

PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* MENGGUNAKAN MEDIA BAHAN ALAM TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK DHARMA WANITA PERSATUAN

Harli Annisa¹, Parwoto², Angri Lismayani³, Sri Rika Amriani⁴
^{1,2,3,4}Universitas Negeri Makassar

Alamat e-mail : ¹annisaharli@gmail.com, ²parwoto@unm.ac.id,
³angri.lismayani@unm.ac.id, ⁴sri.rika.amriani@unm.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the project based learning model using natural material media on the creativity of children aged 5-6 years at the Dharma Wanita Pertama Kindergarten. The research approach used is a quantitative approach with a Quasi Experimental design type of research. The population in this study was 40 students at Dharma Wanita Persatuan Kindergarten. Sampling in this research was purposive sampling. The sample in this study was 18 children with 9 children as the experimental group and 9 children as the control group. The data collection techniques used are descriptive statistics and non-parametric statistical analysis. In this research, the results obtained $T_{count} 169 > T_{table} 2.119905 = H_0$ is rejected and H_1 is accepted, meaning that there is an influence of the project based learning model using natural material media on creativity. Meanwhile, the Z_{count} value obtained $Z_{count} 2.34 > Z_{table} 0.4906 = H_0$ is rejected and H_1 is accepted, meaning that there is an influence of the project-based learning model on children's creativity. So, it can be concluded that creativity in the experimental class is better than the control class, this proves that the project based learning model has an influence on children's creativity.

Keywords: *Project-Based Learning Model, Creativity, Early Childhood*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model project based learning menggunakan media bahan alam terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperiment design. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 40 anak didik di TK Dharma Wanita Persatuan. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah 18 anak dengan 9 anak sebagai kelompok eksperimen dan 9 anak sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik. Dalam penelitian ini diperoleh $T_{hitung} 169 > T_{tabel} 2,119905 = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh model project based learning menggunakan media bahan alam terhadap kreativitas. Sedangkan nilai Z_{hitung} yang diperoleh $Z_{hitung} 2,34 > Z_{tabel} 0,4906 = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol, ini membuktikan model *project based learning* memberikan pengaruh terhadap kreativitas anak.

Kata Kunci: *Model Project Based Learning, Kreativitas, Anak Usia Dini*

A. Pendahuluan

Anak usia dini meliputi usia 0 hingga 6 tahun. Perkembangan yang sangat pesat terjadi pada usia tersebut. Penelitian menunjukkan bahwa sekitar empat puluh persen perkembangan manusia terjadi pada masa bayi. Akibatnya, masa kanak-kanak dianggap penting dan oleh karena itu disebut sebagai “masa keemasan”. Menumbuhkan perkembangan individu selama anak usia dini adalah yang paling efektif. (Khaironi, 2018),

Tahun-tahun awal adalah fase paling kritis dan mendasar dalam perkembangan dan pendewasaan seseorang. Fase ini ditandai dengan sejumlah tahapan kritis dan mendasar yang terus mempengaruhi kehidupan anak hingga tahap akhir perkembangannya. Masa keemasan merupakan salah satu periode yang membedakan masa bayi awal. (Suryana, 2014),

Pendidikan Anak Usia Dini (ECE) mencakup inisiatif terencana dan terorganisir untuk menstimulasi dan mendukung anak-anak antara usia satu dan enam tahun. Golden Age diwujudkan melalui pemberian stimulasi pendidikan yang membantu perkembangan jasmani dan rohani

anak dalam persiapan memasuki pendidikan tinggi. Tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah membina, memperluas, dan meningkatkan potensi anak usia dini seutuhnya. Hal ini memerlukan pembentukan perilaku dan keterampilan mendasar sesuai dengan tahap perkembangan mereka, yang pada akhirnya mempersiapkan mereka untuk kegiatan akademis selanjutnya. (Dadan & Shofia, 2021)

Dari segi kondisi fisik dan sosial, serta bakat, minat, kecerdikan, kematangan emosi, dan kepribadian, perkembangan anak secara alami berbeda-beda. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan belajar yang tidak terbatas yang melekat pada dirinya, sehingga memungkinkannya berpikir cerdas dan efektif. Anak-anak akan terlibat dalam tugas-tugas yang sesuai dengan kapasitas dan bidang minat masing-masing. Mendorong perkembangan kreativitas anak pada usia muda sangat penting untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif, karena melalui kreativitas manusia memperoleh pengetahuan dan mampu bertahan. (Priyantoro & Hasanah, 2019)

