

PENGARUH BERMAIN PROYEK DENGAN MEDIA BAHAN ALAM TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI TK WAHYU

Alda Elvariani¹, Sitti Nurhidayah Ilyas², Parwoto³

^{1,2,3}PGPAUD Universitas Negeri Makassar

aldaelvariani26@gmail.com, nurhidayah.ilyas@unm.ac.id, parwoto@unm.ac.id

ABSTRACT

The major goal of this study is to examine how Project Play affects young children's creativity. This was accomplished using a quasi-experimental design and a quantitative research methodology. A total of 30 kids were enrolled in the study, and a sample size of 24 was split into two groups: 12 were in the experimental group and 12 were in the control group. The experimental group's data analysis included descriptive statistical techniques and a non-parametric assessment of the children's creative ability. A test statistic of -3.063 and a two-tailed p-value of 0.002—both less than the significance level of 0.05—showed a significant difference in originality between the groups. These findings imply that children exposed to Project Play activities that used natural materials as a medium demonstrated greater creativity than the control group. In conclusion, engaging in project play activities with natural materials has a significant impact on the creativity of children at Wahyu Kindergarten.

ABSTRAK

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menguji bagaimana Project Play mempengaruhi kreativitas anak usia dini. Hal ini dilakukan dengan menggunakan desain kuasi-eksperimental dan metodologi penelitian kuantitatif. Sebanyak 30 anak terdaftar dalam penelitian ini, dan jumlah sampel sebanyak 24 anak dibagi menjadi dua kelompok: 12 anak dalam kelompok eksperimen dan 12 anak dalam kelompok kontrol. Analisis data kelompok eksperimen mencakup teknik statistik deskriptif dan penilaian non-parametrik terhadap kemampuan kreatif anak-anak. Statistik uji -3,063 dan nilai p-value dua ekor sebesar 0,002-keduanya kurang dari tingkat signifikansi 0,05-menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam hal orisinalitas di antara kedua kelompok. Temuan ini menyiratkan bahwa anak-anak yang terpapar dengan kegiatan Project Play yang menggunakan bahan alami sebagai media menunjukkan kreativitas yang lebih besar daripada kelompok kontrol. Kesimpulannya, terlibat dalam kegiatan bermain proyek dengan bahan alam memiliki dampak yang signifikan terhadap kreativitas anak-anak di TK Wahyu.

Kata Kunci: *Bermain Proyek, Kreativitas Anak*

PENDAHULUAN

Sesuai dengan definisi NAEYC dan UNESCO tentang pendidikan anak usia dini, pendidikan diberikan kepada anak-anak sejak lahir hingga usia delapan tahun. Kegiatan olahraga dan pendidikan anak usia dini berjalan seiring. Pendidikan untuk anak-anak sama pentingnya dengan upaya apa pun untuk memajukan pertumbuhan fisik dan mental anak-anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak-anak dapat memperoleh manfaat dari dorongan akademis, mempersiapkan mereka untuk pendidikan yang lebih tinggi.¹

Anak-anak adalah insan cilik yang belum menyadari semua potensi mereka. Tidak seperti orang dewasa, yang selalu terlibat, berenergi, bersemangat, dan bergairah dengan segala sesuatu yang mereka temui, anak-anak tidak seperti itu. Mereka selalu bepergian dan belajar. Anak merupakan makhluk yang memiliki sifat ingin tahu, ingin tahu, makhluk sosial, unik, kaya akan imajinasi, mempunyai rentang perhatian yang pendek dan mempunyai kemampuan belajar yang terbaik.²

Bermain bagi anak bukan lagi hal yang baru. Kapanpun ada anak pasti ada kegiatan yang menyenangkan. Olahraga anak-anak adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan. karena bermain adalah seluruh dunia mereka.³

