



Pengaruh Metode *Project Based Learning* Dan Media Pembelajaran *Loose Part* Terhadap Kreativitas Anak Di Kelompok Bermain Ar-Rahman

Novianti Sisilia¹, Devi Elisa²

^{1,2}STKIP Mutiara Banten

Received: 20 Juni 2025

Revised: 27 Juni 2025

Accepted: 01 Juli 2025

Abstract

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Metode *Project Based Learning* dan Media Pembelajaran *Loose parts* terhadap Kreativitas Anak di Kelompok Bermain Ar-Rahman. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen *pretest-posttest, nonequivalent multiple group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di Kelompok Bermain Ar-Rahman. Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu berjumlah 30 orang peserta didik di Kelompok Bermain Ar-Rahman. Hasil metode *project based learning* terhadap kreativitas anak diperoleh nilai $T_{hitung} = 4,981$ dan $T_{tabel} = 1,753$ dengan taraf Sig. 0,05 memiliki pengaruh positif. Hasil media pembelajaran *loose parts* terhadap kreativitas anak diperoleh nilai $T_{hitung} = 4,981$ dan $T_{tabel} = 1,753$ dengan taraf Sig. 0,05 memiliki pengaruh positif. Dari hasil analisis yang dilakukan metode *project based learning* dan media pembelajaran *loose part* diperoleh nilai $T_{hitung} = 4,981$ dan $T_{tabel} = 1,697$ dengan taraf signifikan sebesar 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak H_1 diterima.

Keywords: *Project Based Learning, Media Pembelajaran, LooseParts, Kreativitas*

(*) Corresponding Author: novistkipmb@gmail.com, devi.stkipmb@gmail.com

How to Cite: Sisilia, N., & Elisa, D. (2025). Pengaruh Metode *Project Based Learning* Dan Media Pembelajaran *Loose Part* Terhadap Kreativitas Anak Di Kelompok Bermain Ar-Rahman. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(7.D), 386-391. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12765>

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membentuk kemampuan kognitif, efektif, sosial, dan kreativitas anak. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan adalah kreativitas, yang dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang aktif dan inovatif (Latief, 2020). Kreativitas adalah kemampuan seorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, dan berbagai kombinasi dari beberapa data atau informasi. Dengan mengembangkan kreativitas sejak usia dini diakui sebagai fondasi untuk kemampuan inovasi di masa depan anak (Hasanah & Priyantoro, 2019). Namun, banyak lembaga pendidikan anak usia dini tidak mencoba metode dan media pembelajaran baru, seperti *Project Based Learning* dan media *looseparts* Dimana *project based learning* yaitu pendekatan yang efektif untuk mengajar anak-anak karena mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dan media Pembelajaran seperti *loose part*, merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk mengintegrasikan pembelajaran ke dalam tugas dan proses pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kompetensi pembelajaran. Media *loose part* juga dapat membantu anak-anak mengembangkan kreativitas dengan memungkinkan mereka untuk memanipulasi lingkungan belajar mereka.

Metode pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran dapat digunakan untuk membantu peserta didik fokus mengikuti dan memahami materi yang diberikan oleh pendidik sekaligus membuat suasana belajar dikelas menjadi lebih menarik (Nikmah et al., 2023). Metode pembelajaran diterapkan karena permasalahan yang sering terjadi di lembaga pendidikan pada saat ini. Pendidik cenderung menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan membosankan dalam kegiatan pembelajarannya. Hal ini dikarenakan kurangnya kreatifitas pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran (Aprian, 2025). Hal ini membuat siswa terisolasi sehingga sulit berkomunikasi dengan anak lainnya, pertanyaan yang diajukan oleh guru relatif sama sehingga melumpuhkan kreativitas anak dan mempengaruhi kemandirian anak (Primayana, 2020). Kondisi tersebut akan sulit meningkatkan minat belajar peserta didik dan tidak dapat mampu mencapai tujuan atau hasil belajar yang optimal.

