PRIMER: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
2025, Vol. 3, No. 2, 188-196
https://doi.org/10.55681/primer.v3i2.424

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kegiatan Kolase terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Paud Insan Cendekia Unggul

Keysi Permata Sari [1], Trisman Junnedy Ephaproditus Gulo[2], Dava Risqy Alfarizi Pasaribu[3], Palma Juanta[4]
[1234] Universitas Prima Indonesia
Corresponding Author's e-mail : palmajuanta@unprimdn.ac.id[1], kesipermatasari2023@gmail.com[2], trismanjunedigulo@gmail.com[3], davapas754@gmail.com[4]

e-ISSN: 2985-7996

Article History:
Received: 14-03-2025
Revised: 04-04-2025
Accepted: 30-04-2025

© 2025, The Author(s)

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas anak usia dini yang ditunjukkan melalui kurangnya kemampuan anak dalam mengembangkan ide, mengekspresikan imajinasi, dan menghasilkan karya secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Insan Cendekia Unggul. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental design menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design. Populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 anak kelompok B usia 5–6 tahun di PAUD Insan Cendekia Unggul. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan lembar penilaian kreativitas anak. Analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas, uji hipotesis (Paired Sample t-Test), dan uji N-Gain dengan bantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan (pretest) sebesar 70,15, sedangkan rata-rata skor setelah diberikan perlakuan (posttest) meningkat menjadi 86,45. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi pretest sebesar 0,328 dan posttest sebesar 0,098. Hasil uji Paired Sample t-Test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 dengan nilai t hitung = -14,812, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,5601 yang termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase berpengaruh signifikan terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Insan Cendekia Unggul dan cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas anak.

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

How to cite: Palma Juanta, Keysi Permata Sari, Trisman Junnedy Ephaproditus Gulo, & Dava Risqy Alfarizi Pasaribu. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Kegiatan Kolase terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Paud Insan Cendekia Unggul. *PRIMER : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *3*(2), 188–196. https://doi.org/10.55681/primer.v3i2.424

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membangun seluruh aspek perkembangan anak, termasuk kreativitas, yang menjadi salah satu kemampuan esensial pada masa *golden age* (Aisyah et al., 2023; Susanto, 2022). Pada tahap ini, anak berada pada periode yang sangat peka terhadap rangsangan lingkungan sehingga pembelajaran yang diberikan akan sangat menentukan kualitas perkembangan selanjutnya (Aisyah et al., 2023). Kreativitas perlu dikembangkan sejak dini karena berkaitan dengan kemampuan anak dalam menghasilkan gagasan, mengekspresikan imajinasi, serta menemukan cara-cara baru dalam menyelesaikan masalah sederhana (Fadlillah, 2023). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak usia dini di Indonesia masih cenderung kuat pada aspek kelancaran dan keluwesan, tetapi masih terbatas pada elaborasi dan orisinalitas, sehingga diperlukan pembelajaran yang lebih memberi ruang eksplorasi dan penciptaan karya mandiri (Trisnawati et al., 2024).

Dalam praktik pembelajaran PAUD, kreativitas anak belum selalu berkembang secara optimal karena proses belajar masih sering berpusat pada guru dan menempatkan anak sebagai penerima instruksi (Mulyasa, 2022). Akibatnya, anak kurang memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, memilih bahan, mencoba ide sendiri, dan menghasilkan karya yang beragam. Kondisi ini sejalan dengan temuan berbagai studi yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan aktivitas seni seperti kolase dapat mendorong keterlibatan aktif, keberanian berpendapat, serta peningkatan kreativitas anak (Nikmah et al., 2023; Sari & Wulandari, 2022). Di sisi lain, implementasi *Project Based Learning* (PjBL) di PAUD Indonesia masih dinilai belum dikaji secara komprehensif pada konteks pembelajaran yang spesifik dan berbasis aktivitas kreatif tertentu, sehingga ruang penelitian untuk penguatan model pembelajaran yang kontekstual masih terbuka lebar (Yuliati, 2023).

Salah satu pendekatan yang dinilai potensial untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah Model Pembelajaran Berbasis Proyek atau *Project Based Learning* yang dipadukan dengan kegiatan kolase. PjBL memberi kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dalam proses merencanakan, melaksanakan, dan menghasilkan karya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menstimulasi kreativitas (Sani, 2022). Kegiatan kolase sendiri memberikan ruang bagi anak untuk memilih, menyusun, dan mengombinasikan berbagai bahan secara bebas sehingga dapat menumbuhkan orisinalitas, imajinasi, dan rasa percaya diri dalam berkarya (Sari & Wulandari, 2022). Pada konteks PAUD, kombinasi PjBL dan kolase menjadi relevan karena sesuai dengan karakteristik belajar anak yang menyukai aktivitas konkret, bermain, dan menghasilkan karya visual yang dapat mereka banggakan (Fadlillah, 2023).

Urgensi penelitian ini semakin kuat karena kebutuhan pembelajaran yang mendorong kreativitas anak usia dini semakin penting dalam menghadapi tuntutan abad ke-21 dan penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, fleksibel, dan berpusat pada anak (Kemendikbudristek, 2022). Selain itu, riset-riset terbaru masih banyak menyoroti efektivitas PjBL secara umum atau kolase secara terpisah, sementara kajian yang secara khusus menguji pengaruh PjBL melalui kegiatan kolase terhadap kreativitas anak usia dini pada setting PAUD tertentu masih relatif terbatas (Pratiwi & Lestari, 2024; Kurniawati & Rocmah, 2025). Karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk mengisi celah tersebut dan memberikan bukti empiris yang lebih spesifik.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan kegiatan kolase sebagai satu paket intervensi kreatif untuk anak usia dini, bukan hanya menguji PjBL atau kolase secara terpisah. Selain itu, penelitian ini

dilakukan pada konteks PAUD Insan Cendekia Unggul dengan pendekatan *pre-experimental one group pretest-posttest design* sehingga mampu menunjukkan perubahan kreativitas anak sebelum dan sesudah perlakuan secara lebih terukur (Sugiyono, 2022). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi kajian PAUD dan kontribusi praktis bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih inovatif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Temuan penelitian ini juga diharapkan dapat memperkuat hasil penelitian terdahulu mengenai efektivitas PjBL dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini (Rifmasari et al., 2022; Sholihah et al., 2025).

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain *one group pretest-posttest*. Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis proyek melalui kegiatan kolase terhadap kreativitas anak usia dini melalui pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama.

Penelitian dilaksanakan di PAUD Insan Cendekia Unggul pada semester genap tahun ajaran 2026, tepatnya pada bulan Mei 2026. Subjek penelitian adalah seluruh anak usia 5–6 tahun yang berjumlah 20 orang, sehingga teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh* atau *total sampling*.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis proyek melalui kegiatan kolase, sedangkan variabel terikatnya adalah kreativitas anak usia dini. Kreativitas diukur melalui indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi, dan imajinasi/ekspresi yang dikembangkan ke dalam lembar observasi sebanyak 20 butir pernyataan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menilai kreativitas anak sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi pendukung mengenai kondisi pembelajaran di kelas. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, hasil karya anak, dan arsip pendukung lainnya.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi kreativitas anak yang disusun berdasarkan indikator kreativitas anak usia dini. Setiap butir pernyataan diberi skor 1 sampai 4 dengan kategori belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Hasil penilaian kemudian dihitung menjadi skor akhir untuk mengetahui tingkat kreativitas anak.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Data pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji normalitas, uji *paired sample t-test*, serta uji *N-gain* untuk melihat peningkatan kreativitas anak setelah perlakuan. Seluruh pengolahan data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Insan Cendekia Unggul, yang berlokasi di Kota Medan , Sumatera Utara . PAUD Insan Cendekia Unggul merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan layanan pendidikan bagi anak usia dini dengan tujuan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal, meliputi aspek nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan kreativitas.

PAUD Insan Cendekia Unggul memiliki lingkungan belajar yang nyaman, aman, dan mendukung proses pembelajaran anak. Lembaga ini dilengkapi dengan berbagai sarana

dan prasarana yang menunjang kegiatan belajar mengajar, seperti ruang kelas, alat permainan edukatif, media pembelajaran, serta fasilitas pendukung lainnya. Selain itu, sekolah juga menerapkan berbagai kegiatan pembelajaran yang berpusat pada anak untuk mengembangkan potensi yang dimiliki setiap peserta didik.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 5–6 tahun. Jumlah anak yang menjadi sampel penelitian sebanyak 20 anak, terdiri dari anak laki-laki dan perempuan. Seluruh anak dijadikan sampel penelitian karena menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling). Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Kegiatan penelitian difokuskan pada penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) melalui kegiatan kolase untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kreativitas anak usia dini. Selama proses penelitian, anak diberikan kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penyelesaian proyek kolase yang telah dirancang oleh peneliti.

Melalui pelaksanaan penelitian di PAUD Insan Cendekia Unggul, diharapkan diperoleh data yang akurat mengenai pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase terhadap kreativitas anak usia dini sehingga dapat menjadi bahan masukan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

Hasil Pretest dan Posttest Kreativitas Anak

Berikut merupakan hasil pretest dan posttest kreativitas anak di PAUD Insan Cendekia Unggul.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Kreativitas Anak

No.	Nama Anak	Skor Pretest	Kategori	Skor Posttest	Kategori
1.	M.Ozan	67	MB	80	BSB
2.	Bulan Zuhaira R.	71	BSH	81	BSH
3.	Arsy Nashitha	57	MB	81	BSH
4.	Hamzah Fawwaz	50	BB	71	BSH
5.	Kinara Khazalya	78	BSH	93	BSB
6.	Arumi Nasha R	82	BSH	93	BSB
7.	Calya Salsabila	58	MB	80	BSH
8.	M.Syafia	62	MB	82	BSH
9.	M.Absyar	81	BSH	90	BSB
10.	M.Evan	66	MB	88	BSB
11.	M.Zidan Ar Rasyid	78	BSH	93	BSB
12.	Meysa Kusuma	83	BSH	95	BSB
13.	Nazwa	73	BSH	92	BSB
14.	Nuralia	71	BSH	91	BSB
15.	Syopia Nabila	65	MB	85	BSH
16.	Sair Khan	63	MB	85	BSH
17.	Aisyah Syahputri	83	BSH	93	BSB
18.	Yudha Perwira C	78	BSH	91	BSB
19.	Fadlam Muzaky	76	BSH	87	BSB
20.	Arumi Fisikawaj	61	MB	78	BSH

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan masih berada pada kategori yang beragam, yaitu Belum Berkembang (BB),

Mulai Berkembang (MB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sebagian besar anak masih berada pada kategori MB dan BSH, sehingga kreativitas anak belum berkembang secara optimal.

Setelah diterapkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak. Sebagian besar anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan kolase yang dilaksanakan melalui pembelajaran berbasis proyek mampu membantu anak mengembangkan ide, imajinasi, serta menghasilkan karya yang lebih kreatif.

Rekapitulasi Hasil Pretest dan PosttesT

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah Nilai	1403	1729
Nilai Rata-rata	70,15	86,45
Nilai Tertinggi	83	95
Nilai Terendah	50.	71

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa rata-rata skor pretest kreativitas anak sebesar 70,15, sedangkan rata-rata skor posttest sebesar 86,45. Skor tertinggi pada pretest adalah 83 dan meningkat menjadi 95 pada posttest. Sementara itu, skor terendah pada pretest sebesar 50 dan meningkat menjadi 71 pada posttest. Peningkatan rata-rata skor dari 70,15 menjadi 86,45 menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Insan Cendekia Unggul.

Hasil Observasi Aktivitas Anak

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui aktivitas dan keterlibatan anak selama mengikuti kegiatan proyek kolase.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Anak Selama Kegiatan Kolase

No	Aspek yang Diamati	Skor Rata-rata	Kategori
1.	Keaktifan anak dalam kegiatan proyek	3,8	BSB
2.	Kemampuan mengemukakan ide	3,6	BSB
3.	Kreativitas dalam menyusun kolase	3,8	BSB
4.	Kemampuan memilih bahan kolase	3,7	BSB
5.	Kerja sama dan interaksi dengan teman	3,6	BSB

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa anak menunjukkan keterlibatan yang sangat baik selama kegiatan proyek kolase berlangsung. Anak terlihat aktif, antusias, dan mampu menyelesaikan proyek yang diberikan oleh guru. Selain itu, anak mampu mengembangkan ide secara mandiri serta menghasilkan karya kolase yang lebih kreatif dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

Hasil Wawancara Guru Kelas

Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi tambahan mengenai kreativitas anak sebelum dan sesudah penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase.

Tabel 4. Hasil Wawancara Guru Kelas

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara

1.	Bagaimana kreativitas anak sebelum penelitian?	Sebagian anak masih cenderung meniru contoh yang diberikan guru dan belum berani mengembangkan ide sendiri.
2.	Bagaimana respon anak saat kegiatan kolase?	Anak terlihat lebih aktif, antusias, dan senang mengikuti kegiatan proyek kolase.
3.	Apakah terdapat perubahan kreativitas anak?	Setelah kegiatan proyek kolase, anak lebih percaya diri, kreatif, dan mampu menghasilkan karya yang lebih beragam.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya secara optimal.

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran umum kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase. Data yang dianalisis berasal dari hasil pretest dan posttest terhadap 20 anak di PAUD Insan Cendekia Unggul.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh rata-rata skor pretest sebesar 70,15. Skor tertinggi pada pretest adalah 83 dan skor terendah adalah 50. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan masih belum berkembang secara optimal. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, memilih bahan secara mandiri, dan menghasilkan karya yang bervariasi.

Setelah diberikan perlakuan berupa Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Rata-rata skor posttest meningkat menjadi 86,45. Skor tertinggi posttest adalah 95 dan skor terendah adalah 71.

Peningkatan rata-rata skor dari 70,15 menjadi 86,45 menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase mampu membantu meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Perhitungan rata-rata menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:
$\bar{X}$= nilai rata-rata
$\sum X$= jumlah seluruh skor
N= jumlah sampel

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kreativitas anak setelah diterapkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap data pretest dan posttest kreativitas anak menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi data pretest sebesar 0,328 dan nilai signifikansi data posttest sebesar 0,098. Karena nilai signifikansi kedua

data lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Normalitas

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
Pretest	0,328	Berdistribusi Normal
Posttest	0,098	Berdistribusi Normal

Dengan demikian, data penelitian memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian statistik parametrik menggunakan uji t.

Uji Hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase terhadap kreativitas anak usia dini. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t berpasangan (Paired Sample t-Test) karena data yang dibandingkan berasal dari kelompok yang sama, yaitu hasil pretest dan posttest. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan SPSS diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga Ha diterima dan H_0 ditolak.

Selain itu, diperoleh nilai t hitung sebesar -14,812. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase terhadap kreativitas anak usia dini.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis (Uji t)

Data	t hitung	t tabel	Sig.	Keterangan
Pretest dan Posttest	-14,812	2,093	0,000	Ha diterima

Hasil tersebut menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini.

Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase dalam meningkatkan kreativitas anak. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,5601. Nilai tersebut berada pada kategori sedang.

$$N\text{-}Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
70,15	86,45	0,5601	Sedang

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Peningkatan kreativitas anak terlihat dari kemampuan anak dalam mengembangkan ide, memilih bahan kolase, menyusun karya secara mandiri, serta menghasilkan karya yang lebih beragam dan kreatif setelah diberikan perlakuan.

Pembahasan Hasil Penelitiaan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di PAUD Insan Cendekia Unggul, diketahui bahwa Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas anak usia dini. Sebelum diberikan perlakuan, kreativitas anak masih belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari hasil pretest dengan rata-rata skor sebesar 70,15. Sebagian anak masih kurang percaya diri dalam mengemukakan ide, kurang mampu mengembangkan imajinasi, dan masih bergantung pada arahan guru dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase, kreativitas anak mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil posttest dengan rata-rata skor sebesar 86,45. Peningkatan tersebut terjadi karena Model Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan kolase, anak dapat mengeksplorasi berbagai bahan, menuangkan ide, serta menghasilkan karya sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Selain meningkatkan kreativitas, kegiatan kolase juga membuat anak lebih aktif, percaya diri, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Anak lebih mudah mengekspresikan gagasan dan berani menunjukkan hasil karyanya kepada teman maupun guru. Hasil penelitian ini diperkuat oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase terhadap kreativitas anak usia dini.

Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,5601 berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di PAUD Insan Cendekia Unggul.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase terhadap kreativitas anak usia dini di PAUD Insan Cendekia Unggul, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut mampu meningkatkan kreativitas anak secara positif. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor kreativitas anak yang semula sebesar 70,15 pada saat pretest meningkat menjadi 86,45 pada saat posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran berbasis proyek melalui kegiatan kolase, anak menjadi lebih aktif, mampu mengembangkan ide, berani mengekspresikan kreativitas, serta menghasilkan karya yang lebih beragam.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal dengan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,328 dan 0,098, sehingga data memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian lebih lanjut. Selain itu, hasil uji Paired Sample t-Test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase terhadap kreativitas anak usia dini. Selanjutnya, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,5601 yang berada pada kategori sedang. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek melalui kegiatan kolase cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di PAUD Insan Cendekia Unggul.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S., Novitasari, Y., & Suryana, D. (2023). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Universitas Terbuka.

Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

Fadlillah, M. (2023). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Kencana.

Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum merdeka untuk pendidikan anak usia dini*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kurniawati, A., & Rocmah, L. I. (2025). Penerapan *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Mulyasa, H. E. (2022). *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.

Nikmah, A., Shofwan, I., & Loretha, A. F. (2023). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Pratiwi, R., & Lestari, S. (2024). Efektivitas *Project Based Learning* terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Golden Age*.

Rifmasari, Y., Sukandar, W., & Sisrian, E. R. (2022). Penerapan *Project Based Learning* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Sani, R. A. (2022). *Pembelajaran berbasis proyek*. Bumi Aksara.

Sari, N., & Wulandari, A. (2022). Penerapan kegiatan kolase dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Sholihah, Y., Yayuk, & Anshory. (2025). Menstimulasi *creative thinking* anak usia dini melalui pengembangan media *loose part* berbasis *Project Based Learning*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif*. Alfabeta.

Susanto, A. (2022). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*. Bumi Aksara.

Trisnawati, R. D., Bayu, G. W., & Asril, N. M. (2024). Pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Yuliati, Y. (2023). Model pembelajaran berbasis projek dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.