Anak-anak secara alami ingin bermain. Anak-anak diharapkan untuk belajar melalui permainan dan juga menikmatinya. karena bermain membantu anak-anak belajar. Proses belajar pada anak-anak sangat terbantu oleh permainan. Cara terbaik bagi anak-anak untuk mempelajari hal-hal baru adalah melalui permainan. Selain mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, pemahaman logika, berhitung, perkembangan bahasa, nilai-nilai moral dan agama, keterampilan sosial dan emosional, serta kemampuan artistik anak, bermain juga dapat membantu anak mengembangkan moral dan nilai-nilai mereka. Terdapat hal lain dari bermain bisa meningkatkan imajinasi.³

¹ Hulyah M. Hakikat pendidikan anak usia dini, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (2016)
<https://jurnal.uinbanten.ac.id/>.

² Tatik Ariyanti.. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance of Childhood Education For Child Development. *Jurnal Pendidikan Dasar*. (2016).
<https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943>

³ Fadlillah, M *Bermain dan permainan anak usia dini*. Prenadamedia Group. (2017)

Pembelajaran melalui bermain proyek adalah pendekatan pembelajaran tertentu yang memungkinkan pembelajaran di kelas yang biasanya menggunakan metode konvensional menjadi lebih kreatif. Dalam pembelajaran bermain proyek, siswa melakukan penyelidikan melalui pertanyaan terbuka dan menggunakan informasi mereka untuk membuat produk. Pembelajaran ini juga "disetting" agar siswa lebih aktif bekerja sama dalam kelompok.

Anak-anak dapat mempraktikkan keterampilan yang telah mereka pelajari baik secara individu maupun kelompok melalui permainan proyek. Selain itu, permainan ini juga membangkitkan rasa ingin tahu anak tentang hasil proyek. Disamping itu, latihan ini memberikan peluang untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan banyak., bertanggung jawab atas hasil kelompok, dan memahami ide secara menyeluruh.⁴

Media alami adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan sumber daya berbasis lingkungan yang dapat digunakan untuk meningkatkan belajar. Dengan biaya yang tidak terlalu mahal, media ini dapat digunakan dengan baik untuk tujuan pendidikan. Dengan memanfaatkan bahan-bahan alami, hal ini para guru dapat mendorong perkembangan insan kecil.

Anak-anak memiliki akses ke berbagai media yang dapat digunakan dalam kegiatan pendidikan mereka atau sebagai alat peraga. dengan memanfaatkan alam sebagai sumber daya pendidikan. Anak-anak dapat memperoleh pengalaman dunia nyata dan belajar dengan cara yang lebih konkret dan tidak banyak menggunakan kata-kata. Anak-anak dapat belajar lebih cepat karena mereka berada dalam tahap operasi konkret, ketika mereka belajar dari bahan konkret seperti media alam pada usia dini. Anak-anak yang menggunakan media alam akan mendapatkan kemandirian dan kebebasan yang lebih besar dalam belajar.⁵

⁴Rahmadiani. .Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok A-TK Bhayangkari Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* . 7 (7), (2018).578–585.

⁵ Oktari, V Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Kartika Padang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (2017) 1, 49–57.

Masa awal pertumbuhan adalah masa di mana kreativitas menjadi hal yang paling krusial karena dapat meningkatkan produktivitas, meningkatkan kualitas hidup, dan membuat anak menjadi lebih produktif., membantu mereka menemukan solusi untuk masalah, dan membuat mereka senang mempelajari hal baru. Mengembangkan keterampilan kreatif anak juga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi mereka, meningkatkan kepercayaan diri mereka, mengasah logika mereka, dan meningkatkan daya imajinasi mereka..⁶

4 indikator berpikir kreatif, menurut Munandar 2012 (Mukrimaa et al., 2016), adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan untuk menghasilkan sejumlah besar pemikiran disebut sebagai pemikiran yang lancar.;
2. Siswa dengan pemikiran yang fleksibel dapat mengusulkan berbagai solusi (pemikiran luwes).;
3. Siswa dapat memberikan berbagai metode atau jawaban atas tantangan jika mereka berpikir orisinal;
4. Kemampuan mengelaborasi, juga dikenal sebagai keterampilan mengelaborasi, adalah kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan mendalam, detail, dan jelas.⁷

