Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
6 (2) 2026, Page: 32834-32845

Implementasi Model *Project Based Learning* Dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Kelompok B Di TK Adnyani Abiansemal Badung

Ni Kadek Intan Sukasih[1], Marsono[2], Made Gautama Jayadiningrat[3]
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar[1]
Email: intansukasih08@gmail.com[1] , marsono.65.19@gmail.com[2] , madegautamajayadiningrat@uhnsugriwa.ac.id[3]

Published: Juni, 2026

ABSTRACT

The importance of creative thinking skills as part of 21st century skills that have not been optimally developed in early childhood learning. Models Project Based Learning is seen as relevant because it provides an opportunity for children to explore, imagine, and produce works independently The problems that will be discussed include the form of model implementation Project Based Learning in stimulating creative thinking skills in group B, how is the process of stimulating children's creative thinking skills through the model Project Based Learning, What are the obstacles and efforts faced by teachers when implementing the learning model Project Based Learning in stimulating the development of children's creative thinking skills in group B at Adnyani Abiansemal Badung Kindergarten. The purpose of this study is to describe and analyze the implementation of the model Project Based Learning. This research is based on the theory of creative thinking by J.P Guiford which explains the form of children's creative thinking ability, the main concept of creativity is part of thinking divergen The ability to produce various alternative solutions, John Dewey's theory of constructivism which views the process of stimulating creative ability as the main principle learning by doing. Knowledge is actively constructed by the child through real, rather than passively accepted, experience, of socio-cultural theory by Lev Vgyotsky The Implementation Learning takes place in the ZPD area (Zone of Proximal Development) through appropriate mentoring. The method used in this study is a descriptive qualitative approach Data collection techniques are carried out through observation of learning activities, in-depth interviews with teachers, principals, and parents, and documentation. The results of this study show that the implementation of Project Based Learning through the Saraswati project at Adnyani Kindergarten has proven to be effective in stimulating children's creative thinking skills. This can be seen from the active involvement of children, the diversity of ideas and works, and the development of creativity indicators. In addition, the integration of Hindu cultural and religious values in learning also contributes to shaping children's character and spiritual attitudes. These findings reinforce that contextual and meaningful project-based learning is able to develop children's potential optimally.
Keywords: *Project Based Learning, creative thinking, early childhood.*

ABSTRAK

Pentingnya kemampuan berpikir kreatif sebagai bagian dari keterampilan abad ke-21 yang belum berkembang optimal dalam pembelajaran PAUD. Model *Project Based Learning* dipandang relevan karena memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan menghasilkan karya secara mandiri Adapun masalah yang akan dibahas antara lain bentuk implementasi model *Project Based Learning* dalam menstimulasi kemampuan berpikir kreatif pada kelompok B, bagaimana proses stimulasi kemampuan berpikir kreatif anak melalui model *Project Based Learning,* apa saja kendala dan upaya yang dihadapi guru saat mengimplementasikan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam menstimulasi perkembangan kemampuan berpikir kreatif anak pada kelompok B di TK Adnyani Abiansemal Badung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis implementasi model *Project Based Learning.* Penelitian ini berlandaskan pada teori berpikir kreatif oleh J.P Guiford yang menjelaskan bentuk kemampuan berpikir kreatif anak konsep utama kreativitas adalah bagian dari berpikir *divergen* kemampuan menghasilkan berbagai alternatif solusi, teori konstruktivisme john dewey yang memandang proses stimulasi kemampuan kreatif prinsip utama *learning by doing.* pengetahuan dibangun secara aktif oleh anak melalui pengalaman nyata, bukan diterima pasif, teori sosio kultural oleh lev vgyotsky yang Penerapan Pembelajaran terjadi di wilayah ZPD *(Zone of Proximal Development*) melalui pendampingan yang tepat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru, kepala sekolah, dan orang tua, serta dokumentasi. hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi *Project Based Learning* melalui proyek Saraswati di TK Adnyani terbukti efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak. Hal ini terlihat dari keterlibatan aktif anak, keberagaman ide dan karya, serta berkembangnya indikator kreativitas. Selain itu, integrasi nilai budaya dan keagamaan Hindu dalam pembelajaran juga memberikan kontribusi dalam membentuk karakter dan sikap spiritual anak. Temuan ini memperkuat bahwa pembelajaran berbasis proyek yang kontekstual dan bermakna mampu mengembangkan potensi anak secara optimal.
Kata Kunci: *Project Based Learning*, berpikir kreatif, anak usia dini.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Memasuki abad ke-21, paradigma dunia pendidikan global mengalami pergeseran signifikan yang menekankan pada penguasaan kompetensi berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills* atau HOTS). Berdasarkan kerangka kerja *Partnership for 21st Century Skills* (P21), terdapat empat kompetensi utama yang wajib dimiliki oleh generasi masa depan, yakni *Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity* (4C). Di antara keempat pilar tersebut, kreativitas atau kemampuan berpikir kreatif menempati posisi yang sangat esensial. Laporan dari *World Economic Forum* (2023) bahkan menempatkan kreativitas dalam jajaran tiga besar keterampilan yang paling dibutuhkan di dunia kerja masa depan karena kontribusinya yang masif terhadap produktivitas dan inovasi global.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan *fase golden age* di mana seluruh aspek perkembangan anak dapat distimulasi secara optimal. Mengingat kreativitas tidak dapat tumbuh secara spontan melainkan harus dipupuk melalui proses yang sistematis, lembaga PAUD memikul tanggung jawab strategis untuk menghadirkan lingkungan yang merangsang daya imajinasi, eksplorasi, dan kebebasan berpikir anak. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka di Indonesia, proses pembelajaran diarahkan untuk berpusat pada anak, bersifat kontekstual, dan bermakna. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan bagi satuan PAUD untuk mengeksplorasi potensi lokal demi menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan mandiri.

Secara teoretis, berpikir kreatif pada anak usia 5–6 tahun (Kelompok B) dicirikan oleh kemampuan menghasilkan ide-ide yang beragam, keluwesan dalam memilih alternatif penyelesaian masalah sederhana, keunikan hasil karya, serta kemampuan memperkaya suatu gagasan dengan detail tertentu. Indikator-indikator ini selaras dengan konsep berpikir divergen (*divergent thinking*) yang digagas oleh J.P. Guilford, di mana kreativitas diukur melalui aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan pengayaan (*elaboration*).

