
Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Panrannuangku 1

Rini Afriani Darmayanti¹, Parwoto², Azizah Amal³

¹Universitas Negeri Makassar, ²Universitas Negeri Makassar, ³Universitas Negeri Makassar

[1riniafrndrynti@gmail.com](mailto:riniafrndrynti@gmail.com), [2parwoto@unm.ac.id](mailto:parwoto@unm.ac.id), [3azizah.amal@unm.ac.id](mailto:azizah.amal@unm.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Panrannuangku 1. Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *quasi experiment design*. Populasi berjumlah 36 anak didik di Taman Kanak-kanak Panrannuangku 1. Dalam penelitian ini, sampel diambil secara acak dari 12 anak, masing-masing 6 anak dalam kelompok eksperimen dan 6 anak dalam kelompok kontrol. Analisis statistik deskriptif dan non parametrik digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini diperoleh hasil $T_{hitung} 71 > T_{tabel} 2,2281 = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas anak. Sedangkan nilai $Z_{hitung} 1,52 > Z_{tabel} 0,4394 = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol, ini membuktikan model pembelajaran berbasis proyek menggunakan origami memberikan pengaruh terhadap kreativitas anak.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreativitas, Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to determine the effect of project-based learning models on the creativity of children aged 5-6 years at Panrannuangku Kindergarten 1. This research was conducted using a quantitative approach with a quasi-experiment design. The population amounted to 36 students at Panrannuangku 1 Kindergarten. In this study, the sample was taken randomly from 12 children, each 6 children in the experimental group and 6 children in the control group. Descriptive and non-parametric statistical analysis was used to collect data. In this study, the results obtained $T_{hitung} 71 > T_{tabel} 2.2281 = H_0$ is rejected and H_1 is accepted, meaning that there is an effect of project-based learning models on children's creativity. The value of $Z_{hitung} 1.52 > Z_{tabel} 0.4394 = H_0$ is rejected and H_1 is accepted, meaning that there is an effect of project-based learning models on children's creativity. So it



can be concluded that creativity in the experimental class is better than the control class, this proves that the project-based learning model using origami influences children's creativity.

Keywords: *Project-based Learning Model, Creativity, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Anak usia dini mengalami perkembangan dan peningkatan yang sangat cepat. Ini adalah rentang usia yang sangat berharga karena perkembangan kecerdasan yang luar biasa dibandingkan usia selanjutnya. Usia itu adalah fase kehidupan yang berbeda dan merupakan proses perubahan yang berlangsung sepanjang masa, secara bertahap, dan berkelanjutan, yang mencakup pertumbuhan, kematangan, dan penyempurnaan fisik dan rohani (Mulyasa, 2014).

Usia dini, juga dikenal sebagai waktu *golden age atau* usia emas adalah fase penting dalam perkembangan seseorang. Anak-anak mungkin memiliki pengalaman yang bertahan seumur hidup. Di bidang pendidikan usia dini, ini berarti bahwa tindakan yang sesuai (bermakna dan strategis) diperlukan untuk membekali murid sejak usia dini melalui pendidikan anak usia dini (Asti & Saodi, 2021).

Pendidikan usia dini adalah titik awal di mana anak-anak mendapat bimbingan untuk memaksimalkan potensi diri mereka, melihat berbagai hal mereka, dan berpartisipasi dalam kegiatan aktif yang mendorong mereka untuk terus mendapatkan informasi/pengetahuan yang akan sangat bermanfaat dalam kehidupan anak (Pratiwi et al., 2017).

Faktanya, setiap anak di dunia memiliki bakat kreatif. Hal ini dapat dilihat dari minat yang besar yang dimiliki anak. Orang dewasa sebagai pendamping yang membantu anak memaksimalkan potensinya dan setiap aspek perkembangannya. Anak-anak usia 0 sampai 6 tahun berkembang dengan cepat dan menyerap informasi lebih banyak dari orang dewasa. Jadi, meningkatkan kreativitas anak-anak sejak dini sangat penting. Permainan dan media yang menarik dapat meningkatkan kreativitas anak (Suryana & Mahyudin, 2013).

Melalui potensi kreativitas alami yang dimiliki anak sejak awal, maka dari itu anak-anak selalu memerlukan aktivitas yang melibatkan ide-ide yang kreatif dan pelatihan yang tepat untuk memaksimalkan potensi dan kemampuannya. Pada akhirnya, kemampuannya akan bermanfaat bagi anak, keluarga mereka, dan masyarakat pada umumnya (Ningsih et al., 2022).