Menurut teori Guilford dan indikator perkembangan dari Kementerian Pendidikan, stimulasi yang terarah dan terpadu diperlukan agar bakat kreativitas anak dapat tumbuh dengan baik dan tepat. Pembelajaran dan permainan adalah contoh stimulasi seperti itu. Telah terbukti bahwa permainan yang berhubungan dengan pembelajaran dapat meningkatkan prestasi akademik siswa.⁸

Penelitian dengan judul "Pengaruh penggunaan metode proyek terhadap perkembangan kreativitas dalam memecahkan masalah pada anak usia dini kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong" oleh Tanti mendemonstrasikan bagaimana metode proyek telah membantu anak yang berada kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong mengembangkan kemampuan pemecahan masalah secara kreatif.

Menurut penelitian dengan judul "pengaruh metode pembelajaran proyek dengan kegiatan kolase terhadap kreativitas anak pada kelompok b di tk pertiwi dwp setda prov. sul-sel" yang dilakukan oleh Ayu Alfiana (2023). Memiliki hasil bahwasannya penerapan pendekatan Kreativitas anak-anak di TK Pertiwi DWP dipengaruhi oleh pembelajaran berbasis proyek dan kegiatan kolase.

⁶Mutiah dan Srikandi.. Konsep Pengembangan Kreativitas Paud. *BUHUT AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, (2021).. 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.24952/alathfalv1i1,3464>

⁷ Mukrimaa, et al. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Proses Belajar Ekonomi SMA Negeri 4 Pontianak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (2016) /hal.128.

⁸ Maryati, F. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek Di Ra Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat. (2018)

Menurut Jumroh dari penelitian yang dilakukannya mengenai “Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Proyek Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Insan Kabupaten Tangerang”. Bahwasannya TK Nurul Insan Kabupaten Tangerang, inisiatif yang dilakukan guna menumbuhkan kreatifitas pada anak usia 5 sampai 6 tahun adalah dengan menggunakan metode proyek.

Berdasarkan Uraian Diatas Peneliti Tertarik Untuk Melakukan Penelitian Yang Berjudul “Pengaruh Bermain Proyek Dengan Media Bahan Alam Terhadap Kreativitas Anak Di TK Wahyu”.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif akan dilakukan untuk melihat bagaimana bermain proyek melalui alam berdampak pada kreatifitas anak-anak di TK Wahyu. Metode kuasi-eksperimental akan digunakan dalam penelitian ini untuk menguji bagaimana satu perlakuan mempengaruhi perlakuan lainnya dalam kondisi yang terkendali. Ini adalah jenis penelitian yang membandingkan kelompok untuk menentukan efek dari suatu perlakuan, penelitian yang dilakukan menggunakan subjek yang dipelajari dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok eksperimen menerima bantuan dalam proyek, dan kelompok kontrol menerima bantuan dalam membuat kolase dengan kertas origami. Teknis sisteimatik purposive sampling digunakan dalam penggabungan sampeil ini. Jumlah sampel untuk Penelitian ini melibatkan 24 anak dari Kelas B di TK Wahyu, empat belas anak pria dan sepuluh anak wanita. Dua belas anak-lima anak wanita dan tujuh anak pria-menjadi kelompok eksperimen, sementara jumlah anak yang sama dalam kelompok kontrol menjadi kelompok kontrol. Untuk analisis data, digunakan program SPSS Versi 25, yang meliputi analisis statistik deskriptif dan nonparametrik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini akan diuraikan data hasil penelitian tentang peningkatan perkembangan kreativitas melalui kegiatan bermain proyek. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh bermain proyek dengan media bahan alam terhadap kreativitas anak. Penyajian data hasil penelitian berkenaan dengan gambaran peningkatan kreativitas anak sebelum dan sesudah melakukan kegiatan bermain proyek dengan media bahan alam di TK Wahyu.

