

Implementasi Proyek "*Go Talent*" dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun: Studi Kasus di TK Aisyiyah 27 Depok

Eka Mayasari¹

Email: ekamayasari.2025@student.uny.ac.id

Nur Hayati²

Email: nurhayati.2025@student.uny.ac.id

Prayitno³

Email: prayitno.2025@student.uny.ac.id

^{1/2/3} Universitas Negeri Yogyakarta, Depok, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi Proyek "*Go Talent*" dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 27 Kota Depok. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga kesempatan anak untuk mengekspresikan ide, mengeksplorasi minat, dan mengembangkan potensi kreatifnya belum optimal. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus yang melibatkan 1 kepala sekolah, 3 guru, dan 28 anak sebagai partisipan penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *Project Based Learning* melalui Proyek "*Go Talent*" memberikan kesempatan yang bermakna bagi anak untuk mengeksplorasi minat dan bakat melalui kegiatan menggambar, menari, menyanyi, bercerita, dan pencak silat. Proyek ini meningkatkan keberanian anak dalam mengemukakan ide, menghasilkan karya yang lebih beragam dan orisinal, mengembangkan kemampuan mengelaborasi ide secara mandiri, serta memperkuat kemampuan bekerja sama selama proses pembelajaran. Keterlibatan alumni sebagai narasumber inspiratif juga meningkatkan motivasi, partisipasi, dan antusiasme anak. Temuan ini menunjukkan bahwa Proyek "*Go Talent*" merupakan inovasi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran berbasis proyek yang bermakna dan berpusat pada anak.

Kata kunci: kreativitas; Project Based Learning; Proyek "*Go Talent*"; pendidikan anak usia dini; studi kasus kualitatif.

Abstract

This study aimed to describe the implementation of the "Go Talent" Project in fostering the creativity of children aged 5–6 years at TK Aisyiyah Bustanul Athfal

27, Depok City. The study was motivated by teacher-centered learning practices that limited children's opportunities to express original ideas, explore their interests, and develop their creative potential. A qualitative case study approach was employed involving one principal, three teachers, and 28 children as research participants. Data were collected through observations, interviews, and documentation, and were analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña, consisting of data condensation, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that the implementation of Project-Based Learning through the "Go Talent" Project provided meaningful opportunities for children to explore their interests and talents through activities such as drawing, dancing, singing, storytelling, and pencak silat. The project enhanced children's confidence in expressing ideas, increased the diversity and originality of their work, encouraged them to elaborate on their ideas more independently, and strengthened collaboration during learning activities. Furthermore, the involvement of inspiring alumni as resource persons increased children's motivation, engagement, and enthusiasm throughout the project. These findings indicate that the "Go Talent" Project represents an innovative and effective learning model for fostering creativity in early childhood education through meaningful, child-centered, and project-based learning experiences.

Keywords: creativity; Project-Based Learning; "Go Talent" Project; early childhood education; qualitative case study.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, meliputi aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, fisik-motorik, nilai agama dan moral, serta kreativitas. Di era abad ke-21, kreativitas menjadi salah satu kompetensi esensial yang perlu ditumbuhkan sejak dini karena berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi, berkolaborasi, serta beradaptasi terhadap perubahan. Kreativitas pada anak usia dini tidak hanya tercermin dari kemampuan menghasilkan karya, melainkan juga melalui keberanian mengemukakan gagasan, mengeksplorasi berbagai alternatif penyelesaian, serta mengembangkan ide-ide orisinal yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Menurut Munandar (2019), kreativitas akan berkembang secara optimal apabila anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, berekspresi, dan terlibat dalam pengalaman belajar yang bermakna. Pendapat ini diperkuat oleh Fitriani dan Nurhayati (2021) yang menyatakan bahwa kreativitas anak usia dini sulit berkembang secara optimal apabila proses pembelajaran masih didominasi oleh guru. Lebih lanjut, Wulandari, Astuti, dan Lestari (2023) menegaskan bahwa lingkungan belajar yang memberikan kebebasan kepada anak untuk bereksplorasi

dan mengekspresikan ide mampu meningkatkan keberanian, kepercayaan diri, serta menghasilkan karya yang lebih kreatif dan orisinal. Dengan demikian, penyelenggaraan pembelajaran di PAUD perlu memberikan ruang yang luas bagi partisipasi aktif anak, eksplorasi, dan pengembangan potensi kreatif melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Meskipun kreativitas diakui sebagai kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini, praktik pembelajaran di sejumlah lembaga PAUD masih menunjukkan kecenderungan menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Dalam pendekatan ini, guru lebih dominan menentukan bentuk kegiatan, media, langkah pembelajaran, hingga hasil akhir karya yang harus diikuti anak. Kondisi ini menyebabkan kesempatan anak untuk mengeksplorasi ide, mengemukakan pendapat, dan mengembangkan kreativitas secara mandiri menjadi terbatas.