Kreativitas memerlukan kecerdasan yang cukup tinggi untuk membuat produk dan bakat yang kreatif. Kecerdasan dan kelancaran berpikir anak akan terhambat jika kemampuan kreatif tidak dikembangkan sejak dini. Kreativitas anak-anak tidak akan muncul jika tidak digali dan dikembangkan, ini dapat memengaruhi kehidupan seseorang. Kreativitas diperlukan untuk kebutuhan sehari-hari dalam kehidupan ini. Anak-anak harus dilatih kreatif sejak kecil agar mereka sukses dan unggul. (Mulyati & Sukmawijaya, 2013).

Pada abad ke 21 ini, semakin terasa betapa pentingnya kreativitas bagi manusia. Orang harus kreatif karena perubahan terjadi dengan cepat. Hanya orang-orang yang kreatif yang dapat mengatasi tantangan hidup yang semakin sulit. Untuk menyediakan mereka pada masa depan yang lebih baik, maka anak-anak harus dilatih untuk menjadi kreatif sejak kecil (Astuti & Aziz, 2019).

Seorang anak yang kreatif memiliki keingintahuan, motivasi tinggi, dan senang berimajinasi. Anak-anak kreatif senang memecahkan masalah, jadi mereka akan berusaha mencari dan menemukan solusi. Setiap permasalahan yang muncul akan dipertimbangkan, dipikirkan, dirancang, dan berusaha untuk membangun hubungan-hubungan baru yang tidak terduga. Mereka juga lentur, suka berbicara, dan terlihat sangat alami (Musdalifah et al., 2020).

Menurut (Fakhriyani, 2016) dalam kehidupan sehari-hari, kreativitas merupakan keahlian seseorang dalam melakukan sesuatu menggunakan cara istimewa. Ini termasuk menghasilkan ide-ide baru, mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi ide-ide baru, menemukan solusi untuk masalah yang kebanyakan orang tidak tahu, dan melihat banyak kemungkinan.

Peningkatan kreativitas anak tentunya perlu didukung oleh orang tua. Orang tua dan pendidik juga mempunyai peran penting dalam membantu anak menjadi

kreatif. Orang tua dan pendidik harus berkolaborasi dalam mendidik dan mengembangkan kemampuan anak-anak dalam segala hal, termasuk kreativitas. Apabila salah satu di antaranya tidak melakukannya dengan baik, maka hasilnya tidak akan mempengaruhi anak secara keseluruhan (Sinaga, 2018). Kreativitas harus dilatih sejak dini karena semua sesuatu yang dilakukan anak pasti akan mendorong pertumbuhan kreativitas mereka. (Putri et al., 2019).

Model pembelajaran berbasis proyek adalah model yang cocok untuk meningkatkan kreativitas anak karena dapat mengajarkan mereka cara memecahkan masalah secara kreatif, berpikir kritis, dan menemukan sendiri. Anak lebih terlibat, karena anak menjadi pembelajar aktif yang dapat meningkatkan kreativitas mereka secara efektif. Dalam situasi ini, guru bertindak sebagai pendorong dan mengajukan pertanyaan kepada anak (Mulyasa, 2020).

Pembelajaran berbasis proyek adalah metode yang berpusat pada anak. Sebagai bagian dari model proyek ini, kegiatan yang dirancang untuk memberi anak kesempatan seluas-luasnya untuk berkarya dan menumbuhkan kemampuan mereka untuk berpikir kreatif. Guru membantu murid belajar dengan mengajukan pertanyaan. (Abidin, 2016).

Pembelajaran menggunakan model berbasis proyek, anak bekerja dalam kelompok untuk mengerjakan proyek berdasarkan tema yang sudah ditentukan. Guru memantau keinginan dan gagasan anak saat melakukan kegiatan. Anak-anak diberi inspirasi serta kesempatan berpikir untuk membuat sesuatu, secara perseorangan maupun dalam kelompok. Berbeda dari waktu sebelumnya, ketika mereka sekadar melakukan kegiatan dengan perintah pendidik, murid tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan idenya yang sudah ada (Herman et al., 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Oktober 2022 pada Taman Kanak-kanak Panrannuangku 1 pada anak yang usia 5 sampai 6 tahun menunjukkan kemampuan kreativitas murid masih belum mencapai perkembangan yang optimal, seperti yang terlihat dari fakta bahwa meskipun

sebagian besar anak terlibat dalam pembelajaran yang membutuhkan keterampilan, kreativitas mereka belum mencapai kemajuan yang signifikan.