Adapun pengkategorian data keterampilan kreativitas anak meliputi, Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Distribusi pengkategorian keterampilan kreativitas anak pada kelompok kontrol dan eksperimen sebelum diberikan perlakuan pada tabel berikut:

Tabel 1 Keterampilan Kreatifitas Kelompok Kontrol (*Pretest*)

No	Interval	Kategori	Frekwensi	Presentasi
1	8 - 13	BB (Belum Berkembang)	7	58 %
2	14 - 19	MB (Mulai Berkembang)	4	34 %
3	20 - 25	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	1	8 %
4	26 - 31	BSB (Berkembang sangat Baik)	0	0 %
Total			12	100 %

Berdasarkan 12 siswa yang digunakan sebagai kelas kontrol, 7 masih berada dalam kategori belum berkembang, dengan presentase 58%. Ini adalah hasil dari empat indikator yang diuji: Kelancaran dalam berpikir, fleksibilitas dalam berpikir, orisinalitas dalam berpikir, dan kemampuan elaborasi, Anak sudah mencapai perkembangan sesuai harapan, namun masih memerlukan bimbingan guru; Dengan proporsi, satu anak dalam kelompok berkembang secara normal dengan angka 8%, berdasarkan empat variabel yang diteliti, yaitu kemampuan berpikir seperti kejelasan, kemampuan beradaptasi, kreativitas, dan perincian. Tidak ada satupun yang memiliki rasa kreativitas yang kuat.

Tabel 2 Keterampilan Kreatifitas Kelompok Eksperimen (*pretest*)

No	Interval	Kategori	Frekwensi	Presentasi
1	8 – 13	BB (Belum Berkembang)	6	50%
2	14 – 19	MB (Mulai Berkembang)	4	34%
3	20 – 25	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	2	16
4	26 – 31	BSB (Berkembang sangat Baik)	0	0
Total			12	100 %

Berdasarkan data menunjukkan bahwasanya 4 indikator diuji untuk mengukur perkembangan kreativitas anak, Kelancaran dalam berpikir, fleksibilitas dalam berpikir,

orisinalitas dalam berpikir, dan berpikir terampil, 6 anak dikategori belum berkembang presentase 50%. Hal ini masih berada di luar kemampuan anak-anak. Kemampuan berpikir meliputi kemampuan untuk bernalar dengan jelas, mudah beradaptasi, dan mampu menguraikan. adalah empat indikasi yang dinilai, 4 anak berada di kategori nilai berkembang dengan presentase 34%. Anak-anak sudah mampu melakukannya, tetapi masih membutuhkan bantuan guru. 2 di antaranya masuk dalam kategori yang diprediksi akan berkembang dengan angka 16% karena Berpikir lancar, berpikir fleksibel, dan berpikir terampil adalah empat indikasi yang dinilai.. Anak mampu melakukannya sendiri tanpa bantuan guru, tetapi dia belum mampu membantu temannya. Meskipun tidak ditemukan murid yang berada di kategori berkemampuan amat baik, namun tidak ada anak yang mampu mencapainya tanpa dukungan guru dan bantuan dari teman-temannya karena empat indikasi yang diujikan, yaitu pemikiran fasih, pemikiran fleksibel, pemikiran orisinil, dan kemampuan merinci.

Berdasarkan tabel yang dikumpulkan dari kelompok kontrol, penelitian menunjukkan bahwa sebelum dipengaruhi oleh data hasil pretest untuk kelompok kontrol. Ditemukan bahwa Sebanyak tujuh anak, empat anak, dan satu anak, masing-masing dapat diklasifikasikan sebagai Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Namun, hasil pretest menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan jumlah anak yang berbeda-beda, yaitu 2 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 4 anak Mulai Berkembang (MB), dan 6 anak Belum Berkembang (BB).