Namun, realita di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan (*research gap*) antara tuntutan ideal kurikulum dengan praktik pembelajaran sehari-hari. Banyak satuan PAUD yang masih menerapkan metode instruksional konvensional bersifat *teacher-centered.* Anak-anak kerap diposisikan sebagai penerima pasif yang diwajibkan mengikuti contoh seragam dari guru, baik dalam mewarnai, melipat, maupun membuat prakarya. Pembelajaran yang monoton dan terlalu menekankan keseragaman hasil ini mematikan daya imajinasi anak, membuat mereka takut melakukan kesalahan, dan cenderung bergantung pada instruksi eksplisit. Pertanyaan terbuka yang mampu memantik rasa ingin tahu anak pun masih sangat terbatas diajukan oleh pendidik di kelas.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, model *Project Based Learning* (PjBL) hadir sebagai alternatif solusi pedagogis yang dinamis. PjBL menempatkan anak sebagai subjek aktif melalui proyek nyata yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Melalui PjBL, anak diberikan ruang untuk merencanakan kegiatan, berkolaborasi dengan teman sejawat, mengeksplorasi berbagai ragam material, dan menghasilkan karya orisinal yang mencerminkan imajinasi mereka. TK Adnyani Abiansemal Badung yang berlokasi di kawasan strategis pedesaan Bali merupakan salah satu satuan PAUD yang menerapkan model PjBL ini. Di TK Adnyani, pembelajaran berbasis proyek dikombinasikan secara unik dengan integrasi nilai-nilai keagamaan Hindu dan kearifan lokal budaya Bali, salah satunya diwujudkan melalui "Proyek Perayaan Hari Saraswati".

Meskipun model ini telah diterapkan, pengamatan awal menunjukkan adanya tantangan internal. Guru di TK Adnyani menghadapi kendala berupa adanya kesenjangan keberanian antar-anak dalam mengemukakan ide awal, keterbatasan alokasi waktu pelaksanaan proyek, serta kompleksitas manajemen media pembelajaran agar mampu menstimulasi aspek berpikir kreatif anak secara merata. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mendalam untuk mengkaji secara komprehensif mengenai bentuk implementasi, proses stimulasi berpikir kreatif melalui sintaks PjBL, serta kendala

dan upaya pemecahan masalah yang dilakukan oleh guru pada Kelompok B di TK Adnyani Abiansemal Badung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dijalankan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui metode studi kasus. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam, holistik, dan kontekstual mengenai situasi alamiah di kelas Kelompok B TK Adnyani Abiansemal Badung. Sementara itu, metode studi kasus dipilih untuk memfokuskan pengkajian intensif pada unit sosial tertentu, yakni implementasi model *Project Based Learning* dalam menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak.

Partisipan Penelitian (Informan)

Teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan metode purposive sampling, yaitu pemilihan informan didasarkan atas kriteria tertentu yang memiliki keterlibatan langsung dan pengetahuan mendalam terkait objek kajian. Informan kunci dalam penelitian ini berjumlah 2 (dua) orang, yang terdiri dari:

1. Kepala Sekolah TK Adnyani (Ni Made Sri Mahendra Dewi, S.Psi): Selaku pengambil kebijakan kurikulum lembaga dan supervisor program pembelajaran berbasis proyek.
2. Guru Kelas Kelompok B (Kadek Ariy Putri Adriani, S.Pd / Ni Luh Gede Antari Dewi, S.Pd): Selaku perancang (designer), fasilitator, sekaligus evaluator pelaksanaan model PjBL di kelas.
3. Adapun subjek utama yang diamati perilakunya adalah anak-anak Kelompok B di TK Adnyani (Kelompok B1 dan B2) tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 39 anak dengan rentang usia 5-6 tahun.

Organisasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Adnyani yang beralamat di Jalan Leko No. 76, Banjar Dirgahayu, Desa Abiansemal, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Penelitian dirancang dan dilaksanakan secara fleksibel selama rentang waktu 3 (tiga) bulan, mulai dari bulan Oktober, November, hingga Desember 2025/2026. Pengaturan organisasi penelitian dibagi ke dalam tiga tahapan utama:

1. Tahap Pra-Lapangan: Menyusun instrumen pedoman observasi dan pedoman wawancara, serta mengurus perizinan administrasi dengan pihak yayasan dan sekolah.
2. Tahap Lapangan: Melakukan observasi partisipan terbatas selama proses pembelajaran berbasis proyek berlangsung, melaksanakan wawancara mendalam, serta mengumpulkan dokumen portofolio hasil karya anak.
3. Tahap Pasca-Lapangan: Mengolah seluruh data yang telah dihimpun, melakukan triangulasi sumber dan teknik, serta menyusun draf hasil penelitian.

Analisis Penelitian (Teknik Analisis Data)

Teknik analisis data yang digunakan mengacu pada model analisis interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi tiga alur kegiatan yang terjadi secara simultan:

1. Reduksi Data (Data *Reduction*): Mengidentifikasi, menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data mentah yang diperoleh dari lapangan (catatan lapangan hasil observasi, transkrip wawancara, dan foto dokumen). Data yang tidak relevan dengan stimulasi berpikir kreatif dibuang, sementara data mengenai respon kreatif anak dikodekan secara sistematis.
2. Penyajian Data (Data *Display*): Menyusun data yang telah direduksi ke dalam bentuk uraian naratif-deskriptif yang terstruktur. Hubungan antar-sintaks PjBL dengan kemunculan indikator berpikir kreatif divisualisasikan agar pola interaksi instruksional terlihat jelas.
3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*): Merumuskan kesimpulan awal berdasarkan pola data yang ditemukan. Kesimpulan ini diverifikasi secara berkelanjutan dengan melakukan pengecekan ulang ke lapangan (triangulasi) untuk memastikan kredibilitas dan validitas temuan penelitian sebelum ditetapkan sebagai kesimpulan akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum TK Adnyani Abiansemal Badung

TK Adnyani merupakan sebuah lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) swasta yang secara geografis dan sosiokultural terletak di kawasan strategis pedesaan yang sedang berkembang, tepatnya di Jalan Leko No. 76, Banjar Dirgahayu, Desa Abiansemal, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Berada di bawah naungan tata kelola yayasan pendidikan lokal, lembaga ini mengusung visi besar untuk mewujudkan generasi anak usia dini yang cerdas, mandiri, kreatif, dan berkarakter mulia berlandaskan pada nilai-nilai kemanusiaan universal, ideologi Pancasila, serta pondasi spiritualitas keagamaan Hindu yang kuat. Karakteristik utama yang membedakan TK Adnyani dari satuan PAUD sejenis di wilayah sekitarnya adalah komitmen kepemimpinan sekolah dan jajaran staf pengajar untuk tidak sekadar mengejar kesiapan akademik dasar anak (membaca, menulis, dan berhitung secara mekanis), melainkan mengedepankan stimulasi seluruh aspek perkembangan anak secara holistik dan integratif.