Kecerdasan anak tidak akan berkembang secara maksimal jika

keaktivitas tidak dipupuk sejak dini, karena akan mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. Oleh karena itu, sangat penting untuk menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini agar mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang diperlukan untuk memecahkan berbagai masalah; Hal ini akan berdampak jangka panjang pada kehidupan anak, karena anak-anak yang kreatif akan lebih siap menghadapi tantangan yang mereka hadapi di masa depan. (Hasanah et al., 2021)

Kreativitas merupakan elemen penting yang sebaiknya ditanamkan sejak usia dini. Untuk merangsang kreativitas anak usia dini, sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan mereka. Pengembangan kreativitas anak harus melibatkan upaya bersama antara orang tua di rumah dan pendidik di sekolah. Kedua belah pihak perlu secara sengaja berusaha membantu anak untuk berpikir kreatif, berkreasi, dan aktif dalam mengekspresikan kemampuan mereka sendiri. (Lismayani et al., 2023)

Kreativitas adalah salah satu aspek yang dikembangkan dalam

Pendidikan Anak Usia Dini. Proses kreatif dan inovatif dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan menemukan hal-hal baru. (Yulianti, 2014)

Kreativitas adalah proses mengungkapkan pengalaman masa lalu dan menempatkan pengalaman bersama dalam pola baru, ide, atau produk baru (Asmawati, 2017). Kreativitas adalah kemampuan untuk berkreasi atau daya mencipta. Menurut Aunillah kreatifitas adalah kemampuan seseorang dalam memunculkan atau menciptakan sesuatu yang baru, berdasarkan pengalaman, wawasan maupun hubungannya dengan orang lain dan lingkungan (Hairiyah, 2019).

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik. Sehingga, semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang maka semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraih. Dari beberapa penelitian tentang kreativitas, menunjukkan bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan

seseorang. Maka dari itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini. (Hasanah & Priyantoro, (2019)

Project based learning merupakan sebuah metode pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti Amerika Serikat Project based learning adalah sebuah metode pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. (Murniarti, 2016)

Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning (PjBL)) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media, peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. (Wulandari, 2016)

Pembelajaran berbasis proyek (PBL) dapat menjadi salah satu alternative model pembelajaran yang mendukung peningkatan keterampilan abad 21. PBL merupakan pendekatan inovatif terhadap pembelajaran yang menawarkan berbagai strategi yang mengacu pada kesuksesan belajar siswa di abad 21. Dalam PBL, siswa menentukan sendiri proses

pembelajarannya secara kolaboratif, melakukan penelitian dan membuat proyek proyek kreatif yang merefleksikan pengetahuan yang mereka miliki. (Rusmayadi, Mahnur & Tamsi, 2022).

Pembelajaran menggunakan model berbasis proyek, anak dengan cara berkelompok mengerjakan proyek sesuai tema yang sudah ditentukan. Dalam mengerjakan proyek guru mengikuti kemauan anak dan ide anak melakukan kegiatan proyek dalam proyek. Anak diberi semangat dan kesempatan berpikir untuk menciptakan hal-hal yang baru baik secara individu maupun dengan kelompok masing-masing. Berbeda dari sebelumnya yang hanya mengerjakan kegiatan sesuai perintah guru. Anak tidak diberi keleluasaan untuk mengembangkan ide-ide yang dimiliki (Herman et.al., 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan Februari sampai Juni 2023 di TK Dharma Wanita Persatuan pada anak usia 5 sampai 6 tahun menunjukkan kemampuan kreativitas anak masih belum mencapai perkembangan yang optimal, seperti yang terlihat dari fakta bahwa meskipun sebagian besar anak yang terlibat dalam pembelajaran

membutuhkan keterampilan, kreativitas anak belum mencapai kemajuan yang signifikan.

Dalam kegiatan menempel bebas, anak belum mampu dengan cepat menemukan cara untuk membuat bentuk, anak belum mampu dengan cepat menemukan solusi ketika mengalami masalah dalam membuat bentuk, anak belum mampu mencari cara yang berbeda-beda dalam membuat bentuk, masih ada anak yang belum mampu membuat bentuk tanpa meniru cara temannya, serta masih kurangnya anak yang mampu membuat bentuk secara rapih dan detail, dari 18 anak didik hanya 8 anak yang dapat mengerjakan tugas keterampilan sesuai dengan indikator keberhasilan kreativitas, ini berarti kreativitas anak masih sangat rendah yang perlu dikembangkan keterampilannya sesuai dengan indikator keberhasilan kreativitas, sedangkan anak yang lain dapat mengerjakan tugas keterampilan sesuai dengan indikator keberhasilan kreativitas, ini berarti kreativitas anak masih sangat rendah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif, yaitu dilakukan

untuk melihat apakah ada pengaruh model *project based learning* menggunakan media bahan alam terhadap kreativitas anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan, penelitian yang menganalisis pengaruh model *project based learning* menggunakan media bahan alam terhadap kreativitas. Jenis penelitian ini *quasi experimental design*. Tujuannya adalah untuk membandingkan antar kelompok guna mengetahui perubahan yang disebabkan terhadap pemberian perlakuan.

Populasi penelitian ini berjumlah 40 anak TK Dharma Wanita Persatuan dengan mengambil sampel 18 anak. Observasi, tes dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian ini. Prosedur pengumpulan data dengan perencanaan, pemberian pretest, post test dan analisis hasil. Menganalisis data penelitian menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non-parametrik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tentang bagaimana model *project based learning* menggunakan media bahan alam mempengaruhi kreativitas anak usia 5

sampai 6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan sebelum dan sesudah diberi perlakuan menunjukkan bahwa model project based learning menggunakan media bahan alam berpengaruh untuk meningkatkan kreativitas anak.

Hal tersebut dapat dilihat dari distribusi pengkategorian kreativitas anak kelompok eksperimen yang menerima perlakuan berupa model project based learning menggunakan media bahan alam yang tersaji pada data berikut :

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Kreativitas Anak Pada Kelompok Eksperimen

No.	Interval	F	Kategori	Presentase
1.	21-22	0	Tidak Tepat	0%
2.	23-24	0	Kurang Tepat	0%
3.	25-26	3	Cukup Tepat	33,3%
4.	27-28	6	Sangat Tepat	66,6%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 9 anak pada kelompok eksperimen terdapat 0 anak dengan presentase 0% anak yang tidak mampu dengan cepat menemukan cara untuk membuat membentuk, anak tidak mampu dengan cepat menemukan solusi

ketika mengalami masalah dalam membuat bentuk, anak tidak mampu mencari cara yang berbeda-beda dalam membuat bentuk, anak tidak mampu mencari bahan lain untuk membuat bentuk, anak tidak mampu membuat bentuk tanpa meniru temannya, anak tidak mampu berimajinasi dalam membuat bentuk, anak tidak mampu menambah ornament pada hasil karyanya, anak tidak mampu membuat bentuk secara rapih dan detail, sehingga termasuk dalam kategori Tidak Tepat (TT) dengan skor 21-22.

Terdapat 0 anak dengan persentase 0% anak yang kurang mampu dengan cepat menemukan cara untuk membuat membentuk, anak kurang mampu dengan cepat menemukan solusi ketika mengalami masalah dalam membuat bentuk, anak kurang mampu mencari cara yang berbeda-beda dalam membuat bentuk, anak kurang mampu mencari bahan lain untuk membuat bentuk, anak kurang mampu membuat bentuk tanpa meniru temannya, anak kurang mampu berimajinasi dalam membuat bentuk, anak kurang mampu menambah ornament pada hasil karyanya, anak kurang membuat bentuk secara rapih dan detail,

sehingga termasuk dalam kategori Kurang Tepat (KT) dengan skor 23-24.

Terdapat 3 anak dengan presentase 33,3% anak yang cukup mampu dengan cepat menemukan cara untuk membuat membentuk, anak cukup mampu dengan cepat menemukan solusi ketika mengalami masalah dalam membuat bentuk, anak cukup mampu mencari cara yang berbeda-beda dalam membuat bentuk, anak cukup mampu mencari bahan lain untuk membuat bentuk, anak cukup mampu membuat bentuk tanpa meniru temannya, anak cukup mampu berimajinasi dalam membuat bentuk, anak cukup mampu menambah ornament pada hasil karyanya, anak cukup mampu membuat bentuk secara rapih dan detail, sehingga termasuk dalam kategori Cukup Tepat (CT) dengan skor 25-26.

Terdapat 6 anak dengan presentase 66,6% anak yang sudah mampu dengan cepat menemukan cara untuk membuat membentuk, anak sudah mampu dengan cepat menemukan solusi ketika mengalami masalah dalam membuat bentuk, anak sudah mampu mencari cara yang berbeda-beda dalam membuat

bentuk, anak sudah mampu mencari bahan lain untuk membuat bentuk, anak sudah mampu membuat bentuk tanpa meniru temannya, anak sudah mampu berimajinasi dalam membuat bentuk, anak sudah mampu menambah ornament pada hasil karyanya, anak sudah mampu membuat bentuk secara rapih dan detail, sehingga termasuk dalam kategori Sangat Tepat (ST) dengan skor 26-27.

Distribusi pengkategorian kreativitas anak kelompok kontrol melalui kegiatan menempel bebas tersaji pada data berikut :

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Kreativitas Anak Pada Kelompok Kontrol

No.	Interval	F	Kategori
1.	14-15	1	Tidak Tepat
2.	16-17	2	Kurang Tepat
3.	18-19	6	Cukup Tepat
4.	20-21	0	Sangat Tepat

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa dari 9 jumlah anak pada kelompok kontrol terdapat 1 anak dengan presentase 11,1% anak yang tidak mampu dengan cepat menemukan cara untuk membuat membentuk, anak tidak mampu dengan cepat menemukan solusi

ketika mengalami masalah dalam membuat bentuk, anak tidak mampu mencari cara yang berbeda-beda dalam membuat bentuk, anak tidak mampu mencari bahan lain untuk membuat bentuk, anak tidak mampu membuat bentuk tanpa meniru temannya, anak tidak mampu berimajinasi dalam membuat bentuk, anak tidak mampu menambah ornament pada hasil karyanya, anak tidak mampu membuat bentuk secara rapih dan detail, Tidak Berkembang dengan skor 14-15.

Terdapat 2 anak dengan presentase 22,2% anak yang kurang mampu dengan cepat menemukan cara untuk membuat membentuk, anak kurang mampu dengan cepat menemukan solusi ketika mengalami masalah dalam membuat bentuk, anak kurang mampu mencari cara yang berbeda-beda dalam membuat bentuk, anak kurang mampu mencari bahan lain untuk membuat bentuk, anak kurang mampu membuat bentuk tanpa meniru temannya, anak kurang mampu berimajinasi dalam membuat bentuk, anak kurang mampu menambah ornament pada hasil karyanya, anak kurang mampu membuat bentuk secara rapih dan

detail, Kurang Tepat (KT) dengan skor 16-17.

Terdapat 6 anak dengan persentase 66,6% anak yang cukup mampu dengan cepat menemukan cara untuk membuat membentuk, anak cukup mampu dengan cepat menemukan solusi ketika mengalami masalah dalam membuat bentuk, anak cukup mampu mencari cara yang berbeda-beda dalam membuat bentuk, anak cukup mampu mencari bahan lain untuk membuat bentuk, anak cukup mampu membuat bentuk tanpa meniru temannya, anak cukup mampu berimajinasi dalam membuat bentuk, anak cukup mampu menambah ornament pada hasil karyanya, anak cukup mampu membuat bentuk secara rapih dan detail, Cukup Tepat (CT) dengan skor 18-19.

Terdapat 0 anak dengan presentase 0% anak yang sudah mampu dengan cepat menemukan cara untuk membuat membentuk, anak sudah mampu dengan cepat menemukan solusi ketika mengalami masalah dalam membuat bentuk, anak sudah mampu mencari cara yang berbeda-beda dalam membuat bentuk, anak sudah mampu mencari bahan lain untuk membuat bentuk,

anak sudah mampu membuat bentuk tanpa meniru temannya, anak sudah mampu berimajinasi dalam membuat bentuk, anak sudah mampu menambah ornament pada hasil karyanya, anak sudah mampu membuat bentuk secara rapih dan detail, Sangat Tepat (ST) dengan skor 20-21.

Hasil penelitian berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat diketahui bahwa model project based learning kelas eksperimen terdapat peningkatan kreativitas anak setelah dilakukan uji hipotesis dengan analisis uji *Wilcoxon*. Keputusan dibuat model project based learning menggunakan media bahan alam terhadap kreativitas anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan memiliki pengaruh setelah diberi perlakuan atau tidak berpengaruh. Apabila nilai $T_{hitung} < T_{tabel} = H_0$ diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh. Jika nilai $T_{hitung} > T_{tabel} = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh. Jika nilai $Z_{hitung} < Z_{tabel} = H_0$ diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh. Jika nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel} = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh.

Adapun nilai T_{hitung} yang diperoleh yaitu 169 dan T_{tabel}

2,119905 diperoleh sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, menunjukkan bahwa model *project based learning* mempengaruhi kreativitas anak. Sementara nilai Z_{hitung} yaitu 2,34 dan Z_{tabel} 0,4906, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh model *project based learning* menggunakan media bahan alam terhadap kreativitas anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak yang menerima model *project based learning* lebih baik dibandingkan anak yang menerima perlakuan kegiatan menempel bebas dengan pola pada kelas kontrol.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa pemberian model *project based learning* berpengaruh terhadap kreativitas anak. Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh hasil *Wilcoxon Sign Rank* dalam hal ini memperoleh data menunjukkan perbedaan signifikan antara kreativitas anak yang mengikuti pembelajaran dengan kegiatan mewarnai. Dalam hal ini memperoleh data yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kreativitas anak yang mengikuti model *project based learning* dan anak yang mengikuti pembelajaran dengan

kegiatan menempel bebas. Rata-rata hasil skor kreativitas anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil skor kreativitas anak pada kelompok kontrol.

Pendapat tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Poerwati tentang model pembelajaran *project based learning*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pada anak yang mengikuti model pembelajaran *project based learning* dengan anak yang mengikuti pembelajaran konvensional. (Poerwati et al., (2020)

Pendapat tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Yus diketahui bahwa ada pengaruh antara metode proyek terhadap kreativitas anak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode proyek terhadap kreativitas anak sebesar 63,50%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode proyek selama empat hari berturut-turut dalam kegiatan di PAUD dapat meningkatkan kreativitas anak secara signifikan. (Yus,A, 2020)

D. Kesimpulan

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak yang telah dibeikan perlakuan model *project based learning* menggunakan media bahan alam terdapat perbedaan dan pengaruh yang bermakna/signifikan terhadap kreativitas anak usia 5 sampai 6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hairiyah, S. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 07, 265–282. <https://jurnal.inkadha.ac.id/index.php/kariman/article/view/118>
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 275–281.
- Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 61-72. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i1.1340>
- Herman, Azizah Amal, and Sirajuddin Saleh. (2022). Model Pembelajaran Proyek Berbasis Kearifan Lokal. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 2(1), 1-12 .
<https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.135>
- Lismayani, A., Pratama, M. I., Amriani, S. R., & Dzulfadillah, F. (2023). Pengaruh Media Loose Part terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), 154–163. <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Murniarti, E. (2016). Penerapan metode project based learning dalam pembelajaran. Univ. Kristen Indones.
- Poerwati, C. E., Suryaningsih, N. M. A., & Cahaya, I. M. E. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dalam Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 281–292. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.496>
- Rusmayadi, Mahnur, F. & Tamsi. (2022). *Panduan Praktis Project Based Learning PAUD*. Jakarta: Ciracas, Penerbit Erlangga.
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Suryana, D. D. M. P. (2014). Hakikat Anak Usia Dini. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*, 1, 5–10.
- Wulandari, F. E. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Melatihkan Keterampilan Proses Mahasiswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 5(2), 247–254.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i2.257>
- Yulianti, T. R. (2014). Peranan Orang Tua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 3(1), 11–24. <https://doi.org/10.29240/zuriah.v2i1.2243>
- Yus, A. (2020). Model Pendidikan Anak usia dini. *Jurnal Tematik*, 10(1), 8–15.