Berikut ini distribusi pengkategorian keterampilan kreativitas anak pada kelompok kontrol dan eksperimen sesudah diberikan perlakuan pada tabel berikut:

Tabel 3 Kemampuan Bahasa Ekspresif Kelompok Kontrol (Post-test)

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1	8-13	BB (Belum Berkembang)	2	17%
2	14-19	MB (Mulai Berkembang)	5	41%
3	20-25	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3	25%
4	26-31	BSB (Berkembang sangat Baik)	2	17%
Jumlah			12	100 %

Dari 12 anak dalam kelompok kontrol, dua berada dalam kategori keterampilan kreativitas belum berkembang, dengan angka 17%, lalu lima anak di kategori mulai berkembang, dengan angka 41%. Hal ini dikarenakan 4 variabel yang diuji yaitu kemampuan elaborasi, fleksibilitas berpikir, dan kelancaran berpikir. Dari 4 tanda yang dinilai (kelancaran berpikir, fleksibilitas berpikir, dan kemampuan elaborasi), 3 anak dengan tingkat perkembangan 25% masuk ke dalam kategori ini. Selain itu, dua anak dalam kategori berkembang dengan proporsi 17% menunjukkan kemampuan kreatif yang luar biasa.

Tabel 4 Kemampuan Bahasa Ekspresif Kelompok Kontrol (Post-test)

No	Interval	Kategori	Frekwensi	Presentasi
1	8-13	BB (Belum Berkembang)	1	8%
2	14-19	MB (Mulai Berkembang)	2	16%
3	20-25	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	4	34%
4	25-31	BSB (Berkembang sangat Baik)	5	42%
5	Jumlah		12	100 %

Satu dari 12 anak dalam kelompok eksperimen termasuk dalam kategori kemampuan kreativitas yang belum berkembang (8%), sementara dua anak lainnya termasuk dalam kategori kemampuan kreativitas yang berkembang (16%). Empat indikasi yang diuji-berpikir lancar, berpikir fleksibel, berpikir original, dan berpikir merinci-bertanggung jawab atas semua ini. Terdapat 4 anak dengan keterampilan kreativitas berada di kategori berkembang sesuai harapan dengan angka 34% Anak mampu mencapai hal tersebut tanpa bantuan pemburu karena keempat variabel yang dinilai yaitu berpikir lancar, berpikir fleksibel, berpikir original, dan kemampuan merinci. Terdapat 5 anak yang memiliki kemampuan kreativitas yang berkembang sangat baik, dengan proporsi 42%, karena keempat indikator yang dinilai yaitu berpikir lancar, berpikir fleksibel, berpikir original, dan kemampuan merinci., mampu dicapai oleh anak tanpa bantuan guru.

Terdapat rata-rata keterampilan kreativitas anak pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan kegiatan bermain proyek setelah dilakukan analisis statistik deskriptif dengan menggunakan program spss versi 25 dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5 Data Analisis *Pre-test dan Post-test* Kreativitas Anak Pada Kelompok Eksperimen
Deskriptif Statistik

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	12	10	23	15.42	4.033
Post-Test Eksperimen	12	12	29	23.25	4.957
Valid N (listwise)	12				

Tabel 5 menunjukkan bahwa rata-rata kelompok eksperimen meningkat sebesar 7,83 poin dari sebelum perlakuan, yaitu 15,42, menjadi 23,25 setelah perlakuan, yang menunjukkan adanya peningkatan pada rata-rata kelompok eksperimen. Dengan seperti itu, bahwasannya kegiatan bermain proyek yang melibatkan media alam memiliki pengaruh terhadap kapasitas kreativitas kelompok eksperimen.

Tabel di bawah ini menunjukkan bagaimana kecenderungan kreatifitas rata-rata anak-

anak dalam kelompok kontrol yang diberlakukan sesudah dan sebelumnya kolase menggunakan kertas origami.