Dalam kegiatan mewarnai, anak belum mampu menghasilkan karya sesuai dengan gagasannya, masih ada anak yang belum mampu mengaplikasikan warna yang beragam dan sesuai dengan realitas yang ada, anak belum mampu memvariasikan bahan yang ada dalam berkarya sesuai dengan imajinasinya, serta masih ada banyak anak yang tidak memiliki kemampuan mengerjakan pekerjaan secara rinci dan tuntas. Dari 12 anak, hanya 4 dari mereka dapat menyelesaikan tugas keterampilan yang memenuhi indikator keberhasilan kreativitas, sedangkan yang lain tidak memenuhi. Ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa masih sangat rendah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu dilakukan untuk melihat apakah ada pengaruh model pembelajaran berbasis proyek pada kreativitas anak berusia 5 sampai dengan 6 tahun di Taman Kanak-kanak Panrannuangku 1, penelitian yang menganalisis pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas. Desain penelitian ini yaitu *quasi experimental design*. Tujuannya adalah membandingkan antar kelompok guna mengetahui perubahan yang disebabkan terhadap pemberian perlakuan.

Populasi penelitian ini berjumlah 36 anak Taman Kanak-kanak Panrannuangku 1 dengan mengambil sampel 12 anak. Observasi, tes, dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian ini. Prosedur pengumpulan data dengan perencanaan, tahap pelaksanaan serta analisis hasil. Analisis deskriptif dan non parametrik digunakan untuk menganalisis data penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang bagaimana model pembelajaran berbasis proyek mempengaruhi kreativitas anak usia 5 sampai 6 tahun di Taman Kanak-kanak

Panrannuangku 1 sebelum dan setelah diberi perlakuan menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek ini berpengaruh untuk meningkatkan kreativitas anak.

Hal tersebut dapat dilihat dari distribusi pengkategorian kreativitas anak kelompok eksperimen yang menerima perlakuan berupa model pembelajaran berbasis proyek menggunakan origami yang tersaji pada data berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kreativitas Anak Pada Kelompok Eksperimen

No	Interval	F	Kategori	Presentase
1	21-22	0	Belum Berkembang	0%
2	23-24	0	Mulai Berkembang	0%
3	25-26	3	Berkembang Sesuai Harapan	50%
4	27-28	3	Berkembang Sangat Baik	50%

Berdasarkan penjabaran di atas, ditemukan bahwa dari 6 jumlah murid pada kelompok eksperimen tidak ada murid pada persentase 0% yang belum mampu mengungkapkan gagasan-gagasannya dalam proses pembelajaran, anak belum mampu membuat karya sesuai dengan gagasannya, anak belum mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan, anak belum mampu menghasilkan karya berdasarkan realita yang ada, anak belum mampu membuat karya berdasarkan imajinasinya, anak belum mampu mengerjakan kegiatan tanpa bantuan temannya, anak belum mampu mengerjakan kegiatan secara rinci atau detail, anak belum mampu mengerjakan kegiatan sesuai dengan tema secara tuntas, sehingga masuk kategori Belum Berkembang dengan skor 21-22.

Selanjutnya tidak ada murid dengan persentase 0% yang sudah mampu mengungkapkan gagasan-gagasannya dalam proses pembelajaran dengan bantuan guru, anak sudah mampu membuat karya sesuai dengan gagasannya dengan bantuan guru, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan dengan bantuan guru, anak sudah mampu menghasilkan karya berdasarkan realita yang ada dengan bantuan guru, anak sudah mampu membuat karya berdasarkan imajinasinya dengan bantuan guru, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan tanpa meniru temannya dengan bantuan guru, anak sudah

mampu mengerjakan kegiatan secara rinci atau detail dengan bantuan guru, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan sesuai dengan tema secara tuntas dalam waktu lebih dari 50 menit, sehingga masuk kategori Mulai Berkembang dengan skor 23-24.

Selanjutnya 3 murid dengan persentase 50% yang sudah mampu mengungkapkan gagasan-gagasannya dalam proses pembelajaran tanpa bantuan guru, anak sudah mampu membuat karya sesuai dengan gagasannya tanpa bantuan guru, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan tanpa bantuan guru, anak sudah mampu menghasilkan karya berdasarkan realita yang ada tanpa bantuan guru, anak sudah mampu membuat karya berdasarkan imajinasinya tanpa bantuan guru, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan tanpa meniru temannya tanpa bantuan guru, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan secara rinci atau detail tanpa bantuan guru, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan sesuai dengan tema secara tuntas dalam waktu 50 menit, sehingga masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan dengan skor 25-26.

Selanjutnya 3 murid dengan persentase 50% yang sudah mampu mengungkapkan gagasan-gagasannya dalam proses pembelajaran tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, anak sudah mampu membuat karya sesuai dengan gagasannya tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, anak sudah mampu menghasilkan karya berdasarkan realita yang ada tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, anak sudah mampu membuat karya berdasarkan imajinasinya tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan tanpa meniru temannya tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan secara rinci atau detail tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan sesuai dengan tema secara tuntas dalam waktu kurang dari 50 menit, sehingga masuk kategori Berkembang Sangat Baik dengan skor 26-27.

Kemudian untuk distribusi pengkategorian kreativitas anak kelompok kontrol melalui kegiatan mewarnai tersaji pada data berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kreativitas Anak Pada Kelompok Kontrol

No	Interval	F	Kategori	Presentase
1	14-15	1	Belum Berkembang	16,7%
2	16-17	3	Mulai Berkembang	50%
3	18-19	2	Berkembang Sesuai Harapan	33,3%
4	20-21	0	Berkembang Sangat Baik	0%

Berdasarkan penjabaran di atas, ditemukan bahwa dari 6 jumlah murid pada kelompok kontrol terdapat 1 murid pada persentase 16,7% yang belum mampu mengungkapkan gagasan-gagasannya dalam proses pembelajaran, anak belum mampu membuat karya sesuai dengan gagasannya, anak belum mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan, anak belum mampu menghasilkan karya berdasarkan realita yang ada, anak belum mampu membuat karya berdasarkan imajinasinya, anak belum mampu mengerjakan kegiatan tanpa bantuan temannya, anak belum mampu mengerjakan kegiatan secara rinci atau detail, anak belum mampu mengerjakan kegiatan sesuai dengan tema secara tuntas, sehingga masuk kategori Belum Berkembang dengan skor 14-15.

Selanjutnya 3 murid dengan persentase 50% yang sudah mampu mengungkapkan gagasan-gagasannya dalam proses pembelajaran dengan bantuan guru, anak sudah mampu membuat karya sesuai dengan gagasannya dengan bantuan guru, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan dengan bantuan guru, anak sudah mampu menghasilkan karya berdasarkan realita yang ada dengan bantuan guru, anak sudah mampu membuat karya berdasarkan imajinasinya dengan bantuan guru, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan tanpa meniru temannya dengan bantuan guru, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan secara rinci atau detail dengan bantuan guru, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan sesuai dengan tema secara tuntas dalam waktu lebih dari 50 menit, sehingga masuk kategori Mulai Berkembang dengan skor 16-17.

Selanjutnya 2 murid pada presentasi 33,3% yang sudah mampu mengungkapkan gagasan-gagasannya dalam proses pembelajaran tanpa bantuan guru, anak sudah mampu membuat karya sesuai dengan gagasannya tanpa bantuan guru, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan tanpa bantuan guru, anak sudah mampu menghasilkan karya berdasarkan realita yang ada tanpa bantuan guru, anak sudah mampu membuat karya berdasarkan imajinasinya tanpa bantuan guru, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan tanpa meniru temannya tanpa bantuan guru, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan secara rinci atau detail tanpa bantuan guru, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan sesuai dengan tema secara tuntas dalam waktu 50 menit, sehingga masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan dengan skor 18-19.

Kemudian tidak ada murid dengan persentase 0% yang sudah mampu mengungkapkan gagasan-gagasannya dalam proses pembelajaran tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, anak sudah mampu membuat karya sesuai dengan gagasannya tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan dengan bahan yang disediakan tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, anak sudah mampu menghasilkan karya berdasarkan realita yang ada tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, anak sudah mampu membuat karya berdasarkan imajinasinya tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan tanpa meniru temannya tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan secara rinci atau detail tanpa bantuan guru dan mampu membantu temannya, anak sudah mampu mengerjakan kegiatan sesuai dengan tema secara tuntas dalam waktu kurang dari 50 menit, sehingga masuk kategori Berkembang Sangat Baik dengan skor 20-21.

Hasil penelitian berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat diketahui bahwa pengaruh model pembelajaran berbasis proyek kelas eksperimen terdapat peningkatan kreativitas anak setelah dilakukan uji hipotesis dengan analisis uji *Wilcoxon*. Keputusan dibuat bahwa model pembelajaran berbasis proyek terhadap

kreativitas anak usia 5 sampai 6 tahun di Taman Kanak-kanak Panrannuangku 1 memiliki pengaruh setelah pemberian perlakuan atau tidak berpengaruh. Apabila nilai $T_{hitung} < T_{tabel} = H_0$ diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh. Jika nilai $T_{hitung} > T_{tabel} = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh. Jika nilai $Z_{hitung} < Z_{tabel} = H_0$ diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh. Jika nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel} = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh.

Adapun nilai T_{hitung} 71 dan T_{tabel} 2,2281 diperoleh, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek mempengaruhi kreativitas anak. Sementara itu, nilai Z_{hitung} 1,52 dan Z_{tabel} 0,4394 diperoleh, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek mempengaruhi kreativitas anak. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak yang melakukan kegiatan mewarnai di kelas kontrol kurang kreatif daripada anak-anak yang menerima perlakuan model pembelajaran berbasis proyek.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat mengambil kesimpulan bahwa pemberian model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap kreativitas anak. Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil uji *Wilcoxon Sign Rank Test* dalam hal ini memperoleh data yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kreativitas anak yang mengikuti model pembelajaran berbasis proyek dan anak yang mengikuti pembelajaran dengan kegiatan mewarnai. Dalam hal ini, rata-rata hasil skor kreativitas anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil skor kreativitas anak pada kelompok kontrol.

Pendapat tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan (Hasni & Amanda, 2022) tentang pengembangan model pembelajaran *project based learning*. Dimana temuannya menunjukkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan anak-anak, model pembelajaran *project based learning* harus dilengkapi dengan indikator pencapaian dan kesiapan sekolah.

Penelitian tentang kreativitas juga mendukung penelitian ini oleh (Harjanty, 2019). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa upaya pendidikan diperlukan untuk meningkatkan kreativitas anak. Hasilnya menunjukkan bahwa skor

kreativitas anak sebelum tindakan mencapai 20%, meningkat menjadi 60% pada tindakan I, dan meningkat menjadi 92,5% pada tindakan II.

SIMPULAN

Menurut temuan penelitian, pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak yang telah diberi perlakuan model pembelajaran berbasis proyek terdapat perbedaan dan pengaruh yang bermakna/signifikan terhadap kreativitas anak usia 5 sampai 6 tahun di taman kanak-kanak panrannuangan 1.

REFERENSI

Abidin, Y. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum* (A. Gunarsa (ed.)). PT Refika Aditama.

Asti, A. W., & Saodi, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Gambar Seri Terhadap Kemampuan Membaca Anak Pada Kelompok Bermain Melati Kabupaten Gowa. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i1.87>

Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>

Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika: Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>

Harjanty, R. (2019). Peningkatan Kreativitas Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(5). <https://doi.org/10.36312/jupe.v4i5.1315>

Hasni, U., & Amanda, R. S. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Geometri Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 1–11. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i1.13537>

Herman, Amal, A., & Saleh, S. (2022). *Model Pembelajaran Projek Berbasis Kearifan Lokal*. Universitas Negeri Makassar.

Mulyasa. (2014). *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.

Mulyasa. (2020). *Strategi Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.

Mulyati, S., & Sukmawijaya, A. A. (2013). Meningkatkan Kreativitas Pada Anak. *Inovasi Dan Kewirausahaan*, 2(2), 124–129.

Musdalifah, M., Anas, M., & Sadaruddin, S. (2020). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Metode Discovery Pada Pembelajaran Sains Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Mario. *Tematik: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6, 42. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.14438>

Ningsih, R., Bachtiar, M. Y., & Indrawati, I. (2022). Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Seni Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Project Based Learning Tk Kurnia Simomulyo Baru Surabaya Jawa Timur. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), Article 2.

Pratiwi, A. P., Kurnia, R., & Nopiana. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam Terhadap Kemampuan Sains dan Berbicara Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 181–200. <https://doi.org/10.21009/JPUD.111>

Putri, A. I., Parwoto, & Musi, M. A. (2019). *Pengaruh Bermain Kelompok dengan Media Biji-bijian Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun ditaman Kanak-kanak Paud Mawar*. 3(2), 1–9. <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v5i2.8615>

Sinaga, R. (2018). Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini. *Societas Dei: Jurnal Agama Dan Masyarakat*, 5(2), 180–200. <https://doi.org/10.33550/sd.v5i2.89>

Suryana, D., & Mahyudin, N. (2013). *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Universitas Terbuka.