Berdasarkan data profil kelembagaan pada tahun ajaran berjalan, TK Adnyani memiliki daya tampung peserta didik yang cukup proporsional dengan total 60 siswa yang terdistribusi ke dalam tiga rombongan belajar (rombel) yang spesifik. Ketiga rombel tersebut meliputi Kelas A1 yang diperuntukkan bagi anak usia 4–5 tahun dengan jumlah siswa sebanyak 21 anak, Kelas B1 yang melayani anak usia 5–6 tahun dengan jumlah 20 anak, serta Kelas B2 yang juga melayani rentang usia 5–6 tahun dengan jumlah 19 anak. Konsentrasi utama dari penelitian mendalam ini diarahkan pada Kelompok B (B1 dan B2) yang mengintegrasikan total 39 anak sebagai subjek amatan. Rasio antara jumlah guru dan anak di kelas ini dinilai sangat ideal bagi terciptanya interaksi instruksional yang intim dan berkualitas. Operasional harian dan implementasi kurikulum di TK Adnyani didukung secara penuh oleh delapan orang tenaga kependidikan profesional, termasuk kepala sekolah, di mana seluruh komponen pendidik tersebut telah menyelesaikan kualifikasi akademik jenjang Strata Satu (S1) pada bidang Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD), Psikologi, maupun Kependidikan Agama Hindu, yang memberikan landasan teoretis-praktis yang kokoh dalam merancang strategi pembelajaran di kelas.

Dari dimensi fasilitas fisik dan sarana prasarana pendukung, TK Adnyani menyediakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan kaya akan stimulasi sensorik maupun motorik. Bangunan sekolah terdiri atas tiga ruang kelas utama yang representatif, di mana masing-masing ruangan telah dilengkapi dengan fasilitas pendingin udara (AC), pencahayaan alami yang optimal, serta perangkat teknologi digital berupa proyektor dan televisi pintar (Smart TV) yang digunakan guru sebagai media visual interaktif. Selain ruang kelas harian, sekolah ini memiliki ruang kantor administrasi, pojok baca (perpustakaan mini) dengan koleksi buku cerita bergambar yang bervariasi, serta area halaman bermain luar ruangan (*outdoor*) yang luas. Area luar ruangan ini dilapisi oleh rumput alami dan tegel pengaman guna meminimalisasi risiko cedera fisik anak saat melakukan aktivitas motorik kasar. Fasilitas bermain yang tersedia meliputi ayunan, komidi putar mini, papan seluncuran (perosotan), jembatan keseimbangan, dan jungkitan. Di sudut halaman sekolah, berdiri sebuah Padmasana (tempat suci/altar persembahyangan umat Hindu) yang megah dan terpelihara dengan asri, yang berfungsi sebagai pusat orientasi religiusitas dan pembiasaan nilai spiritual harian, seperti pelaksanaan puja Tri Sandhya bersama dan pengenalan doa-doa pendek sebelum memulai aktivitas belajar. Kebudayaan lokal Bali juga diintegrasikan secara masif melalui penyediaan set gamelan Bali sederhana dan ruang terbuka untuk latihan tari tradisional yang menjadi kegiatan ekstrakurikuler unggulan sekolah.

Hasil Penelitian

Bentuk Implementasi Model Project Based Learning dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kreatif pada Kelompok B

Bentuk implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) pada anak-anak Kelompok B di TK Adnyani Abiansemal Badung secara operasional dikonseptualisasikan dan diwujudkan melalui rancangan pembelajaran berbasis proyek kontekstual yang diberi judul "Proyek Perayaan Hari Saraswati". Pemilihan tema proyek ini didasarkan pada prinsip kelayakan sosiokultural dan kedekatan

emosional anak terhadap lingkungan religiusitas mereka, mengingat Hari Raya Saraswati dipahami oleh masyarakat Hindu di Bali sebagai hari turunnya ilmu pengetahuan suci yang dirayakan setiap enam bulan sekali (210 hari) berdasarkan penanggalan pawukon. Guru-guru Kelompok B, di bawah supervisi kepala sekolah, tidak lagi memosisikan perayaan hari suci ini sekadar sebagai ritual seremonial pasif di mana anak-anak datang ke sekolah hanya untuk bersembahyang mengenakan pakaian adat, melainkan mentransformasikannya menjadi sebuah rangkaian unit pembelajaran berbasis pemecahan masalah dan penciptaan karya nyata yang berlangsung sepanjang satu minggu penuh (lima hari kerja). Secara struktural, bentuk implementasi *Project Based Learning* di TK Adnyani mengintegrasikan muatan Kurikulum Merdeka yang menekankan kebebasan berekspresi, kolaborasi kelompok, dan keterhubungan dengan nilai kearifan lokal (kearifan sosiokultural Bali). Implementasi ini dirancang agar anak-anak tidak diposisikan sebagai konsumen informasi yang pasif, melainkan sebagai produsen ide, perencana kegiatan, dan eksekutor dari karya-karya kreatif yang berorientasi pada produk nyata. Bentuk riil dari proyek ini adalah pembagian kelas menjadi beberapa kelompok kerja kecil yang heterogen, di mana setiap kelompok diberikan tanggung jawab otonom untuk mempersiapkan sarana dan prasarana " Perayaan hari Saraswati" di lingkungan kelas mereka sendiri. Aktivitas proyek yang diwadahi oleh guru meliputi pembuatan penjor mini sebagai simbol stana naga basuki dan keindahan, aktivitas merangkai bunga dan janur (metanding canang sari), penyusunan sesajen buah (gebogan), latihan pementasan tari persembahan (Tari rejang), hingga latihan megambel musik tradisional Bali (menabuh gamelan gong) untuk mengiringi ritual persembahyangan. melalui struktur aktivitas inilah, model *Project Based Learning* diimplementasikan sebagai wadah utama yang mengintegrasikan stimulasi motorik halus, motorik kasar, kognitif, sosial-emosional, serta nilai agama dan moral secara simultan.

Proses Stimulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Anak melalui Model *Project Based Learning*

Proses stimulasi kemampuan berpikir kreatif anak Kelompok B di TK Adnyani berlangsung secara sistematis, bertahap, dan mengalir mengikuti enam sintaks operasional model *Project Based Learning* yang diadaptasi khusus untuk karakteristik perkembangan anak usia dini. Selama seluruh tahapan sintaks ini bergulir, guru secara sengaja mengeksplorasi situasi instruksional demi memunculkan empat indikator kemampuan berpikir kreatif menurut teori Guilford, yakni kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan pengayaan atau elaborasi (*elaboration*).