Tabel 6 Data Analisis *Pre - test dan Post - test* Kreativitas Anak Pada Kelompok Kontrol
Deskriptif Statistik

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Kontrol	12	8	23	13.00	4.651
Post-Test Kontrol	12	13	27	18.58	4.926
Valid N (listwise)	12				

Dengan menggunakan tabel 6 sebagai referensi, nilai rata-rata kelompok kontrol sebelum diperlakukan adalah 13,00, sedangkan nilai rata-rata setelah perlakuan adalah 18,58. Hasilnya, terjadi peningkatan sebesar 5,58 persen pada kelompok kontrol. Dengan seperti itu, bahwasannya kreativitas anak-anak kelompok kontrol dipengaruhi oleh kegiatan kolase kertas origami.

Statistik pada tabel di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa kelompok eksperimen meningkat secara rata-rata lebih banyak daripada kelompok kontrol, yang memperlihatkan suatu perbedaan mengenai skor sebelum maupun sesudah perawatan.

Berikut ini uji Wilcoxon pada kelompok kontrol digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu Bercerita dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data pretest dan posttest. Berikut hasil uji Wilcoxon kemampuan bahasa ekspresif anak pada kelompok kontrol.

Tabel 7 Hasil *Uji Wilcoxon* Keterampilan Kreatifitas Anak Kelompok Eksperimen
Tes Statistik

	Post-Test Eksperimen - Pre-Test Eksperimen
Z	-3.063 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Temuan uji Wilcoxon untuk setiap kelompok eksperimen untuk kreativitas anak-anak ditunjukkan pada Tabel 7. Temuan ini mengungkapkan bahwa anak-anak dalam kelompok eksperimen menunjukkan tingkat kreativitas yang berbeda sebelum dan sesudah terapi, dengan

nilai sig. (2tailed) sebesar -3,063 dengan H0 ditolak dan H1 diterima.

Hasil dari perlakuan-kegiatan yang melibatkan pembuatan kolase kertas origami-kemudian dievaluasi pada kelompok kontrol dengan menggunakan uji Wilcoxon. Hal ini dilakukan dengan membandingkan dan mengevaluasi variasi antara data pretest dan posttest. Temuan uji Wilcoxon pada kemampuan kreativitas anak-anak di kelompok kontrol ditampilkan di bawah .

Tabel 8 Uji Wilcoxon Keterampilan Kreatifitas Kelompok Kontrol
Tes Statistik

	Post-Test Kontrol - Pre- Test Kontrol
Z	-2.943 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.003

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Tabel 8 menampilkan nilai -2.943 dan nilai sig dari *uji Wilcoxon* untuk kemampuan kreatifitas anak pada kelompok kontrol. Hal ini adanya suatu hal yang berbeda kreatifitas anak pada kelompok kontrol sesudah maupun intervensi, yang ditunjukkan dengan ditolaknya H0 dan diterimanya H1.

Hasil *uji Wilcoxon* kelompok eksperimen serta kelompok kontrol memperlihatkan bahwasannya perlakuan pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh terhadap kemampuan kreatifitas, yang menandakan bahwasannya kegiatan bermain proyek menggunakan alam adanya pengaruh yang bermanfaat serta efektif pada kemampuan kreatifitas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kreativitas anak sebelum perlakuan Tujuh anak di kelompok kontrol termasuk dikategori BB (belum berkembang), empat siswa termasuk dikategori MB (mulai berkembang), satu siswa termasuk dikategori BSH (berkembang sesuai harapan), dan tidak ada yang termasuk dikategori BSB (berkembang sangat baik). Namun, terdapat enam siswa yang BB (belum berkembang), empat siswa MB (mulai berkembang) , dan satu siswa BSH (berkembang sesuai harapan) yang terdapat dalam kelompok eksperimen Hanya dua siswa yang mencapai kemajuan perkembangan yang diharapkan, dan tidak ada siswa yang berkembang sangat baik.

