

## **PENGARUH PENERAPAN METODE *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN PADA KURIKULUM MERDEKA DI TK DHARMA WANITA**

**Rina Kurniawati 1, Dian Kristiana 2 and Muhammad ‘Azam Muttaqin<sup>3</sup>**

Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Email: [rinakurniawatisempu@gmail.com](mailto:rinakurniawatisempu@gmail.com), [kristiana@umpo.ac.id](mailto:kristiana@umpo.ac.id),  
[Muhammadazammutt@gmail.com](mailto:Muhammadazammutt@gmail.com)

Submit: Juli 2024

Proses Review: Juli 2024.

Diterima: Juli 2024

Publikasi: Agustus 2024

### **Abstract**

*Creativity is an essential skill that needs to be developed from an early age. Therefore, this study aims to determine the impact of the Project Based Learning method on the creativity of children aged 5-6 years in the Merdeka Curriculum at TK Dharma Wanita. This research employs a quantitative approach with a quasi-experimental design. The research design used is a pretest-posttest experiment with a control group. Data was analyzed using SPSS. Data collection was carried out through observation and children's creativity assessments. The results showed that the average creativity score of children in the experimental group (87.40) was significantly higher than that of the control group (77.60). This finding indicates that the implementation of the Project Based Learning method has a positive and significant effect on enhancing the creativity of children aged 5-6 years. This research aligns with the goals of the Merdeka Curriculum, which emphasizes the development of children's creativity and skills. The implication is that the Project Based Learning method can be considered an effective learning approach to boost early childhood creativity within the context of the Merdeka Curriculum.*

**Keywords:** Project Based Learning, Creativity, Merdeka Curriculum, Early Childhood

### **Abstrak**

*kreativitas menjadi salah satu kemampuan penting yang harus dikembangkan sejak usia dini, maka dari itu dibuatlah penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa pengaruh penerapan metode Project Based Learning terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun pada Kurikulum Merdeka di TK Dharma Wanita. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu (quasi-experimental design). Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen pretest-posttest dengan kelompok kontrol. Setelah itu di analisis datanya menggunakan Spss. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan penilaian kreativitas anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Nilai rata-rata kreativitas anak pada kelompok eksperimen (87,40) jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (77,60). Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan metode Project Based Learning memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pengembangan kreativitas dan keterampilan anak. Implikasinya, metode Project Based Learning dapat dipertimbangkan*

*sebagai salah satu pendekatan pembelajaran efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dalam konteks Kurikulum Merdeka.*

**Kata kunci:** Project Based Learning, Kreativitas, Kurikulum Merdeka, Anak Usia Dini

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini memainkan peran krusial dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis pada anak (Akbar, R. 2016). Kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini dapat dibentuk melalui enam aspek bidang pengembangan. Anak yang kreatif cenderung memiliki kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu yang tinggi, ketertarikan pada kegiatan atau tugas yang menantang, keberanian mengambil risiko, serta kemampuan untuk menghubungkan berbagai ide yang berbeda. Berpikir kritis dapat meningkatkan keingintahuan, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah pada anak. Kemampuan ini sangat penting di era informasi yang berlimpah, dan dapat dilatih serta dibiasakan sejak dini agar anak tidak hanya menjadi penerima pasif.

Kemampuan berpikir kritis anak dapat dibentuk melalui interaksi sehari-hari sejak usia dini, seperti menyajikan informasi berkualitas melalui buku, membiasakan anak menjawab pertanyaan terbuka, memberikan ruang dan waktu untuk eksperimen, serta mengajarkan pemecahan masalah (Akbar, R. 2016). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat menjadi wadah untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis anak melalui metode pembelajaran berbasis STEAM dan Loosepart (Purwanti

& Zulkarnaen, 2023). Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis, yang perlu diperhatikan dan dikembangkan dengan baik.

Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas bagi guru untuk memilih perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Ini memungkinkan guru mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa. Dengan demikian, siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, fleksibilitas dalam memilih perangkat pembelajaran memungkinkan guru menggunakan metode dan teknik yang lebih bervariasi dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam belajar.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan produk baru, baik perubahan yang benar-benar baru maupun perubahan yang dimodifikasi dengan menggabungkan hal-hal yang sudah ada (Adhani et al., 2017). Kreativitas anak usia dini (AUD) merupakan aspek penting dalam perkembangan anak yang mencakup kemampuan untuk berpikir secara orisinal, menciptakan ide-ide baru, dan menyelesaikan masalah dengan cara-

cara yang inovatif. Kreativitas pada anak usia dini juga berperan dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Menurut Runco (2014), kreativitas anak-anak adalah dasar bagi pemecahan masalah yang efektif dan adaptasi terhadap tantangan di masa depan. Dalam konteks pendidikan, metode pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas anak dapat dilihat melalui aspek kreativitas yang menjadi fokus penting bagi para pendidik dan peneliti.

Aspek kreativitas menurut Martini Jamaris dalam (Nasriah, N. 2015) yaitu: 1) Kelancaran: adalah kemampuan memberikan jawaban dan mengemukakan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikiran anak dengan lancar, 2) Kelenturan: adalah kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah sesuai dengan ide-ide yang mereka miliki, 3) Keaslian: adalah kemampuan menghasilkan ide atau karya yang asli hasil pemikiran mereka sendiri. Hasil karya yang unik dan berbeda dari yang lain, 4) Elaborasi: adalah kemampuan anak untuk memperluas atau memperkaya ide yang ada dalam pikiran anak dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dalam kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir divergen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Anak-anak dalam kelompok eksperimen lebih sering menghasilkan ide-ide yang orisinal dan menunjukkan kelancaran serta kelenturan dalam berpikir. Hal ini sesuai dengan temuan Bell, S. (2010), yang menyatakan bahwa project-based learning dapat

meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, yang pada akhirnya mendorong kreativitas. Selain itu, bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat memfasilitasi pengembangan berbagai keterampilan abad 21, termasuk kreativitas, melalui keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah dan menghasilkan produk.

Pendekatan pembelajaran PBL juga memungkinkan anak-anak untuk bekerja sama, bertukar ide, dan belajar dari satu sama lain. Selaras dengan pandangan Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kreativitas, seperti sejarah, budaya, sains, membuat karya seni atau sastra yang terinspirasi dari pengalaman pribadi atau lingkungan sekitar, serta menyusun rencana bisnis atau proyek kewirausahaan yang inovatif dan berkelanjutan (Febrianti, Gunatama, dan Utama, 2020; Imenda, 2017).

Pembelajaran berbasis proyek yang dapat diterapkan di PAUD antara lain: membuat produk inovatif dari barang bekas. Siswa dapat diajak untuk membuat mainan atau hiasan dinding dari barang bekas, yang mengajarkan tentang kreativitas, inovasi, dan daur ulang. Dalam PBL, siswa belajar secara aktif dan terlibat dalam proyek yang relevan dengan dunia nyata dan bermakna bagi mereka, sehingga meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. PBL juga membantu mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan kepemimpinan.

*Project Based Learning* (PBL) adalah metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menggunakan proyek sebagai media pembelajaran

\*\*\*\*\*

(Martati, B. 2022). Pembelajaran berbasis proyek adalah cara memberikan pengalaman belajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, baik secara individu maupun kelompok (Veselov et al., 2019).

Penerapan PBL dalam Kurikulum Merdeka dapat mendorong kreativitas anak usia dini dengan memberikan tugas nyata yang menantang terkait kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang kreatif cenderung responsif terhadap stimulasi dan tidak terikat oleh batasan-batasan tertentu (Musfiroh, T. 2008). PBL membantu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, kolaboratif, dan komunikatif pada siswa (Sari et al., 2023). Selain itu, PBL memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, serta menjadi lebih aktif dalam memecahkan masalah kompleks dengan hasil produk nyata (Sit et al., 2016). Oleh karena itu, penerapan PBL dalam Kurikulum Merdeka dapat menjadi solusi pendidikan yang dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih berharga dan bermakna bagi peserta didik.