Sintaks pertama diawali dengan Menentukan Pertanyaan Mendasar (*Start with the Essential Question*). Pada hari pertama proyek, guru menciptakan situasi stimulasi dengan memanfaatkan teknologi Smart TV di kelas untuk menayangkan video animasi pendek yang mengisahkan manifestasi Ida Sang Hyang Widhi Wasa sebagai Dewi Saraswati yang cantik, bertangan empat, memegang genitri, lontar, wina, dan mengendarai burung angsa serta merak. Setelah perhatian anak-anak terpusat sepenuhnya, guru tidak langsung memberikan penjelasan searah, melainkan melontarkan pertanyaan pemantik terbuka yang bersifat problematis dan menantang daya nalar anak. Guru bertanya, "Anak-anak, besok Sabtu adalah Hari Raya Saraswati, hari ulang tahunnya ilmu pengetahuan. Menurut kalian, bagaimana ya cara terbaik kita di kelas Kelompok B untuk mengucapkan terima kasih kepada Dewi Saraswati? Apa saja yang harus kita buat dan siapkan di kelas agar perayaan kita meriah dan membuat Dewi Saraswati tersenyum?"

Pertanyaan pemantik terbuka ini terbukti secara empiris berhasil menstimulasi aspek Kelancaran (*Fluency*), yaitu kemampuan anak untuk menghasilkan banyak ide, gagasan, dan jawaban sederhana secara lancar tanpa rasa takut salah. Anak-anak Kelompok B secara spontan berebut mengacungkan tangan dan mengutarakan beragam ide: ada anak yang mengusulkan untuk membuat gambar Dewi Saraswati yang besar, ada yang ingin membawa buah dari rumah untuk ditumpuk, ada yang berteriak ingin menari, serta ada pula yang mengusulkan membuat penjor seperti yang dipasang oleh ayah mereka di depan rumah. Guru menghargai dan mencatat setiap ide anak di papan tulis tanpa melakukan eliminasi atau penghakiman nilai.

Sintaks kedua adalah Merancang Pelaksanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*). Pada tahap ini, proses stimulasi diarahkan pada aspek Keluwesan (*Flexibility*), yakni kemampuan anak untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan beralih dari satu pemikiran ke pemikiran lain secara fleksibel. Guru mengelompokkan anak-anak ke dalam lingkaran diskusi demokratis untuk

memilih sub-proyek yang paling mereka minati. Terjadi proses negosiasi dan pembagian peran yang dinamis. Anak-anak perempuan secara fleksibel menyepakati untuk berfokus pada sub-proyek estetika, yaitu merangkai sesajen (metanding canang) dan berlatih gerakan Tari Saraswati, sementara anak-anak laki-laki memilih sub-proyek yang membutuhkan aktivitas fisik dan konstruksi, yaitu membuat penjor mini dari bambu dan berlatih menabuh gamelan angklung sekolah. Ketika dihadapkan pada keterbatasan jumlah material, anak-anak secara luwes mencari solusi alternatif; misalnya, jika kain dekorasi warna kuning habis, mereka secara fleksibel setuju menggantinya dengan kertas pita warna putih atau keemasan yang memiliki nilai estetika serupa.

Sintaks ketiga berlanjut pada Menyusun Jadwal Kegiatan (*Create a Schedule*). Guru bersama-sama dengan anak membangun kesepakatan waktu yang dipresentasikan dalam bentuk bagan visual sederhana di dinding kelas. Anak-anak dilatih untuk memahami linimasa kerja: Hari pertama diisi dengan menonton video dan merencanakan bahan; hari kedua dan ketiga difokuskan pada pengumpulan ragam material, pemotongan janur/kertas, serta latihan fisik menari dan menabuh; hari keempat digunakan untuk penyelesaian akhir pembuatan penjor dan perangkaian bunga; serta hari kelima disepakati sebagai puncak perayaan, pementasan, dan evaluasi bersama. Proses ini melatih kedisiplinan kognitif anak dalam mengelola ritme kerja kreatif mereka.

Sintaks keempat merupakan fase krusial, yaitu Monitoring dan Fasilitasi Proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*). Di sinilah guru berperan sebagai fasilitator pasif-aktif yang menyediakan lingkungan kaya media (*rich-environment*) berupa ragam material terbuka (*loose parts*) dan bahan alam, seperti janur segar, dedaunan, bambu kecil, bunga beraneka warna (mitir, pacah, kamboja), kertas origami, lem, gunting, pita, manik-manik, serta alat musik gong. Selama proses eksplorasi bahan ini, dua aspek berpikir kreatif tertinggi, yakni orisinalitas dan elaborasi, berkembang secara masif.

Pada sub-proyek pembuatan penjor mini oleh kelompok anak laki-laki, aspek Keaslian (*Originality*) muncul secara autentik. Guru tidak memberikan cetakan (*template*) kaku mengenai bagaimana penjor harus dihias. Akibatnya, setiap anak menghasilkan karya penjor yang unik dan berbeda satu sama lain. Ada anak yang memilih melilitkan kertas krep merah-putih di sepanjang batang bambu, ada yang membuat hiasan janur dengan teknik lipatan gelombang yang ia ingat dari kakeknya di rumah, dan ada pula anak yang menggantungkan hiasan berupa jalinan benang wol warna-warni di ujung penjornya. Karya-karya tersebut mencerminkan gagasan baru yang murni berasal dari imajinasi personal anak, bukan hasil jiplakan massal.

Sementara itu, pada sub-proyek metanding canang dan penyusunan gebogan oleh kelompok anak perempuan, aspek Pengayaan atau Elaborasi (*Elaboration*) terstimulasi dengan sangat dalam. Anak-anak tidak sekadar menaruh bunga di atas wadah ceper daun kelapa, melainkan mampu menambahkan detail-detail hiasan yang rumit dan penuh estetika. Mereka memotong daun pandan secara halus untuk diletakkan di tengah canang sebagai sumber wewangian, mengombinasikan susunan kelopak bunga berdasarkan gradasi warna (merah di selatan, putih di timur, kuning di barat, biru/hijau di utara) sesuai dengan konsep sembilan mata angin (Dewata Nawa Sanga) yang mereka maknai secara sederhana, serta menambahkan detail tusuk lidi berhias pita di puncak susunan buah gebogan agar terlihat lebih menjulang dan kokoh. Guru berjalan mengitari kelompok, memberikan apresiasi verbal, dan mendokumentasikan setiap proses pengerjaan.