Kreatifitas anak meningkat bagian kelompok kontrol setelah diberikan terapi melakukan kegiatan bermain proyek. Pada kelompok kontrol, terdapat dua anak termasuk dalam klasifikasi BM (belum berkembang) , lima siswa yang masuk dalam klasifikasi MB (mulai berkembang), tiga siswa BSH (berkembang sesuai harapan), dan dua siswa berkembang sangat baik. Satu siswa pada kelompok eksperimen BB (belum berkembang), dua siswa MB (mulai berkembang,) empat siswa BSH (berkembang sesuai harapan), dan lima siswa BSB (berkembang sangat baik).

Hasil menunjukkan bahwa Kegiatan bermain proyek dengan menggunakan media alam memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap kreativitas anak di TK Wahyu, berdasarkan hasil temuan. Perhitungan kemampuan kreativitas anak menghasilkan nilai Asym (2-tailed) sebesar 0,002 pada kelompok kontrol dan nilai Asym (2-tailed) sebesar 0,003 pada kelompok eksperimen.

Berdasarkan kesimpulan diatas, berikut merupakan saran yang dapat disampaikan:

1. Mendorong para pendidik untuk lebih memperhatikan perkembangan anak, terutama dalam hal meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan bahan-bahan alami.
2. Ketika mendidik kreativitas anak-anak melalui penggunaan sumber daya pengajaran yang tepat, Dinas Pendidikan atau organisasi terkait lainnya dapat secara efektif meningkatkan standar dan kualitas pendidikan.
3. Dapat menjadi alat bantu bagi orang tua yang ingin mendidik, mengarahkan, dan

membimbing anak-anak mereka-khususnya dalam hal memupuk kreativitas mereka melalui alam.

4. Diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi para akademisi yang ingin memperluas pengetahuan dan keahlian mereka di bidang kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, E. (2020). *Metode belajar anak usia dini*. Prenada Media.
- Anita Chaudhari, Brinzel Rodrigues, S. M. (2016). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA DINI MELALUI METODE PROYEK DI RA PURI FATHONAH KECAMATAN BUMI WARAS KOTA BANDAR LAMPUNG. *Ucv*, 1(02), 390–392.
- Benshlomo, O. (2023). IMPLEMENTASI PENGGUNAAN FINGER PAINTING UNTUK MENUMBUHKAN KREATIVITAS ANAK TK B DI TK JATI 2 MASARAN, SRAGEN, TAHUN AJARAN 2022/2023. *Doctoral Dissertation, UIN Raden Mas Said Surakarta*, 4(1), 88–100.
- Departemen Pendidikan. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Desi Murniati Siregar, Eva Martina Simatupang, Timbul Amar Hotib Harahap, Anita Yus, & Aman Simaremare. (2022). Analisis Efektifitas Model Belajar Bermain Berbasis Proyek Tema Lingkunganku Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Social Interactions and Humanities*, 1(1), 27–36. <https://doi.org/10.55927/jsih.v1i1.453>
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain & permainan anak usia dini*. Prenadamedia Group.
- Fauziah, H. (2017). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Balok DI RA. Nurul Hasanah JL. Andasari Kel. Terjun Medan Marelan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Fauziah, N. (2013). PENGGUNAAN MEDIA BAHAN ALAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK PG PAUD FIP Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*, 8(1), 23–30.
- Gitleman, L., & Kleberger, J. (2014). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Plastisin. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 8–18.
- Harahap, R. A. S. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 628.
- Hasanah, L. (2020). *Pemanfaatan Media Bahan Alam Dalam Mengembangkan Rusniati Hasanah Latullah Kendari*. 1–16.
- Hery Yuli Setiawan, M. (2016). Improving Early Childhood Social Skills Through Traditional Games. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 1–8.
- Ikhsanto, jurusan teknik mesin L. N. (2020). *MENGEMBANGKAN KECERDASAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI MELALUI METODE PROYEK DI TK NEGERI PEMBINA ULUDANAU SUMATERA SELATAN*. 21(1), 1–9.
- jumanto, & Adi, Y. K. (2022). *PROFIL KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS*. 5(1), 82–87.
- Junierissa Marpaung, M. P. (2018). *Jurnal KOPASTA*. 5(2), 55–64.
- Kasmawati. (2016). *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Bahan Alam dengan Menggunakan Biji-bijian di Klp B TK Dharma Wanita Parenring Kec. Tanete Riaja Kanupaten Barru*. 4(1), 1–23.
- Lestaringrum, A. (2015). Penerapan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Ketrampilan Sosial Anak Dalam Bekerjasama Pada Anak Didik Kelompok B2 Di Tk Kreatif Zaid Bin Tsabit Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar. *PINUS : Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 1 (2).