Pemilihan metode pembelajaran yang tidak tepat dalam proses kegiatan belajar mengajar menyebabkan pendidik tidak mampu mengkomunikasikan materi pembelajaran, kesalahan ini mempengaruhi terhadap tujuan pembelajaran dan kegagalan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Handrianto & Styani, 2020). Memilih dan memperhatikan metode pembelajaran sangatlah penting, karena jika menerapkan metode pembelajaran yang tepat maka akan mencapai hasil yang maksimal dan sesuai dengan tujuan atau sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya (Harahap et al., 2022). Sebelum menentukan tujuan yang ingin dicapai, maka terlebih dahulu untuk mengidentifikasi kebutuhan yang ada di lapangan. Dengan mengidentifikasi kebutuhan yang sesuai di lapangan maka tujuan pembelajaran dan metode pembelajaran dapat ditentukan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat memudahkan merdeka belajar bagi anak usia dini ialah metode pembelajaran berbasis proyek (Prastya, 2016).

Penggunaan metode pembelajaran bagi anak usia dini sangat erat kaitannya dengan aspek perkembangan anak dan pemilihan metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan pencapaian pada aspek perkembangan anak tersebut (Pertiwi et al., 2021). Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif, senang bereksperimen, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, imajinatif, dan senang berkomunikasi (Hairiyah, 2019). Oleh karena itu, metode pembelajaran yang dipilih sebaiknya disajikan dengan cara yang semenarik mungkin untuk dapat mendukung perkembangan imajinasi serta kreativitas anak usia dini.

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 (Ismail, 2018). Pembelajaran berbasis proyek memberi pendidik kesempatan untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan berpartisipasi dalam pekerjaan proyek anak. Hasil dari penelitian (Indayani et al., 2022) menyatakan bahwasannya pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan prestasi anak yaitu mencapai 87,5%, hal tersebut menunjukkan bahwa perkembangan anak berada di kategori sangat baik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan metode pembelajaran bagi anak usia 5-6 tahun dapat memberikan pengalaman pembelajaran dengan bermain sambil belajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berpusat pada anak.

Pembelajaran berbasis proyek penting bagi anak karena mereka dapat menggali pengetahuan dengan cara menggali keingintahuannya untuk menemukan solusi dari masalah yang mereka hadapi (Fitrianiingtyas et al., 2023). Penerapan pembelajaran berbasis proyek dapat membuat anak merasa terlibat secara langsung sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi mereka. Pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomunikasi, mewujudkan dan mengembangkan ide-idenya dalam bentuk karya nyata (Adinugraha, 2018). Metode pembelajaran ini diterapkan dalam proses pembelajaran anak usia dini karena metode pembelajaran ini diyakini dapat meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 7 Oktober 2024 oleh peneliti di Kelompok Bermain Ar-Rahman, terdapat simpulan dari wawancara dengan guru yaitu kondisi kreativitas anak di Kelompok Bermain Ar-Rahman ternyata masih kurang, dengan pernyataan dari guru bahwa metode dan media pembelajaran masih kurang mendukung perkembangan kreativitas untuk anak-anak.

Peneliti juga melakukan observasi dengan membuat alat penilaian proyek dengan media *loose parts* untuk menilai kreativitas anak di Kelompok Bermain Ar-Rahman. Hasil yang diperoleh rata-rata anak masih kurang dalam hal kreativitas. Untuk membantu mengatasi masalah tersebut, solusi yang dapat dilakukan guna meningkatkan kreativitas pada anak yaitu, sering memberikan kegiatan yang dapat merangsang kreativitas anak, memberikan apresiasi terhadap karya anak, memberi mereka kebebasan untuk membuat karya mereka sendiri, dan menggunakan media dan metode seperti *Project Based Learning* dan media *loose parts*.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Project Based Learning* dan Media Pembelajaran *Loose Larts* terhadap Kreativitas Anak di Kelompok Bermain Ar-Rahman”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *pretest-posttest, nonequivalent multiple group design* (Unaradjan, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di Kelompok Bermain Ar-Rahman. Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu berjumlah 30 orang peserta didik di Kelompok Bermain Ar-Rahman. Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian, maka peneliti menggunakan teknik Observasi, Dokumentasi dan Tes kreativitas Torrance (*Torrance Test of Creative Thinking* atau *TTCT*). Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini : Modus, mean, median, standar deviasi, distribusi frekuensi, uji signifikansi Uji prasyarat: normalitas, homogenitas, regresi, hipotesis.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis statistik yang telah dilakukan, skor variabel *pretest* memiliki nilai terendah 21 dan nilai tertinggi 44, nilai rata-rata (mean) sebesar 28,10, median 27,50, modus 29, varians 26,714, standar deviasi 5,169, selisih antara minimum dan maksimum adalah 23 dan jumlah keseluruhan (sum)