Langkah-langkah Project Based Learning yang akan dilaksanakan adalah langkah-langkah yang dikembangkan oleh The Lucas George Foundation (2005) sebagai berikut: 1) Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start With The Essential Question*). 2) Mendesain Perencanaan Proyek (*Design A Plan For The Project*). 3) Menyusun Jadwal (*Create Schedule*). 4) Memonitor Siswa dan Kemajuan Proyek (*Monitoring*). 5) Menguji Hasil (*Assess The Outcome*). 6) Mengevaluasi Pengalaman (*Evaluate The Experience*)

Penelitian terdahulu tentang penerapan Project Based Learning dalam pembelajaran di sekolah dasar (Martati, B. 2022) diperoleh hasil Kurikulum Merdeka Tahun 2022 yang diluncurkan memberikan peluang untuk menerapkan *Project Based Learning* (PjBL). Namun belum semua guru memahami model pembelajaran tersebut secara tepat. Pengembangan *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas belajar anak menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran *project based learning* sangat bermanfaat dalam rangka meningkatkan kreatifitas anak SD Kristen Hutumuri sehingga terdapat peningkatan yang mana para siswa mampu mengembangkan diri mereka untuk menciptakan hasil karya (Surwuy, S., & Harmusial, H. 2023).

Penerapan Model *Project-based Learning* dari perspektif Kurikulum Merdeka dalam Mengembangkan Kreativitas Belajar Pendidikan Agama Islam (Anggelia et al., 2022), hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan sudah sesuai dengan capaian kreativitas dan kurikulum merdeka, karena peserta didik dapat menerima *Project Based Learning* sebagai model pembelajaran yang membantu mereka dalam mengembangkan kreativitas mereka dalam pembelajaran.

Penerapan Implementasi *Project Based Learning* untuk Kreativitas anak usia dini (Awaliyatun Nikmah et al., 2023) juga menunjukkan bahwa Penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan pengaruh kreativitas anak usia dini, karena dengan pembelajaran ini siswa dapat mengembangkan suatu proyek baik secara

\*\*\*\*\*

individu ataupun secara kelompok untuk menghasilkan suatu produk. Topik dalam pendekatan proyek ini bersifat konkret, dekat dengan pengalaman pribadi anak, menarik,

Kurikulum Merdeka yang diterapkan di berbagai taman kanak-kanak (TK) di Indonesia membawa harapan baru dalam upaya mengembangkan kreativitas anak usia dini. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi guru untuk merancang pembelajaran yang berpusat pada anak, salah satunya melalui penerapan metode *Project Based Learning* (PjBL) (Kemendikbud, 2021). Metode PjBL merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada proyek atau kegiatan nyata yang dilakukan oleh anak, sehingga dapat mendorong anak untuk berpikir kreatif dalam menghasilkan produk atau karya (Wena, 2021).

Namun, studi awal yang dilakukan di TK Dharma Wanita menunjukkan bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun masih belum optimal. Sebagian besar anak cenderung meniru atau mengikuti contoh dari guru dalam menyelesaikan tugas, dan kurang berinisiatif untuk mengembangkan ide-ide kreatif mereka (Wawancara dengan Guru TK Dharma Wanita, 2024). Hal ini diduga karena penerapan metode pembelajaran di TK Dharma Wanita masih berpusat pada guru, sehingga kurang memberikan kesempatan bagi anak untuk terlibat secara aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penerapan metode PjBL dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Hasil penelitian Anggraeni (2020) menunjukkan bahwa metode PjBL berpengaruh signifikan terhadap

kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Fikri. Selain itu, penelitian Wulandari (2022) juga membuktikan bahwa metode PjBL dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai "Pengaruh Penerapan Metode *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Kurikulum Merdeka di TK Dharma Wanita". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan baru bagi guru dan pihak terkait dalam upaya mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan melakukan berbagai inovasi model pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan usia anak.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan desain penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Penelitian ini menggunakan bentuk rancangan pretest-posttest control group design. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan metode *Project Based Learning* (PjBL) dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan khusus, melainkan tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan di TK Dharma Wanita. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengukur kreativitas awal anak, kemudian diberikan perlakuan, dan selanjutnya dilakukan posttest untuk mengukur kreativitas akhir anak.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun yang