- https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Menurut+Katz+%28Lestari+ningrum%2C+2015%29+proyek+merupakan+penyelidikan+dalam+waktu+lama%2C+kegiatan+yang+bersifat+konstruktif+dan+berpusat+pada+bermain+anak.+Dalam+pembelajaran+proyek+anakanak+dilib
- M Huliyah. (2016). Hakikat pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://jurnal.uinbanten.ac.id/>
- Maryati, F. D. (2018). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek Di Ra Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat*.
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., YULIA CITRA, A., Schulz, N. D., د. غسان, Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2016). ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM PROSES BELAJAR EKONOMI SMA NEGERI 4 PONTIANAK. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 128.
- Mutiah, E., & Srikandi, S. (2021). Konsep Pengembangan Kreativitas Aud. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i1.3464>
- Rahmadiani, L. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok A TK Bhayangkari 07 Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(7), 578–585.
- Remma, E. P., Wahyuningsih, D. L., & Wulandari, R. (2022). *Jurnal Multidisipliner Kapalamada dengan tujuan agar anak-anak yang mengikuti PAUD menjadi lebih mandiri, komunikasi antar manusia (dalam hal ini yaitu antara pembelajar dan pebelajar). pembelajaran, disana ada peranan media pembelajaran. kemampuan k. 1(3)*, 363–370.
- Rohani, S.Ag, M. P. (2016). *RAUDHAH: Vol. IV, No. 2: Juli – Desember 2016, ISSN: 2338 – 2163. IV(2)*.
- Safitri, R. O. (2017). *Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Al-Zahra Indonesia*. 40–41. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/6729/>
- Saverus. (2019). KEMAMPUAN GURU DALAM MENERAPKAN PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV DI SDN 3 TANJUNG PINANG PALANGKA RAYA. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 1–19. http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84865607390&partnerID=tZOtx3y1%0Ahttp://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=2LIMMD9FVXkC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Principles+of+Digit+Image+Processing+fundamental+techniques&ots=HjrHeuS_
- Sidiq, Z. (2016). Konsep dan Pengukuran Kreativitas. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, 1967, 1–10.
- Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Negeri, U., & Intan, R. (2022). *PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF LEGO*.
- Tatik Ariyanti. (2016). PENTINGNYA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BAGI TUMBUH KEMBANG ANAK THE IMPORTANCE OF CHILDHOOD EDUCATION FOR CHILD DEVELOPMENT. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943>
- Utami, N. A. T. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Proyek Di Paud Al-Huda Kota Serang. *Seminar Nasional PGPAUD 2019*. <http://semnaspseud.untirta.ac.id/index.php/>
- Vanni Miza Oktari. (2017). Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Kartika 1-63 Padang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1, 49–57.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 3(1), 10–27.
- Widyaningrum, H. K., & Rahmanumeta, F. M. (2016). Pentingnya Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Kreativitas Siswa Di Masa Depan. *Proceedings International Seminar FoE (Faculty of Education)*, 1, 268–277.

- Wiwik Pratiwi. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Manajemen Pendidikan Islam* , 5, 106–117.
- Yansyah Nurinayah, A., Nurhayati, S., Wulansuci, G., & Siliwangi, I. (2021). *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Penerapan Pembelajaran Steam Melalui Metode Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Pelita*. 4(5), 2714–4107.