sebesar 843. Berdasarkan hasil analisis statistik yang telah dilakukan, skor variabel *posttest Project Based Learning* memiliki nilai terendah 49 dan nilai tertinggi 70, nilai rata-rata (mean) sebesar 57,87, median 54,00, modus 54, varians 61,552, standar deviasi 7,846, selisih antara minimum dan maksimum adalah 21, dan jumlah keseluruhan (sum) sebesar 868. Berdasarkan hasil analisis statistik yang telah dilakukan, skor variabel *Posttest Loose Parts* memiliki nilai terendah 39 dan nilai tertinggi 68, nilai rata-rata (mean) sebesar 51,27, median 53,00, modus 55, varians 69,638, standar deviasi 8,345, selisih antara minimum dan maksimum adalah 29 dan jumlah keseluruhan (sum) sebesar 769.

Tes of between subject effect adalah *output* untuk uji hipotesis penelitian ini.

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji *Two Way Anova* adalah:

Jika nilai T_{hitung} lebih besar dari $> T_{tabel}$ maka H_0 ditolak H_i diterima

Jika nilai T_{hitung} kurang dari $< T_{tabel}$ maka H_0 diterima H_i ditolak

Pernyataan hipotesis statistik adalah sebagai berikut:

H_0 : tidak dapat perbedaan kreativitas anak dengan menggunakan metode *project based learning* dan media pembelajaran *loose parts*.

H_a : terdapat perbedaan kreativitas anak adalah sama atau homogen.

Berdasarkan pernyataan di atas diketahui nilai F_{hitung} / T_{hitung} adalah sebesar $4,981 > 1,697$ yaitu T_{tabel} dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak H_i diterima, maka dapat disimpulkan metode *project based learning* dan media pembelajaran *loose parts* berpengaruh terhadap kreativitas anak di kelompok bermain Ar-Rahman.

PEMBAHASAN

1. Terdapat pengaruh *project based learning* terhadap kreativitas anak di kelompok bermain Ar-Rahman

Hasil analisis data penelitian melalui uji hipotesis diputuskan untuk menolak H_0 dan menerima H_a . Hal ini menunjukkan bahwa hasil penerapan metode *project based learning* berpengaruh terhadap kreativitas anak di kelompok bermain Ar-Rahman. Hasil penerapan metode *project based learning* terhadap kreativitas anak memperoleh nilai rata-rata 57,87, dan pada pengujian anova diperoleh nilai $F_{hitung} / T_{hitung} = 4,981$ dan $T_{tabel} = 1,753$ dengan df (1) pada taraf Sig. 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa $F_{hitung} / T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga terdapat pengaruh *project based learning* terhadap kreativitas anak di kelompok bermain Ar-Rahman. Sejalan dengan penelitian (Nuryati et al., 2020).

Hal ini disebabkan karena pembelajaran dengan menggunakan *project based learning* mampu meningkatkan motivasi peserta didik, membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Pendapat Hsein, Lou & Shih (dalam Wahidaturrahmah, 2023) mengemukakan bahwa *project based learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja secara berkelompok untuk merangsang kreativitas, mengemukakan ide dan memecahkan permasalahan.

2. Terdapat pengaruh media pembelajaran *loose parts* terhadap kreativitas anak di kelompok bermain Ar-Rahman

Hasil analisis data penelitian melalui uji hipotesis diputuskan untuk menolak H_0 dan menerima H_a . Hal ini menunjukkan bahwa hasil penerapan media pembelajaran *loose parts* berpengaruh terhadap kreativitas anak di kelompok bermain (KB) Ar-Rahman. Hasil penerapan media pembelajaran *loose parts* terhadap kreativitas anak

memperoleh nilai rata-rata sebesar 51,27, dan pada pengujian anova diperoleh nilai $F_{hitung}/T_{hitung} = 4,981$ dan $T_{tabel} = 1,753$ dengan df (1) pada taraf Sig. 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa $F_{hitung}/T_{hitung} > T_{tabel}$ sehingga terdapat pengaruh media pembelajaran *loose parts* terhadap kreativitas anak di kelompok bermain Ar-Rahman.