Sintaks kelima adalah Menguji dan Menampilkan Hasil (*Assess the Outcome*). Hari puncak perayaan diwujudkan dalam bentuk pameran kebudayaan dan ritual mini di dalam kelas Kelompok B yang dihadiri oleh kepala sekolah serta perwakilan orang tua murid. Proses pameran ini menjadi panggung bagi anak untuk menunjukkan hasil kerja keras mereka. Anak-anak perempuan dengan anggun mementaskan Tari Rejang di depan kelas, mengenakan selendang kuning dan mahkota bunga, sementara anak-anak laki-laki duduk bersila dengan penuh konsentrasi memainkan gamelan, memukul bilah-bilah besi menghasilkan harmoni nada yang ritmis untuk mengiringi tarian teman mereka. Di sudut kelas, penjor-penjor mini ditegakkan, canang sari dan gebogan buah dipersembahkan di depan meja Padmasana. Setelah pementasan selesai, setiap kelompok anak diberikan kesempatan untuk berdiri di depan audiens, memegang karya mereka, dan mempresentasikan proses pembuatannya secara verbal: dari mana ide itu muncul, bahan apa saja yang digunakan, dan mengapa mereka memilih

bentuk tersebut. Tahap ini menguji kualitas produk kreatif sekaligus melatih keberanian komunikasi anak.

Sintaks keenam ditutup dengan Evaluasi Pengalaman Belajar (*Evaluate the Experience*). Guru memimpin sesi refleksi akhir dengan mengajak anak-anak duduk melingkar di karpet kelas. Guru memberikan penguatan emosional yang positif, memuji keunikan setiap karya, dan menekankan bahwa tidak ada karya yang salah di kelas Kelompok B; semua karya adalah indah karena dibuat dengan pikiran yang kreatif dan hati yang gembira. Anak-anak secara jujur mengungkapkan perasaan mereka, menceritakan tantangan fisik yang mereka hadapi seperti rasa perih saat jari terkena lidi, kesulitan melipat janur yang kaku, atau rasa lelah saat menyelaraskan ketukan pukulan gamelan. Sesi ini menanamkan kesadaran metakognitif pada anak mengenai proses kreatif yang telah mereka lalui bersama.

Kendala dan Upaya yang Dihadapi Guru saat Mengimplementasikan Model *Project Based Learning*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi kegiatan pembelajaran, wawancara mendalam dengan kepala sekolah dan guru kelompok B, serta didukung oleh data dokumentasi di TK Adnyani Abiansemal Badung, ditemukan beberapa kendala yang dihadapi oleh guru selama proses implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) dalam menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak. Di samping kendala-kendala tersebut, ditemukan pula berbagai upaya nyata yang telah dilaksanakan oleh guru untuk mengatasi hambatan yang muncul agar kegiatan proyek dapat berjalan secara optimal.

1. Kendala yang Dihadapi Guru

Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek melalui proyek Saraswati di kelompok B, guru menghadapi beberapa hambatan, antara lain:

1) Tingkat Keberanian Anak yang Belum Merata dalam Menyampaikan Ide: Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, tidak semua siswa menunjukkan rasa percaya diri yang setara pada tahap perencanaan proyek atau saat menentukan pertanyaan mendasar. Beberapa anak cenderung pasif, pemalu, dan memilih untuk menunggu instruksi atau arahan langsung dari guru daripada mengemukakan gagasan mereka sendiri secara mandiri.
2) Kecenderungan Anak Meniru Karya Teman (*Copycat Behavior*): Pada saat proses pelaksanaan dan pemantauan proyek (*monitoring*), khususnya pada aktivitas yang menghasilkan karya fisik seperti mewarnai dan membuat penjor, masih ditemukan beberapa siswa yang meniru hasil karya rekan di sebelahnya. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk memicu dimensi orisinalitas (*originality*) dan keluwesan (*flexibility*) dalam berpikir kreatif, agar anak berani menampilkan keunikan ide mereka sendiri tanpa takut melakukan kesalahan.
3) Keterbatasan dan Pengaturan Waktu (*Time Management*): Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) memerlukan alokasi waktu yang relatif lebih panjang dan fleksibel dibandingkan dengan metode instruksional biasa. Guru mengungkapkan bahwa menyelaraskan jadwal proyek yang padat dengan tingkat konsentrasi serta daya tahan (*attention span*) anak usia 5–6 tahun menjadi hambatan tersendiri agar seluruh indikator kreativitas termasuk kemampuan mengembangkan detail (*elaboration*) dapat terstimulasi secara mendalam.
4) Keberagaman dan Pengelolaan Media Pembelajaran: Untuk memicu cara berpikir divergen, dibutuhkan penyediaan media dan alat peraga yang bervariasi (seperti video, gambar, kertas origami, hingga sarana upacara konkret). Pengelolaan, penataan, serta pemastian bahwa setiap anak mendapatkan kesempatan yang seimbang dalam mengeksplorasi ragam media tersebut memerlukan konsentrasi dan manajemen kelas yang cukup tinggi dari seorang guru.

2. Upaya yang Dilakukan Guru

Untuk mengatasi berbagai kendala yang muncul di dalam kelas tersebut, guru di TK Adnyani Abiansemal Badung menerapkan beberapa langkah dan strategi solutif, di antaranya:

1) Pemberian Pertanyaan Pemantik yang Terbuka (*Scaffolding*): Guru secara aktif berperan sebagai fasilitator dengan tidak mendominasi kegiatan, melainkan memicu rasa ingin tahu anak melalui

pertanyaan-pertanyaan terbuka. Jika anak terlihat bingung atau pasif, guru memberikan rangsangan berupa pertanyaan yang memancing anak untuk mencari alternatif solusi sendiri, sehingga aspek kelancaran ide (*fluency*) anak dapat berkembang.

2) Memberikan Kebebasan Berekspresi dan Apresiasi Positif: Guna mengatasi perilaku anak yang suka meniru, guru terus memberikan penguatan (*reinforcement*) dan motivasi bahwa tidak ada karya yang salah di dalam kelas. Guru menghargai setiap keunikan gagasan dan bentuk karya yang dihasilkan oleh masing-masing individu, sehingga anak merasa aman, nyaman, serta percaya diri untuk mengeksplorasi imajinasi orisinal mereka.
3) Pendampingan Secara Individual (*Individual Approach*): Guru melakukan pendekatan yang lebih intensif kepada anak-anak yang tergolong pasif atau pemalu. Dengan memberikan perhatian dan bimbingan secara personal, guru membantu anak agar lebih berani berbicara, aktif berdiskusi, serta mau mencoba hal-hal baru dalam kelompok kerja mereka.
4) Optimalisasi Manajemen Waktu dan Pembagian Tugas Kelompok: Guru menyiasati keterbatasan waktu dengan menyusun jadwal kegiatan proyek secara terstruktur namun tetap fleksibel (misalnya memisahkan tahap pencarian bahan, penyusunan, hingga tahap menguji hasil karya pada hari yang berbeda). Selain itu, anak-anak dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil agar interaksi sosial, kerja sama, dan pembagian tugas dalam menyelesaikan proyek dapat berjalan dengan lebih kondusif dan efektif.