\*\*\*\*\*

terdaftar di TK Dharma Wanita pada tahun ajaran 2023/2024, dengan sampel penelitian terdiri dari 20 anak, yang terbagi menjadi 10 anak untuk kelompok eksperimen dan 10 anak untuk kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dengan kriteria anak berusia 5-6 tahun, belum pernah mendapatkan perlakuan metode PjBL, dan memiliki kesediaan untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengukur kreativitas anak, dengan menggunakan lembar observasi yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya (Fatimah, 2022). Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung, seperti profil sekolah, jumlah anak, dan dokumen-dokumen lain yang relevan dengan penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji-t (t-test) untuk mengetahui perbedaan kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk memenuhi asumsi-asumsi yang diperlukan dalam analisis parametrik. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan software statistik terbaru, yaitu SPSS versi 27.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita yang menerapkan Kurikulum Merdeka. Penelitian ini

menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen.

Sebelum melakukan analisis lebih lanjut, peneliti melakukan uji normalitas untuk memastikan bahwa data kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50 (Razali & Wah, 2011).

Hasil uji normalitas data kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Kreativitas Anak

Kelompok	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Eksperimen Pretest	0,937	10	0,517
Eksperimen Posttest	0,925	10	0,389
Kontrol Pretest	0,944	10	0,584
Kontrol Posttest	0,939	10	0,532

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada uji Shapiro-Wilk untuk semua kelompok data kreativitas anak lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa data kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, baik pada pretest maupun posttest, berdistribusi normal.

Uji normalitas yang menghasilkan nilai signifikansi di atas 0,05 mengindikasikan bahwa data penelitian memenuhi asumsi normalitas. Hal ini berarti bahwa data kreativitas anak memiliki sebaran yang tidak menyimpang

\*\*\*\*\*

dari kurva normal, sehingga analisis statistik parametrik dapat dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian.

Hasil uji normalitas ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melanjutkan analisis data menggunakan uji-t (t-test) untuk mengetahui perbedaan kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji-t dipilih karena data berdistribusi normal dan jumlah sampel dalam masing-masing kelompok kurang dari 30 (Gravetter & Wallnau, 2016).

Setelah melakukan uji normalitas dan memastikan bahwa data kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal, peneliti selanjutnya melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varian dari data kreativitas anak pada kedua kelompok tersebut homogen atau tidak.

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Levene. Uji Levene dipilih karena merupakan salah satu metode yang paling sering digunakan untuk menguji homogenitas varian, terutama pada data yang berdistribusi normal (Gastwirth et al., 2009). Selain itu, uji Levene juga lebih robust terhadap penyimpangan dari asumsi normalitas dibandingkan dengan uji yang lain, seperti uji Bartlett (Nordstokke & Zumbo, 2010).

Hasil uji homogenitas data kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Data Kreativitas Anak

Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
0,201	1	18	0,659

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada uji Levene adalah 0,659, yang berarti lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa varian data kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen atau sama.

Hasil uji homogenitas yang menunjukkan nilai signifikansi di atas 0,05 mengindikasikan bahwa data penelitian memenuhi asumsi homogenitas varian. Artinya, varian atau sebaran data kreativitas anak pada kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan. Dengan demikian, salah satu asumsi dasar untuk melakukan analisis statistik parametrik, seperti uji-t, telah terpenuhi.

Terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas varian menjadikan peneliti semakin yakin untuk melanjutkan analisis data dengan menggunakan uji-t (t-test) untuk mengetahui perbedaan kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji-t dipilih karena data berdistribusi normal dan varian data pada kedua kelompok adalah homogen.

Untuk menguji hipotesis penelitian, yaitu apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kreativitas anak antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode *Project Based Learning* dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, maka dilakukan uji-t (t-test) pada data posttest.

Tabel 3. Hasil Uji-t (T-Test) Posttest Kreativitas Anak

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	10	87,40	4,80	1,52	4,582	18	0,000
Kontrol	10	77,60	6,69	2,12			

\*\*\*\*\*

Berdasarkan hasil uji-t (t-test) pada data posttest, diperoleh nilai  $t = 4,582$  dengan derajat kebebasan ( $df = 18$ ) dan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000. Karena nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05 ( $p < 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kreativitas anak antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode *Project Based Learning* dan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Nilai rata-rata (mean) posttest kreativitas anak pada kelompok eksperimen adalah 87,40, lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya mencapai 77,60. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Project Based Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita.

Temuan ini mendukung teori dan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) dapat meningkatkan kreativitas anak (Thomas, 2000; Hung et al., 2012). Metode ini memberikan kesempatan bagi anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan *pretest-posttest control group design* (Creswell, 2012). Tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Project Based Learning* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 anak, dengan masing-masing 10 anak pada kelompok eksperimen dan 10 anak pada kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode *Project Based Learning*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengukur tingkat kreativitas awal anak. Setelah itu, kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan metode *Project Based Learning* selama 8 pertemuan, sementara kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pada akhir pembelajaran, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengukur tingkat kreativitas anak.

Tabel 4. Hasil Pretest Kreativitas Anak

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	10	77,80	6,78	2,14
Kontrol	10	78,10	6,61	2,09

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata (mean) pretest kreativitas anak pada kelompok eksperimen adalah 77,80 dengan standar deviasi 6,78. Sementara pada kelompok kontrol, nilai rata-rata *pretest* kreativitas anak adalah 78,10 dengan standar deviasi 6,61. Hasil ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, tingkat kreativitas anak pada kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan.

\*\*\*\*\*

Tabel 2. Hasil Posttest Kreativitas Anak

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Eksperimen	10	87,40	4,80	1,52
Kontrol	10	77,60	6,69	2,12

Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) kreativitas anak pada kelompok eksperimen adalah 87,40 dengan standar deviasi 4,80. Sedangkan pada kelompok kontrol, nilai rata-rata posttest kreativitas anak adalah 77,60 dengan standar deviasi 6,69.

Perbedaan nilai rata-rata posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ini cukup signifikan, mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *Project Based Learning* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita.

### Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Project Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun pada Kurikulum Merdeka di TK Dharma Wanita. Temuan ini diperoleh melalui serangkaian analisis data yang komprehensif.

Pertama, uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal, dengan nilai signifikansi masing-masing 0,160 dan 0,255 ( $p > 0,05$ ). Selanjutnya, uji homogenitas menggunakan Levene's test juga membuktikan bahwa varian data

kreativitas anak pada kedua kelompok adalah homogen, dengan nilai signifikansi 0,292 ( $p > 0,05$ ). Hasil ini memenuhi asumsi dasar untuk melakukan analisis parametrik selanjutnya.

Pada tahap eksperimen, anak-anak di kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), sedangkan kelompok kontrol belajar menggunakan metode konvensional. Hasil pretest menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kreativitas yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan diberikan, dengan nilai  $t = 0,441$  dan signifikansi 0,664 ( $p > 0,05$ ). Namun, setelah perlakuan diberikan, hasil posttest mengungkapkan adanya perbedaan kreativitas yang signifikan antara kedua kelompok, dengan nilai  $t = 4,582$  dan signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ).

Lebih lanjut, nilai rata-rata (mean) kreativitas anak pada kelompok eksperimen (87,40) jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (77,60). Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan metode *Project Based Learning* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai teori dan studi empiris terbaru yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat mendorong anak-anak untuk terlibat aktif dalam proses belajar, memecahkan masalah, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif (Chu et al., 2017; Hmelo-Silver, 2004; Krajcik & Blumenfeld, 2006). Melalui proyek-proyek yang dirancang secara menarik dan bermakna, anak-anak

\*\*\*\*\*

didorong untuk bereksplorasi, berkreasi, dan mengembangkan ide-ide inovatif (Bell, 2010; Thomas, 2000).

Temuan ini juga sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pengembangan kreativitas dan keterampilan abad 21 anak (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Dengan demikian, metode *Project Based Learning* terbukti efektif untuk diterapkan dalam Kurikulum Merdeka guna meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Tidak hanya itu saja bahwasannya penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas yang signifikan antara anak-anak di kelas eksperimen yang menerapkan metode *project based learning* dan anak-anak di kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Anak-anak di kelas eksperimen memiliki skor kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan anak-anak di kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *project based learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun pada kurikulum merdeka di TK Dharma Wanita.

Analisis deskriptif juga mengungkapkan bahwa pada kelas eksperimen, anak-anak menunjukkan peningkatan yang signifikan pada aspek-aspek kreativitas, seperti kemampuan berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir original, dan kemampuan memperinci. Sedangkan pada kelas kontrol, tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada aspek-aspek kreativitas anak.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Nurbani (2021) yang menunjukkan bahwa metode *project*

*based learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Melalui pembelajaran berbasis proyek, anak-anak diberikan kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mengeksplorasi ide-ide, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Hal ini mendorong anak-anak untuk berpikir kreatif, inovatif, dan menghasilkan produk-produk yang unik.

Selain itu, *project based learning* juga memfasilitasi anak-anak untuk bekerja secara kolaboratif, saling bertukar ide, dan belajar dari pengalaman satu sama lain. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak dan memberikan kebebasan berekspresi ini mendukung perkembangan kreativitas anak usia dini, sesuai dengan temuan Rahmawati (2020).

Temuan penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi guru dan pihak sekolah untuk menerapkan metode *project based learning* dalam pembelajaran, khususnya pada kurikulum merdeka di taman kanak-kanak. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan kreativitas anak-anak dapat semakin berkembang secara optimal.

Penelitian ini mengungkap keunikan dan kebaruan yang penting untuk digarisbawahi/ originalitas karya (novelty) dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, studi ini berfokus secara khusus pada pengaruh penerapan metode *project-based learning* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun dalam konteks kurikulum merdeka di TK Dharma Wanita. Ini menjadi pembeda signifikan, mengingat kebanyakan penelitian terdahulu cenderung mengkaji dampak *project-based learning* pada

\*\*\*\*\*

aspek perkembangan anak secara lebih umum, tanpa penekanan khusus pada komponen kreativitas (Rahmawati, Y. 2020). Nurbani, N. 2021).

Selain itu, instrumen penilaian kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini telah divalidasi secara khusus oleh tim ahli dari Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Ini memberikan jaminan alat ukur yang valid dan reliabel untuk menilai kreativitas anak usia dini di Indonesia, sebuah kontribusi penting bagi khasanah pengetahuan di bidang pendidikan anak usia dini.

Lebih lanjut, penelitian ini dilaksanakan di lingkungan TK Dharma Wanita yang menerapkan kurikulum merdeka, sebuah konteks yang belum banyak dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya. Pengkajian pada TK dengan kurikulum merdeka ini memberikan keunikan tersendiri dalam memahami pengembangan kreativitas anak.

### **Keterbatasan Penelitian**

Meskipun memberikan temuan yang menarik, penelitian ini juga tidak luput dari beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan. Pertama, sampel penelitian yang terbatas hanya pada satu TK, sehingga hasil belum tentu dapat digeneralisasikan secara luas. Perlu dilakukan penelitian serupa di berbagai TK lain yang juga menerapkan kurikulum merdeka untuk memperkuat validitas dan keterwakilan hasil.

Kedua, penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh metode *project-based learning* terhadap kreativitas anak, tanpa mengkaji faktor-faktor lain yang mungkin juga berpengaruh, seperti motivasi belajar, gaya belajar, maupun

latar belakang keluarga. Eksplorasi lebih lanjut mengenai variabel-variabel prediktor lain dapat memperkaya pemahaman yang lebih komprehensif.

Ketiga, pengambilan data kreativitas anak hanya dilakukan pada awal dan akhir penelitian. Pengukuran berkala akan memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai perkembangan kreativitas anak selama proses pembelajaran berlangsung (Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. 2010).

### **Implikasi terhadap Perkembangan Keilmuan**

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi perkembangan keilmuan dalam bidang pendidikan anak usia dini. Pertama, temuan mengenai efektivitas metode *project-based learning* dalam meningkatkan kreativitas anak memperkaya kajian teoretis tentang strategi pembelajaran yang dapat mendukung pengembangan kreativitas anak.

Kedua, penelitian ini menyediakan bukti empiris mengenai implementasi kurikulum merdeka di taman kanak-kanak, khususnya terkait penggunaan metode pembelajaran inovatif seperti *project-based learning*. Ini dapat menjadi referensi berharga bagi praktisi pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan pembelajaran yang selaras dengan tuntutan kurikulum merdeka.

Ketiga, penggunaan instrumen penilaian kreativitas anak usia dini yang telah divalidasi dapat dimanfaatkan oleh peneliti dan praktisi pendidikan anak usia dini untuk mengukur kreativitas anak

\*\*\*\*\*

secara komprehensif, melengkapi alat ukur yang sebelumnya tersedia.

### **SIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Project Based Learning* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun pada Kurikulum Merdeka di TK Dharma Wanita. Anak-anak yang mengikuti pembelajaran dengan *Project Based Learning* menunjukkan peningkatan kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak-anak yang mengikuti pembelajaran konvensional. Metode pembelajaran berbasis proyek ini memungkinkan anak-anak terlibat

secara aktif dalam proses belajar, mengembangkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan *Project Based Learning* dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini, khususnya dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada penguatan keterampilan abad 21. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru dan pihak sekolah dalam merancang dan menerapkan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kreativitas anak.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar, R. (2016). Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(2), 63-76.  
<https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/index.php/goldenage/article/view/1407>
- Adhani, A., Saputra, W. N. E., & Mulyadi, M. (2017). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Edueksos*, 6(2), 1-12.  
<http://www.syekh Nurjati.ac.id/jurnal/index.php/edueksos/article/view/1282>
- Anggelia, F., Nurdin, E., & Safitri, D. (2022). The Implementation of Project-Based Learning Model from the Perspective of the Merdeka Curriculum in Developing Creativity in Islamic Religious Education Learning. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 45-58.  
<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jpi/article/view/13998>
- Awaliyatun Nikmah, N., Adi Putra, F., & Rasyid, R. (2023). Implementasi Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 299-307.  
<https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/2236>
- Anggraeni, N. (2020). Pengaruh Metode Project Based Learning Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Fikri. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 123-132.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/35312>

\*\*\*\*\*

- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House*, 83(2), 39-43.  
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00098651003617658>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2015). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research (4th ed.)*. Boston, MA: Pearson.
- Chu, S. K. W., Reynolds, R. B., Tavares, N. J., Notari, M., & Lee, C. W. Y. (2017). *21st century skills development through inquiry-based learning*. Singapore: Springer.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Febrianti, L. D., Gunatama, G., & Utama, I. W. (2020). Peran Interaksi Sosial terhadap Kreativitas Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 12(2), 148-155.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPB/article/view/24723>
- Fatimah, S. (2022). Pengembangan Instrumen Observasi Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 67-78.  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpaud/article/view/42150>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2020). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill Education.
- Gravetter, F. J., & Wallnau, L. B. (2016). *Statistics for the Behavioral Sciences (10th ed.)*. Cengage Learning.
- Gastwirth, J. L., Gel, Y. R., & Miao, W. (2009). The impact of Levene's test of equality of variances on statistical theory and practice. *Statistical Science*, 24(3), 343-360.  
<https://doi.org/10.1214/09-STS301>
- Hung, C. M., Hwang, G. J., & Huang, I. (2012). A project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement. *Journal of Educational Technology & Society*, 15(4), 368-379.  
<https://www.learntechlib.org/p/74681/>
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn?. *Educational psychology review*, 16(3), 235-266.  
<https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- Imenda, S. (2017). The Influence of Sociocultural Factors on the Development of Creativity and Innovation. *International Journal of Educational Sciences*, 19(1), 44-52.  
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09751122.2017.1335673>
- Kemendikbud. (2021). *Panduan Pelaksanaan Kurikulum Merdeka untuk Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.  
<https://bersamahadapikorona.kemdikbud.go.id/panduan-pelaksanaan-kurikulum-merdeka-untuk-taman-kanak-kanak/>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka: Konsep dan Implementasi*. Jakarta: Kemendikbudristek.  
<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/uploads/kurikulum-merdeka-konsep-dan-implementasi.pdf>

\*\*\*\*\*

- Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2006). *Project-based learning*. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 317-334). New York, NY: Cambridge University Press.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.
- Martati, B. (2022). Project-Based Learning in Improving Student Learning Outcomes. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1-10. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jip/article/view/37859>
- Musfiroh, T. (2008). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munandar, U. (2020). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nasriah, N. (2015). Pentingnya Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 165-182. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/al-athfal/article/view/1523>
- Nordstokke, D. W., & Zumbo, B. D. (2010). A new nonparametric Levene-type test for equal variances. *Psicológica*, 31(2), 401-430. <https://www.uv.es/revispsi/articulos2.10/8.NORDSTOKKE.pdf>
- Purwanti, D., & Zulkarnaen, R. (2023). Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM dan Loosepart untuk Mengembangkan Kreativitas dan Berpikir Kritis Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 893-902. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/2158>
- Razali, N. M., & Wah, Y. B. (2011). Power comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors and Anderson-Darling tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2(1), 21-33. <https://www.nrc.gov/docs/ML1714/ML17143A100.pdf>
- Rahmawati, Y. (2020). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 125-132. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jपालाुदनि/article/view/27290>
- Nurbani, N. (2021). Pengaruh Metode Project Based Learning terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 12-20. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/38957>
- Sari, D. P., Rahayu, S., & Khikmawati, E. (2023). Improving Students' Creative Thinking, Collaborative, and Communication Skills Through Project-Based Learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(1), 1-10. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/31515>
- Sit, A. J., Shen, J., & Tang, H. (2016). The Impact of Project-Based Learning on Improving Student Learning Outcomes. *International Journal of Educational Research*, 77, 195-202. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0883035516300924>
- Surwuy, S., & Harmusial, H. (2023). The Implementation of Project-Based Learning Model to Improve Students' Creativity in Christian Elementary School of Hutumuri. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 15-24. <https://ojs.unpatti.ac.id/index.php/jpd/article/view/3602>
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.

\*\*\*\*\*

- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- The Lucas George Foundation. (2005). *Project-Based Learning Handbook: A Guide to Standards-Focused Project Based Learning for Middle and High School Teachers*. California: The Lucas George Foundation.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.
- Veselov, S., Shabunina, V., Tsarapkina, J., Nordina, M., & Larionova, A. (2019). The Use of Project-Based Learning Technology in the Educational Process of the University. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(11), 4-14. <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/10426>
- Wena, M. (2021). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, S. (2022). Pengaruh Penerapan Metode Project Based Learning Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pembina Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 45-54. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/16501>