Hal ini disebabkan karena pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *loose parts* mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan belajar, karena dengan media pembelajaran *loose parts* anak tidak bosan tetapi akan merasa senang. (Dini, 2023) *loose parts* dapat dicirikan sebagai bahan lepasan yang dapat dibuka, dipisah, dirakit, diangkut digabungkan disusun, dipindahkan, diisolasi dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan lain yang berupa benda alam maupun buatan. Anak dapat secara langsung memegang, melihat dan merasakan semua bahan *loose parts* yang disediakan.

3. Terdapat perbedaan pengaruh *project based learning* terhadap media pembelajaran *loose parts* terhadap kreativitas anak di kelompok bermain Ar-Rahman

Hasil analisis data penelitian melalui uji hipotesis diputuskan untuk menolak H_0 dan menerima H_a . Hasil *pretest* memperoleh nilai rata-rata sebesar 28,10, dan rata-rata *posttest project based learning* memperoleh nilai 57,87, selisih antara nilai *pretest* dan *posttest project based learning* adalah 29,77. Sedangkan hasil *posttest* media pembelajaran *loose parts* memperoleh nilai rata-rata sebesar 51,27, selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* media pembelajaran *loose parts* adalah 23,17. Maka dapat disimpulkan bahwa *project based learning* lebih unggul dari media pembelajaran *loose parts* karena dilihat dari selisih nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* dari kedua medianya.

Dengan pendekatan yang tepat, seperti metode *project based learning* dan media pembelajaran *loose parts* dapat menjadi metode dan media pembelajaran yang efektif dalam pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan keterampilan kreativitas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data, penulis memperoleh kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh signifikan *project based learning* terhadap kreativitas anak di kelompok bermain Ar-Rahman.
2. Terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran *loose parts* terhadap kreativitas anak di kelompok bermain Ar-Rahman.
3. Terdapat pengaruh signifikan *Project based learning* dan Media pembelajaran *loose parts* terhadap kreativitas anak di kelompok bermain Ar-Rahman.

DAFTAR RUJUKAN

- Adinugraha, F. (2018). Model pembelajaran berbasis proyek pada mata kuliah media pembelajaran. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(1).
- Aprian, E. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Asmaul Husna Kelas IV SDN 062/VIII Teluk Pandan Rambahan. *JIPT: Journal Of Indonesian Professional Teacher*, 1(2), 235–246.

- Dini, J. (2023). Pengaruh media loose part terhadap kreativitas dan motorik halus anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3519–3536.
- Fitrianiingtyas, A., Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Jumiatmoko, J., Zuhro, N. S., Winarji, B., & Nurjanah, N. E. (2023). Mengembangkan pendidikan karakter melalui pembelajaran berbasis proyek di paud. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5675–5686.
- Hairiyah, S. (2019). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan edukatif. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*, 7(2), 265–282.
- Handrianto, Y., & Styani, E. W. (2020). Penerapan metode analytical hierarchy process (AHP) untuk pemilihan metode pembelajaran. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 12(1), 106–113.
- Harahap, A. R., Simbolon, N. H. M., Agata, R. A., & Sunarsih, S. (2022). Metode fuzzy ahp (analytical hierarchy process) untuk pemilihan metode pembelajaran demi menunjang pembelajaran matematika. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 5(1), 9–17.
- Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui origami. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 61–72.
- Indayani, N. F., Rusmayadi, R., & Musi, M. A. (2022). Pengaruh Film Animasi Terhadap Perilaku Moral Anak Usia 5-6 Tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 4(1), 59–68.
- Ismail, R. (2018). Perbandingan Keefektifan pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berbasis masalah ditinjau dari ketercapaian tujuan pembelajaran. *PYTHAGORAS: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(2), 181–188.
- Latief, S. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai pondasi pembentukan karakter dalam era revolusi 4.0 dan society 5.0: Teknik dan keberlanjutan pendidikan karakter. *Jurnal Literasiologi*, 3(2).
- 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.
- Nuryati, D. W., Masitoh, S., & Arianto, F. (2020). Pengaruh project based learning terhadap kreativitas peserta didik di masa pandemi. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 98–106.
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). Metode pembelajaran kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95–105.
- Prastya, A. (2016). *Strategi pemilihan media pembelajaran bagi seorang guru*.
- Primayana, K. H. (2020). Menciptakan Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Dengan Berorientasi Pembentukan Karakter Untuk Mencapai Tujuan Higher Order Thingking Skilss (HOTS) Pada Anak Sekolah Dasar. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 3(2), 85–92.
- Unaradjan, D. D. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta.