temuan penelitian ini, guru PAUD disarankan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dengan menggabungkan media *loose part* yaitu benda-benda dari lingkungan sekitar [16].

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian peneliti yaitu bahan *loose part* yang digunakan beragam baik itu dari segi bentuk dan tekstur, penggunaan *fun post* yang dimaksudkan sebagai tempat pemberhentian yang menyenangkan. Didalam post ada kegiatan yang harus anak simak dan kerjakan sehingga memberikan suasana belajar yang baru dan menyenangkan, post tersebut terdiri dari post 1-3 yang didalamnya terdapat sintaks pjbl yang berkesinambungan antara kegiatan di post 1-3, dan fokus

variabel yang diteliti peneliti yaitu berfokus pada indikator pencapaiannya kemampuan kreativitas anak serta lokasi penelitian dan jenis proyeknya beragam. Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh project based learning berbasis media loose part “fun post” terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Cabang Mariso. Alasan peneliti memilih pjbl berbasis loose part “fun post” adalah untuk melihat kemampuan kreativitas, apakah anak dapat mengolah bahan dan menciptakan bentuk berbeda tanpa instruksi guru, apakah anak mampu menyusun dan menyambungkan bahan tanpa takut gagal, apakah anak mampu kombinasikan bahan dalam proyeknya, apakah anak mampu mengungkapkan ide/gagasan dari produk yang dibuat.

METODE

Penelitian ini bersifat kuantitatif dan termasuk dalam kategori penelitian eksperimental karena tujuan penelitiannya. Sugiyono menyatakan bahwa tujuan penelitian kuantitatif adalah untuk mengetahui dampak pemberian suatu perlakuan kepada partisipan penelitian [19]. Pada penelitian ini peneliti berusaha untuk melihat seberapa besar pengaruh pjbl berbasis media *loose par “fun post”* terhadap kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah Cabang Mariso dengan membandingkan kreativitas kelas eksperimend dan kelas kontrol. Desain penelitian ini adalah Quasi Eksperimental Design dengan bentuk desain Nonequivalent-groups pretest-posttest design. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dan jumlah sampelnya adalah 40 anak, 20 anak diantaranya berada pada kelompok B1 sebagai kelompok kontrol dan 20 anak diantaranya berada pada kelompok B2 sebagai kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan (x), sedangkan pada kelompok B1 tidak mendapat perlakuan yang sama.

Tabel 1. Daftar Sampel

Kelas	Jumlah	Kelompok
B1	20	Kelompok Kontrol
B2	20	Kelompok Eksperimen

Dalam penelitian ini, tes, observasi dan dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk pengumpulan data. Observasi digunakan untuk mengamati dan mencatat dalam proses pelaksanaan pembelajaran dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik tes digunakan untuk pres-test dan post-test sedangkan untuk dokumentasi digunakan untuk mengaprisiakan hasil karya anak melalui foto. Data uji instrumen test di analisis untuk menguji validaitas dan reliabilitas. Kreativitas anak usia dini dinilai dari delapan item pernyataan yaitu 1) anak menciptakan beberapa bentuk berbeda dari bahan yang ada tanpa instruksi guru; 2) anak mencoba berbagai cara dalam mengolah bahan (merekatkan, menggabungkan) dengan eksplorasi sendiri; 3) anak mencoba berbagai cara baru dalam menyusun dan menyambungkan bahan tanpa takut gagal; 4) anak menggunakan kombinasi bahan dalam proyeknya; 5) anak mengungkapkan ide/gagasan dari produk yang dibuat; 6) anak membuat sesuatu yang berbeda dari teman-temannya; 7) anak menambahkan elemen tambahan yang memperkaya proyeknya tanpa disuruh guru; 8) anak mengevaluasi sendiri kekurangan karya dan

melakukan perbaikan tanpa instruksi guru. Setiap indikator yang telah ditetapkan diberi skor oleh peneliti berdasarkan kesesuaian metode analisis yang digunakan. Untuk keperluan analisis kuantitatif berdasarkan format checklist menurut Suryani, Lickona dan direktorat pembinaan pendidikan anak usia dini, maka jawaban itu dapat diberikan kriteria dan skor, misalnya berkembang sangat baik diberikan skor 4, berkembang sesuai harapan diberi skor 3, mulai berkembang diberi skor 2, belum berkembang diberi skor 1.