Guna mengatasi kendala-kendala operasional di atas, guru-guru Kelompok B TK Adnyani menerapkan serangkaian upaya pemecahan masalah yang strategis dan taktis:

1. Memberikan Pertanyaan Pemantik yang Bersifat Terbuka (*Scaffolding*):
   Untuk memicu keberanian anak yang belum merata dalam menyampaikan ide, guru tidak langsung memberikan jawaban atau instruksi kaku. Sebaliknya, guru mengajukan pertanyaan terbuka yang merangsang anak untuk berpikir mandiri dan mengeksplorasi imajinasinya, sehingga anak terpancing untuk mengemukakan gagasan orisinal mereka selama proses perencanaan proyek.
2. Melakukan Pendekatan Individual (*Individual Approach*):
   Terhadap anak-anak yang cenderung pasif, pemalu, atau menunjukkan perilaku meniru karya teman (*copycat behavior*), guru memberikan perhatian dan pendampingan yang lebih intensif secara personal. Guru mendekati anak tersebut secara perlahan untuk menumbuhkan rasa percaya diri, memotivasi mereka bahwa setiap hasil karya adalah unik, serta meyakinkan anak agar tidak takut salah dalam berekspresi.
3. Menyusun Manajemen Waktu yang Fleksibel namun Terstruktur:
   Untuk menyiasati keterbatasan waktu dan menjaga rentang perhatian (*attention span*) anak usia dini, guru membagi tahapan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) ke dalam beberapa sesi atau hari yang berbeda. Pembagian yang runtut antara tahap penentuan pertanyaan, perencanaan, hingga pembuatan karya fisik ini membuat aktivitas anak tetap fokus tanpa memicu kejenuhan atau kelelahan fisik.
4. Menghadirkan Ragam Media Pembelajaran dan Pembagian Kelompok Kecil:
   Guru mengoptimalkan pengelolaan kelas dengan menyediakan variasi media konkret yang menarik perhatian anak serta membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Langkah ini memastikan setiap anak mendapatkan kesempatan yang seimbang dalam mengeksplorasi bahan proyek, sekaligus mempermudah guru dalam memantau jalannya diskusi dan kerja sama antar anak.

Pembahasan

Temuan empiris dalam penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) melalui "Proyek Perayaan Hari Saraswati" pada Kelompok B di TK Adnyani Abiansemal Badung memberikan dampak positif yang sangat signifikan dan transformatif terhadap stimulasi kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Pembelajaran berbasis proyek ini berhasil menggeser tradisi pedagogis lama yang bersifat instruksional, seragam, dan berpusat pada guru

(teacher-centered) menuju atmosfer akademik yang merdeka, eksploratif, kontekstual, dan berpusat pada anak (child-centered). Guna membedah mengapa model PjBL ini mampu menghasilkan perubahan kualitas berpikir kreatif yang begitu optimal, temuan lapangan ini akan dianalisis dan didiskusikan secara mendalam melalui pisau analisis tiga landasan teoretis utama: Teori Berpikir Kreatif J.P. Guilford, Teori Konstruktivisme John Dewey, dan Teori Sosio-Kultural Lev Vygotsky.

Jika ditinjau dari perspektif Teori Berpikir Kreatif yang digagas oleh J.P. Guilford, kreativitas bukanlah sebuah bakat tunggal yang bersifat mistis atau bawaan lahir semata, melainkan manifestasi dari operasi mental yang disebut dengan berpikir divergen (*divergent thinking*). Berpikir divergen adalah kemampuan mental untuk menghasilkan variasi alternatif solusi yang banyak, luas, dan unik ketika dihadapkan pada satu stimulus atau masalah tunggal. Guilford memecah kemampuan berpikir divergen ini ke dalam empat indikator operasional, dan seluruh indikator tersebut terbukti berhasil dieksplorasi secara utuh melalui sintaks PjBL di TK Adnyani.

Aspek kelancaran (*fluency*) terstimulasi secara maksimal pada sintaks penentuan pertanyaan mendasar, di mana guru melemparkan masalah kontekstual mengenai cara merayakan Hari Saraswati. Karena pertanyaan yang diajukan bersifat terbuka (*open-ended question*), anak-anak terdorong untuk memproduksi aliran gagasan verbal secara lancar dan kuantitatif. Tidak ada batasan benar atau salah, sehingga hambatan psikologis anak luruh dan mereka merasa aman untuk mengeluarkan isi pikiran mereka.

Aspek keluwesan (*flexibility*) terlihat jelas ketika anak-anak masuk pada tahap perancangan proyek dan pembagian peran. Anak usia dini yang secara psikologis berada pada fase egosentris dilatih untuk melonggarkan kekakuan berpikir mereka; mereka belajar menerima kenyataan bahwa ide mereka harus dikombinasikan dengan ide teman lain, dan mereka secara luwes mampu beralih dari satu opsi bahan ke opsi bahan lain ketika menghadapi keterbatasan materi di kelas.

Aspek tertinggi dari kreativitas Guilford, yaitu keaslian (*originality*) dan pengayaan (*elaboration*), mencapai puncak stimulasinya pada tahap monitoring jalannya proyek, di mana anak-anak berinteraksi langsung dengan media material terbuka (*loose parts*). Ketika membuat penjor mini, ketiadaan instruksi kaku atau contoh mutlak dari guru memberikan ruang kemerdekaan bagi anak untuk melahirkan karya yang murni mencerminkan orisinalitas imajinasi mereka sendiri. Bentuk lengkungan bambu, corak hiasan janur, dan perpaduan warna yang bervariasi antar-anak membuktikan bahwa struktur berpikir mereka telah lepas dari belenggu peniruan buta. Sementara itu, penambahan detail-detail mikro yang rumit pada susunan bunga canang sari dan hiasan sesajen gebogan buah (seperti penyisipan irisan daun pandan wangi dan pengaturan simetri kelopak) memperlihatkan kemampuan elaborasi yang luar biasa untuk ukuran anak usia 5–6 tahun. Pembelajaran konvensional yang mengandalkan lembar kerja anak (LKA) pola mewarnai gambar tunggal terbukti tidak akan pernah mampu menyentuh level orisinalitas dan elaborasi sedalam yang dihasilkan oleh model PjBL ini.

Selanjutnya, keberhasilan implementasi PjBL di TK Adnyani memperoleh legitimasi teoretis yang kuat dari Teori Konstruktivisme John Dewey, khususnya melalui prinsip pembelajarannya yang terkenal, yaitu learning by doing (belajar melalui tindakan nyata). Dewey berargumen bahwa pengetahuan manusia tidak dapat ditransfer begitu saja dari otak seorang guru ke dalam otak anak yang pasif seolah-olah anak adalah wadah kosong yang siap diisi. Pengetahuan yang sejati, mendalam, dan menetap lama dalam memori jangka panjang (*long-term memory*) hanya dapat dibangun (dikonstruksi) oleh anak itu sendiri melalui keterlibatan aktif dalam pengalaman empiris langsung, manipulasi objek secara fisik, dan interaksi nyata dengan lingkungan sekitar.

Dalam konteks Proyek Perayaan Hari Saraswati, anak-anak Kelompok B tidak diajarkan makna kebudayaan dan nilai spiritual melalui metode ceramah klasikal yang membosankan di mana mereka harus duduk diam mendengarkan penjelasan teoritis mengenai simbol-simbol keagamaan. Sebaliknya, mereka melompat langsung ke dalam pengalaman nyata: tangan-tangan mungil mereka memegang janur, merasakan tekstur daun kelapa, menggunting kertas, menyusun buah, menggerakkan tubuh mengikuti ritme tari, dan memukul bilah gamelan angklung secara langsung.

Melalui tindakan nyata inilah, seluruh panca indera anak aktif bekerja mengirimkan stimulasi sinapsis ke otak, sehingga pemahaman mereka mengenai nilai estetika, gotong royong, religiusitas, dan pemecahan masalah sederhana terbangun secara alamiah dan kokoh. Kontekstualitas tema proyek

yang berakar pada sosiokultural lokal Bali membuat motivasi intrinsik anak melonjak drastis; mereka merasa apa yang mereka pelajari di sekolah memiliki keterhubungan langsung dengan apa yang mereka lihat dirayakan oleh orang tua mereka di rumah dan di pura desa. Rasa memiliki (*sense of ownership*) terhadap proyek ini membuat anak-anak menunjukkan tingkat keterlibatan kerja yang sangat tinggi dan gigih berupaya menyelesaikan karya mereka hingga tuntas, sebuah perilaku yang selaras dengan data penelitian sejenis yang menunjukkan peningkatan respons aktivitas kreatif anak hingga 30% ketika difasilitasi oleh model pembelajaran konstruktivistik berbasis proyek nyata.

Terakhir, jalan keluar yang ditempuh oleh guru dalam mengatasi berbagai kendala lapangan seperti adanya anak yang pasif, pemalu, dan cenderung meniru dapat divalidasi kebenaran ilmiahnya dengan merujuk pada Teori Sosio-Kultural yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky. Salah satu kontribusi teoretis terbesar Vygotsky dalam dunia pendidikan adalah konsep Zone of Proximal Development (ZPD) atau Zona Perkembangan Proksimal, yang didefinisikan sebagai jarak antara tingkat perkembangan aktual anak (kemampuan yang dapat diselesaikan oleh anak secara mandiri tanpa bantuan) dengan tingkat perkembangan potensial (kemampuan yang dapat dicapai anak apabila memperoleh bimbingan dan kolaborasi dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten). Vygotsky menegaskan bahwa stimulasi pendidikan akan berfungsi secara efektif apabila ia beroperasi di dalam wilayah ZPD ini, dan alat bantu instruksional yang digunakan untuk menjembatani lompatan perkembangan tersebut dinamakan sebagai scaffolding.

Ketika guru-guru di TK Adnyani mendapati beberapa anak Kelompok B mengalami stagnasi kreatif akibat rasa takut salah atau sifat pemalu, guru secara cerdas tidak membiarkan anak tersebut larut dalam kepasifannya, namun guru juga tidak mengambil alih pekerjaan anak tersebut. Langkah yang diambil guru adalah memberikan scaffolding psikologis dan kognitif yang presisi. Tindakan guru menurunkan posisi tubuh, memberikan sentuhan fisik yang menenangkan, serta melontarkan pertanyaan-pertanyaan pemantik yang bersifat menuntun namun menantang (seperti mengarahkan anak memilih variasi warna baru atau menambahkan bentuk geometri baru pada karyanya) merupakan perwujudan riil dari pemberian scaffolding di wilayah ZPD anak.

Selain dari guru, interaksi sosial-emosional antar-anak dalam kerja kelompok harian PjBL juga bertindak sebagai sistem pendukung scaffolding teman sebaya (*peer scaffolding*). Anak yang kurang terampil melipat janur memperoleh contoh visual langsung dari temannya yang lebih cekatan melalui proses peniruan positif yang sehat dan kolaboratif. Atmosfer sosiokultural yang inklusif ini membuktikan bahwa kreativitas bukanlah proses soliter yang terisolasi, melainkan produk sosiokultural yang tumbuh subur melalui dialektika interaksi sosial yang bermakna. Keseluruhan pembahasan ini mengerucut pada sebuah sintesis teoretis-praktis bahwa integrasi antara ketajaman sintaks model PjBL, kebebasan media konstruktivistik, dan ketepatan intervensi scaffolding berbasis ZPD terbukti secara empiris sahih dalam melahirkan lompatan kualitatif pada kemampuan berpikir kreatif anak usia dini di TK Adnyani Abiansemal Badung. Ditambah lagi, berdasarkan laporan timbal balik dari para orang tua murid pasca-proyek selesai, anak-anak menunjukkan kebiasaan baru yang positif di rumah, di mana mereka sering mengulang aktivitas melipat kertas, menyusun benda-benda di sekitar rumah menjadi struktur hiasan, dan menceritakan kembali kisah Dewi Saraswati dengan bahasa mereka sendiri, yang menandakan bahwa stimulasi kreatif ini telah terinternalisasi secara mendalam dan berkelanjutan dalam struktur kognitif anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai implementasi model pembelajaran di lapangan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Bentuk implementasi model Project Based Learning (PjBL) pada Kelompok B di TK Adnyani Badung diwujudkan melalui "Proyek Perayaan Hari Saraswati" yang mengintegrasikan nilai-nilai spiritual keagamaan Hindu dan seni budaya lokal Bali (menari, menabuh, membuat penjor, canang, dan gebogan) secara terencana.
2. Proses stimulasi kemampuan berpikir kreatif berjalan efektif melalui enam tahapan sintaks PjBL, di mana guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan kebebasan eksplorasi ragam material.

Model ini terbukti mampu memunculkan dan mengembangkan empat indikator utama kreativitas anak, yakni kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan pengayaan (*elaboration*).

3. Kendala yang dihadapi guru meliputi adanya kesenjangan keberanian siswa dalam beraspirasi, keterbatasan alokasi waktu pembelajaran, serta kompleksitas manajemen kelas. Kendala tersebut berhasil diatasi melalui upaya pemberian pertanyaan pemantik terbuka yang menstimulasi berpikir divergen, pemberian dukungan bimbingan (scaffolding) di area ZPD anak, dan penerapan manajemen waktu pelaksanaan proyek yang lebih fleksibel.

SARAN

Guna mengoptimalkan keberlanjutan hasil pembelajarn ini, diajukan beberapa saran praktis sebagai berikut:

1. Bagi Guru Kelas Kelompok B: Diharapkan dapat mempertahankan dan memperluas variasi tema pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dengan memanfaatkan bahan alam sekitar (*loose parts*) secara lebih variatif, serta konsisten melatih keterampilan memberikan pertanyaan terbuka (open-ended questions) untuk memantik daya imajinasi divergen anak.
2. Bagi Kepala Sekolah TK Adnyani: Diharapkan dapat memfasilitasi program pelatihan pedagogis berkala (*workshop*) bagi para guru terkait strategi perancangan modul ajar PjBL di bawah Kurikulum Merdeka, serta mengalokasikan anggaran untuk memperkaya variasi media pembelajaran edukatif di sekolah.
3. Bagi Orang Tua Siswa: Diharapkan dapat melanjutkan stimulasi berpikir kreatif di rumah dengan memberikan ruang kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi, bermain bebas, dan melibatkan mereka dalam aktivitas kreatif ringan sehari-hari di lingkungan keluarga tanpa menuntut keseragaman hasil.

DAFTAR PUSTAKA

Afnida, M., Sari, E. R., & Syafnita, T. (2022). Pendekatan whole language: Upaya peningkatan kemampuan literasi anak usia dini. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4(5).

Agustianti, R., Nussifera, L., Angelianawati, L., Meliana, I., Sidik, E. A., Nurlaila, Q., & Hardika, I. R. (2022). Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Tohar Media.

Bararah, I. (2017). Efektivitas perencanaan pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah. Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam, 7(1), 131–147.

Cole, M., & Scribner, S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

Dewey, J. (1938). The determination of ultimate values or aims through antecedent or a priori speculation or through pragmatic or empirical inquiry. Teachers College Record, 39(10), 471–485.

Dewi, N. W. E. P., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2018). Pengaruh metode pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan kerja sama pada anak kelompok B taman kanak-kanak. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 6(3), 261–271.

Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. Wacana Didaktika, 4(2), 193–200.

Fauzan, L., Hidayah, N., Wahyuni, F., Hanafi, H., Rofiqoh, R., & Kurniawan, N. A. (2023). The effect of reverse roleplay training to improve the counselor's mind skills. Journal of Education and Learning (EduLearn), 17(4), 491–498.

Fitriani, D., Bahrum, M., & Fatimah, A. S. (2025). Implementasi pembelajaran matematika pada anak usia dini melalui kegiatan kontekstual dan media kreatif. Banun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 3(2), 121–131.

Guilford, J. P. (1967). Intellectual factors in productive thinking. Exploration in Creativity.

Hafizah, N., Sari, M., Winanda, R., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Identifikasi variabel penelitian, jenis sumber data dalam penelitian pendidikan. QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora, 3(2), 586–596.

Handayani, A., & Sinaga, S. I. (2022). Penerapan model project based learning dalam meningkatkan

kemampuan berpikir kritis anak usia dini. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 146–154.
Imamah, Z., & Muqowim, M. (2020). Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM dan loose part. Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak, 263–278.
Irayana, I., & Assyauqi, I. (2024). Eksperimen penerapan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) pada peningkatan kreativitas anak usia dini. JEA (Jurnal Edukasi AUD), 10(1), 47–56.
Judijanto, L., Patalatu, J. S., Haryono, P., Warikar, A., Sauri, M. S., Septikasari, D., & Kalip, K. (2025). Pendidikan dasar: Metode pengajaran kreatif. PT Green Pustaka Indonesia.
Kartika, I., & Arifudin, O. (2022). Implementasi manajemen mutu pembelajaran sebagai upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar. Jurnal Al-Amar, 3(2), 144–157.
Kurniawati, R., Kristiana, D., & Muttaqin, M. A. (2024). Pengaruh penerapan metode project based learning terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun pada Kurikulum Merdeka di TK Dharma Wanita. Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 7(2), 23–37.
Laksana, D. N. L., Dhiu, K. D., Ita, E., Dopo, F., Natal, Y. R., & Tawa, O. P. A. (2021). Aspek perkembangan anak usia dini. Penerbit NEM.
Loka, D. N., & Robiah, R. S. (2024). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dalam meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia dini. Al-Muhadzab: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 45–55.
Mahanum, M. (2021). Tinjauan kepustakaan. Alacrity: Journal of Education, 1–12.
Maharani, Z. (2022). Stimulasi kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini 5–6 tahun melalui pembelajaran STEAM di Sekolah Alam Cairo Indonesia Bogor (Skripsi). FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
Nababan, D., Marpaung, A. K., & Koresy, A. (2023). Strategi pembelajaran project based learning (PjBL). Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 2(2), 706–719.
Nikmah, A., Shofwan, I., & Loretha, A. F. (2023). Implementasi metode project based learning untuk kreativitas pada anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(4), 4857–4870.
Ramadani, U. P., Muthmainnah, R., Ulhilma, N., Wazabirah, A., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Strategi penentuan populasi dan sampel dalam penelitian pendidikan: Antara validitas dan representativitas. QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora, 3(2), 574–585.
Rukajat, A. (2018). Pendekatan penelitian kualitatif. Deepublish.
Safitri, D., Lestariningrum, A., & Nusantara, U. (2021). Penerapan media loose part untuk kreativitas anak usia 5–6 tahun. Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2(1), 40–52.
Sausan, A. N., Safitri, A. G., Jannah, M., Haqi, Y. M., & Mashudi, E. A. (2023). Model pendidikan discovery learning dalam pendidikan anak usia dini. Asghar: Journal of Children Studies, 3(2), 133–144.
Titu, M. A. (2015). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi. Prosiding Seminar Nasional, 9(1), 176–186.
Ulfah, M., Wahdah, I., & Zahir, F. I. (2025). Implementasi pembelajaran berbasis project dalam meningkatkan kreativitas siswa di SD BPPI Tjokroaminoto. Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam, 6(1), 237–242.
Ummah, S. R., Mulyani, E. W., & Rosyidah, N. (2025). Optimalisasi peran guru dalam pembelajaran efektif dan manajemen kelas yang kondusif. Nusantara Educational Review, 3(2), 101–109.
Yuliantina, I., & Yuliati, D. A. T. (2023). Model pembelajaran berbasis projek dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(11), 9143–9148.
Zulkarnaen, D. W. J., Katoningsih, S., & Asmawulan, T. (2023). Manfaat model pembelajaran project based learning untuk pendidikan anak usia dini dan implementasinya dalam Kurikulum Merdeka. Jurnal Bunga Rampai Usia Emas, 9(2), 394–400.