Perhitungan $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga butir item dinyatakan valid dan bisa digunakan dalam penelitian. Jika suatu instrumen diuji pada subjek yang sama berulang kali dan hasilnya konsisten atau hampir konsisten, instrumen tersebut dianggap reliabel. Menurut Arikunto (20) reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen yang baik cukup dapat diandalkan untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Dalam penelitian ini, peneliti mengukur reliabelnya suatu variabel dengan melihat Cronbach's alpha dengan signifikansi yang digunakan lebih besar dari 0,60. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach's alpha $> 0,60$ (21) hasil pengujian reliabilitas instrumen disajikan pada tabel 2:

Tabel 2. Hasil Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.537	2

Berdasarkan hasil pengujian diperoleh perhitungan koefisien Cronbach's alpha yaitu $0,537 > 0,60$ sehingga bisa disimpulkan bahwa semua item pertanyaan baik dari variabel independen maupun variabel dependen adalah reliabel. Uji-t digunakan dalam metode analisis data penelitian ini untuk membandingkan variasi antara dua nilai rata-rata. Sebelum itu, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik uji Liliefors, dan homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan uji F. Dalam penelitian ini yang digunakan untuk uji homogenitas adalah hasil nilai post test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah diketahui sebuah data berdistribusi normal atau bersifat homogen kemudian dilakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis yang telah ditentukan yaitu dengan mencari perbandingan dengan menggunakan uji independent sampel t test. Selanjutnya, dilihat nilai sig-2 tailed untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum Untuk menentukan kondisi awal, kelas eksperimen dan kontrol diberikan pretest. Pengumpulan data awal dilakukan melalui observasi untuk mendapatkan data. 20 anak membentuk kelas kontrol di kelas B1, dan 20 anak di kelas B2 sebagai kelas eksperimen, pengolahan data menggunakan SPSS 16 for windows.

Tabel 3. Kemampuan Kreativitas Anak Sebelum Diberikan Perlakuan Kelas Eksperimen

No	Kategori	Jumlah anak /frekuensi	Persentase
1	Sangat rendah	8	40%
2	Rendah	8	40%

3	Sedang	4	20%
4	Tinggi	-	-
JUMLAH		20	100%

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa sekitar 8 orang anak atau sekitar 40% memperoleh nilai sangat rendah terlihat dari 4 indikator yang disajikan yakni kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi . Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai kategori rendah sebanyak 40% atau sekitar 8 orang anak dari 4 indikator yang disajikan yakni kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi. Sedangkan sebanyak 4 orang anak atau sekitar 20% memperoleh nilai kategori sedang dari 4 indikator yang disajikan yakni kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi. Kemudian pada kategori tinggi atau untuk skor 4 tidak terdapat anak pada ketegori tersebut artinya tidak ada tingkat kreativitas anak pada kategori tersebut. Hal tersebut menggambarkan bahwa sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen peserta didik masih kurang dalam mencapai indikator kreativitasnya.

Tabel 4. Kemampuan Kreativitas Anak Sebelum Diberikan Perlakuan Kelas Kontrol

No	Kategori	Jumlah anak /frekuensi	Presentase
1	Sangat rendah	9	45%
2	Rendah	7	35%
3	Sedang	4	20%
4	Tinggi	-	-
JUMLAH		20	100%

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa sekitar 9 orang anak atau sekitar 45% memperoleh nilai sangat rendah dari 4 indikator yang disajikan yakni kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi. Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai ketegori rendah sebanyak 35% atau sekitar 7 orang anak dari 4 indikator yang disajikan yakni kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi. Sedangkan sebanyak 4 orang anak atau sekitar 20% memperoleh nilai kategori sedang dari 4 indikator yang disajikan yakni kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi. Kemudian pada kategori tinggi yaitu pada skor 4 tidak terdapat anak pada ketegori tersebut artinya tidak ada tingkat kreativitas anak pada kategori tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa *pretest* pada kelas kontrol lebih banyak anak yang kurang dalam hal mengembangkan kreativitasnya.

Tabel 5. Kemampuan Kreativitas Anak Sesudah Diberikan Perlakuan Kelas Eksperimen

No	Kategori	Jumlah anak /frekuensi	Presentasei
1	Sangat Rendah	-	-
2	Rendah	3	15%
3	Sedang	8	40%
4	Tinggi	9	45%
JUMLAH		20	100%

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa sekitar 9 orang anak atau sekitar 45% memperoleh nilai kategori tinggi dari 4 indikator yang disajikan yakni kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi. Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai kategori sedang sebanyak 40% atau sekitar 8 orang anak dari 4 indikator yang disajikan yakni kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi. sedangkan sebanyak 3 orang anak atau sekitar 15% memperoleh nilai kategori rendah dari 4 indikator yang disajikan yakni kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi. Hal ini menunjukan bahwa setelah

diberikannya perlakuan pjbl berbasis media *loose part* "fun post" pada kelas eksperimen terdapat peningkatan pada setiap anak dari 4 indikator kreativitas yang setiap 4 indikator terdiri dari 2 item yang sehingganya total menjadi 8 item penilaian.

Tabel 6. Kemampuan Kreativitas Anak Sesudah Diberikan Perlakuan Kelas Kontrol

No	Kategori	Jumlah anak /frekuensi	Presentasei
1	Sangat Rendah	-	-
2	Rendah	6	30%
3	Sedang	9	45%
4	Tinggi	5	25%
JUMLAH		20	100%

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa sekitar 6 orang anak atau sekitar 30% memperoleh nilai kategori rendah dari 4 indikator yang disajikan yakni kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi. Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai kategori sedang sebanyak 45% atau sekitar 9 orang anak dari 4 indikator yang disajikan yakni kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi. Sedangkan sebanyak 5 orang anak atau sekitar 25% memperoleh nilai kategori tinggi dari 4 indikator yang disajikan yakni kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi. Hal ini menunjukkan pada kelas kontrol terdapat peningkatan kreativitas tetapi belum secara optimal, perbedaanya cukup signifikan dari kelas eksperimen, ini ditandai dari tabel jumlah anak yang memiliki kategori tinggi masih sedikit disetiap skor penilaian item indikator pencapaian kreativitas.

Setelah dilakukan rekapitulasi data hasil *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, untuk mengetahui perlakuan (*treatment*) yang berpengaruh terhadap kemampuan kreativitas anak, dilakukan analisis perbandingan data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kemampuan kreativitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Eksperimen			Kontrol		
Responden	Pretest	Posttest	Responden	Pretest	Posttest
MSZ	13	23	MAPE	12	20
APP	11	27	IK	13	22
MAR	15	25	AKC	13	22
IJI	12	25	MAA	12	20
DSR	13	26	MRI	15	22
ANR	13	29	NH	12	20
MHA	11	28	AYS	11	20
MRPR	12	27	AF	12	24
AHB	12	25	MFI	11	22
MBG	13	27s	NF	13	19
HML	12	29	FMA	13	25
AJA	12	30	MDY	11	26
AAM	11	23	ASMA	14	20
ATA	13	27	MK	12	22
SRA	16	25	KST	13	22
NH	13	25	MT	12	20
RKSI	12	26	ART	14	22
AS	12	29	ADM	15	20
FY	15	28	JAP	10	20
AHA	14	27	IU	13	24
Jumlah nilai	255	531	Jumlah nilai	251	432

Rat-rata	12,75	26,55	Rat-rata	12,55	21,60
----------	-------	-------	----------	-------	-------

Jadi berdasarkan perhitungan nilai rata-rata pada kelompok eksperimen 26,55 dan kelompok kontrol 21,60 didapatkan perbedaan yang cukup signifikan. Kesimpulan bahwa terdapat perbedaan setelah diberikan perlakuan. Hal ini merupakan sesuatu yang bersifat positif karena dengan menggunakan *loose part "fun post"* mempunyai pengaruh yang cukup untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Kemudian setelah itu peneliti melakukan pengujian normalitas menggunakan pengujian statistik uji *Liliefors* dengan persamaan kriteria pengujian kenormalan yaitu: jika Nilai *Liliefors* > 0,05 maka berdistribusi normal.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen & Kontrol

On Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
N		20	20
Normal Parameters ^a	Mean	21.60	26.55
	Std Deviation	1.930	1.959
Most Extreme Differences	Absolute	.246	.141
	Positive	.246	.136
	Negative	-.154	-.141
Kolmogorov-Smirnov Z		1.102	.630
Asymp. Sig. (2-tailed)		.176	.823

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil nilai signifikansi pada uji *Liliefors* berada pada kolom Kolmogorof Smirnov memiliki nilai lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan data berdistribusi Normal. Hasil data normalitas menggunakan bantuan dari SPSS 16 for windows.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kelompok	.025	1	38	.874

Dari tabel - diatas, dapat ditunjukkan dari uji homogenitas yang dilakukan peneliti, mempunyai nilai signifikansi 0,874 lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan datanya Homogen. Hasil data homogenitas menggunakan bantuan dari SPSS 16 for windows.

Tabel 10. Uji Hipotesis Pretest dan Posttest

One sample test						
Test value =0						
					95% confidence interval of the difference	
	T	Df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
Kelas_Kontrol	50.041	19	.000	21.600	20.70	22.50
Kelas_Eksperimen	60.596	19	.000	26.550	25.63	27.47

Uji-t dengan membandingkan nilai t hitung dan t tabel dengan menggunakan $\alpha = 0,05$. Diketahui nilai t tabel yang akan digunakan adalah 1,725. Berdasarkan hasil uji t-test diatas diperoleh t hitung 60,596 > t tabel 1,725 dan Signifikansi $0,00 < \alpha (0,05)$ sehingga dapat disimpulkan bahwa: terdapat perbedaan *Project Basic Learning* (PJB�) berbasis media *loose part "fun post"* terhadap kreativitas anak usia 5-6 Tahun. Hasil pengolahan data menggunakan bantuan dari SPSS 16 for windows.

Penting untuk memaksimalkan kapasitas anak usia dini dalam berpikir imajinatif dan kreatif sehingga mereka memiliki pengalaman dan sumber daya untuk menciptakan dunia masa depan [19]. Karena permainan terbaik adalah permainan yang memungkinkan anak-anak bermain dengan cara yang berbeda dan pada tingkat keterampilan yang berbeda, loose part dapat lebih menginspirasi kreativitas anak-anak daripada kebanyakan mainan plastik masa kini [20]. Diharapkan sekolah yang menjunjung tinggi nilai kreativitas akan mampu berkembang di era digital. Oleh karena itu, setiap lembaga pendidikan harus berupaya menumbuhkan kreativitas guru, terutama dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang berujung pada optimalisasi output pendidikan [7]. Lembaga PAUD yang memiliki bahan-bahan yang mudah diperoleh, murah yang dapat dibuat dari bahan-bahan sisa atau bekas [15]. Melalui PjBL, bahkan pada tingkat anak usia dini, perpaduan pengetahuan, keterampilan, kerja sama, dan kemampuan belajar terjadi dengan mudah, [21]. Keyakinan siswa tentang kemampuan mereka sangat mempengaruhi motivasi, prestasi dan pembelajaran [22].

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pelaksanaan *project based learning* berbasis *loose part "fun post"* menunjukkan peningkatan atau terdapat pengaruh terhadap kreativitas anak hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis yaitu data yang telah didapatkan peneliti bahwa skor rata-rata pretest eksperimen yaitu sebesar 12,75 dan skor rata-rata posttest sebesar 26,55. Sedangkan skor rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 12,55 dan skor posttest sebesar 21,60 kemudian berdasarkan tabel independent samples test diketahui bahwa nilai $\text{sig.}(2 \text{ tailed})$ adalah sebesar $0,00 < \alpha$ (0.05). Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan hasil penelitian bahwa *project based learning* berbasis loose part "fun post" dikelas eksperimen berpengaruh pada kreativitas anak usia 5-6 tahun. Peneliti berharap dari hasil penelitian tersebut memberikan literatur atau sebagai bahan kajian yang efektif kepada lembaga pendidikan anak usia dini untuk penerapan *project based learning* berbasis media *loose part "fun post"* sehingga anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut dan tujuan pembelajaran bisa berjalan dengan baik.

PENGHARGAAN

Terima kasih penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas kasih Nya penulis telah diberikan kemampuan untuk menyelesaikan penelitian ini. Juga kepada para pembimbing dan teman serta keluarga yang selalu mendukung penulis. Tidak lupa juga ucapan terima kasih kepada pihak editor dan reviewer Jurnal Murhum yang telah memberikan kesempatan dalam penerbitan jurnal ini.

REFERENSI

- [1] I. Irayana and I. Assyauqi, "Eksperimen Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) pada Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini," *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, vol. 10, no. 1, pp. 47–56, Jun. 2024, doi: 10.18592/jea.v10i1.11422.
- [2] Wi. D. Benaia, D. Mansur, and F. L. Tampi, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Melipat Kertas Origami Di TK GMIM Eben Haezer Kakaskasen Tiga Kecamatan Tomohon Utara Kota Tomohon," *KIDSPEDIA J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 1–6, 2022, [Online]. Available: <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/kidspedia/article/view/5162>
- [3] R. Kurniawati, D. Kristiana, and M. 'Azam Muttaqin, "Pengaruh Penerapan Metode Project Based Learning Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Kurikulum Merdeka di TK Dharma Wanita," *Gener. Emas*, vol. 7, no. 2, pp. 23–37, Aug. 2024, doi: 10.25299/ge.2024.vol7(2).18339.
- [4] F. Khoirunnisa Br Nainggolan and M. Pasaribu, "Pemanfaatan Kertas Origami Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini di TK Al-Fikh Orchard Pendamar Malaysia," *Al-ATHFAL J. Pendidik. Anak*, vol. 5, no. 1, pp. 230–240, Jul. 2024, doi: 10.46773/alathfal.v5i1.1199.
- [5] H. Annisa, A. Lismayani, S. R. Amriani, and others, "Pengaruh Model Project Based Learning Menggunakan Media Bahan Alam terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Persatuan," *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 10, no. 1, pp. 1476–1486, 2024, doi: 10.36989/didaktik.v10i1.2634.
- [6] B. Whitlock, A. Eivers, and S. Walker, "The state of play-based learning in Queensland schools," *Australas. J. Early Child.*, vol. 48, no. 3, pp. 247–262, Sep. 2023, doi: 10.1177/18369391231159672.
- [7] N. Novitasari, E. Alfatur Rosyida, S. Maslakah, C. Azkiyya, and A. Shofiyana, "Pelatihan Pembuatan Flash Card untuk Mengembangkan Kreatifitas Guru PAUD dalam Mengajar," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 245–258, Jun. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.142.
- [8] R. A. Muir, S. J. Howard, and L. Kervin, "Supporting early childhood educators to foster children's self-regulation and executive functioning through professional learning," *Early Child. Res. Q.*, vol. 67, pp. 170–181, 2024, doi: 10.1016/j.ecresq.2023.12.001.
- [9] G. Grosse, A. Simon, A. Soemer, R. Schönfeld, S. Barth, and N. Linde, "Teacher–Child Interaction Quality Fosters Working Memory and Social-Emotional Behavior in Two- and-Three-Year-Old Children," *Int. J. Early Child.*, vol. 54, no. 3, pp. 421–444, Dec. 2022, doi: 10.1007/s13158-022-00327-w.
- [10] S. R. Sakila, H. Hibana, and T. Tumbularani, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Pendidikan Islam Anak Usia Dini," *EDUKASIA J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 2383–2392, Nov. 2023, doi: 10.62775/edukasia.v4i2.599.
- [11] A. Handayani and S. I. Sinaga, "Penerapan Model Project Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini," *PAUD Lect. J. Early Child. Educ.*, vol. 5, no. 3, pp. 146–155, 2022, doi: 10.31849/paud-lectura.v5i03.10670.
- [12] H. Pratiwi, "Pengembangan Bahan Ajar Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini dengan Model Pembelajaran Project Based Learning (PBL)," *J. Warn. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 40–56, Apr. 2020, doi: 10.24903/jw.v5i1.436.
- [13] R. Rusmayadi, M. A. Musi, S. N. Ilyas, and N. Chafidah, "Pengaruh PjBL Terhadap

- Kemampuan Literasi Baca Tulis Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *J. Tunas Siliwangi*, vol. 9, no. 1, pp. 17–23, 2023, doi: 10.22460/ts.v9i1.3376.
- [14] A. Fidiani and U. Khabibah, "Pemanfaatan Bahan Ajar Loose Part Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini di TK Baitul Ilmi," *Indo-MathEdu Intellectuals J.*, vol. 4, no. 3, pp. 2080–2086, Dec. 2023, doi: 10.54373/imeij.v4i3.486.
 - [15] E. Erdiyanti and S. Syukri, "Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Non PG-PAUD Melalui Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Di Kecamatan Konda," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, pp. 68–79, Jun. 2021, doi: 10.37985/murhum.v2i1.34.
 - [16] D. Safitri and A. Lestarinigrum, "Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun," *Kiddo J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 40–52, Feb. 2021, doi: 10.19105/kiddo.v2i1.3645.
 - [17] S. Saodi, S. R. Rika, and P. Guru Pendidikan Anak Usia Dini, "Digital Talking Media: Conversation Strategy in Improving Children's Speaking Skills in Early Childhood Education Services," *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 10, no. 3, pp. 498–505, 2023, doi: 10.23887/paud.v10i3.53353.
 - [18] H. Herman and R. Rusmayadi, "Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B2 Tk Aisyiyah Maccini Tengah," *PEMBELAJAR J. Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 1, p. 35, Apr. 2018, doi: 10.26858/pembelajar.v2i1.5430.
 - [19] Lukawati, K. Laely, and I. Indiati, "Stimulasi Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain dengan Media Tanah Liat Anak Usia 5-6 Tahun," *Aulad J. Early Child.*, vol. 6, no. 3, pp. 352–358, Oct. 2023, doi: 10.31004/aulad.v6i3.519.
 - [20] E. Eriani, M. Mardiah, M. Napratilora, and S. Erdawati, "Loose parts: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini," *Aulad J. Early Child.*, vol. 5, no. 1, pp. 175–181, Apr. 2022, doi: 10.31004/aulad.v5i1.316.
 - [21] P. Parwoto, S. N. Ilyas, M. Y. Bachtiar, and K. Marzuki, "Fostering creativity in kindergarten: The impact of collaborative project-based learning," *South African J. Child. Educ.*, vol. 14, no. 1, pp. 1–8, May 2024, doi: 10.4102/sajce.v14i1.1462.
 - [22] F. Boylan, L. Barblett, and M. Knaus, "I think I can, I think I can't: Design principles for fostering a growth mindset in the early years," *J. Early Child. Teach. Educ.*, vol. 45, no. 1, pp. 96–117, Jan. 2024, doi: 10.1080/10901027.2023.2251924.