Hasil observasi awal di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 27 Kota Depok menunjukkan bahwa kegiatan pengembangan kreativitas masih didominasi oleh pemberian tugas yang bersifat seragam. Anak diarahkan untuk membuat karya sesuai dengan contoh yang diberikan guru, sehingga hasil karya yang dihasilkan cenderung memiliki bentuk yang sama dan belum mencerminkan karakteristik, minat, maupun potensi kreatif masing-masing anak. Dampaknya, kemampuan anak dalam mengeksplorasi ide, mengemukakan pendapat, dan menghasilkan karya orisinal masih tergolong rendah.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Hasanah (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang terlalu terstruktur dapat menghambat perkembangan kreativitas anak usia dini. Penelitian Nuraini dan Suryana (2023) juga menunjukkan bahwa dominasi guru dalam proses pembelajaran menyebabkan anak kurang aktif mengeksplorasi kemampuannya. Selain itu, Pratiwi dan Handayani (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran yang didominasi instruksi tunggal cenderung membiasakan anak meniru contoh sehingga kesempatan untuk mengembangkan gagasan baru menjadi terbatas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi, mengembangkan gagasan secara mandiri, serta menghasilkan karya yang kreatif dan orisinal.

Rendahnya kreativitas anak usia dini perlu menjadi perhatian serius karena kreativitas merupakan aspek penting yang mendukung perkembangan kognitif, sosial-emosional, bahasa, serta kemampuan anak dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Anak yang memperoleh kesempatan untuk berpikir bebas, bereksplorasi, dan mengekspresikan gagasan cenderung memiliki rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi, serta keterampilan memecahkan masalah (*problem solving*) yang lebih baik. Sebaliknya, pembelajaran yang

membatasi kebebasan anak dalam bereksplorasi dapat mengurangi motivasi belajar, keberanian mengemukakan pendapat, dan kemampuan menghasilkan ide-ide orisinal.

Berbagai penelitian mendukung pentingnya pembelajaran yang berpusat pada anak dalam mengembangkan kreativitas. Sari dan Rahmawati (2022) menyatakan bahwa anak usia dini memerlukan pengalaman belajar yang aktif, eksploratif, dan menyenangkan agar potensi kreativitasnya berkembang optimal. Senada dengan itu, Rismawati dan Fauziddin (2020) menjelaskan bahwa kreativitas anak tumbuh melalui pengalaman langsung yang melibatkan interaksi sosial, eksplorasi, dan aktivitas belajar yang bermakna. Yuliani (2024) juga menegaskan bahwa pengembangan kreativitas perlu dilakukan melalui pendekatan pembelajaran yang menghargai minat, bakat, serta karakteristik unik setiap anak.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini adalah Project Based Learning (PjBL). Model pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui pengalaman nyata, eksplorasi, kolaborasi, serta penyelesaian proyek secara mandiri maupun berkelompok. Dalam penerapannya, anak terlibat aktif sejak tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga penyajian hasil karya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada anak.

Thomas (2020) menyatakan bahwa *Project Based Learning* memberikan pengalaman belajar yang autentik karena anak memperoleh pengetahuan melalui aktivitas yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini tidak hanya mendorong anak menghasilkan suatu produk, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, berkolaborasi, dan mengomunikasikan gagasan. Penelitian Sari dan Rahmawati (2022) menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* pada PAUD mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan rasa percaya diri anak. Wulandari dkk. (2023) juga menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada anak untuk menghasilkan karya yang lebih variatif, orisinal, dan sesuai dengan minat serta potensi yang dimilikinya.

Selain memberikan pengalaman belajar yang bermakna, penerapan PjBL juga selaras dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan Vygotsky. Teori ini menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial, kolaborasi, dan pengalaman belajar yang autentik. Dalam proses pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan scaffolding atau bantuan secara bertahap sesuai kebutuhan anak, sehingga mereka mampu membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan mencapai kemampuan yang lebih optimal. Melalui pembelajaran berbasis proyek, anak memperoleh

kesempatan untuk belajar bersama teman, berdiskusi, bertukar gagasan, serta menyelesaikan permasalahan secara kolaboratif, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Dari perspektif kreativitas, Torrance menjelaskan bahwa kreativitas ditandai oleh empat aspek utama, yaitu *fluency* (kelancaran menghasilkan banyak ide), *flexibility* (keluwesan menghasilkan berbagai alternatif ide), *originality* (kemampuan menghasilkan gagasan unik), dan *elaboration* (kemampuan mengembangkan ide secara rinci). Keempat aspek tersebut dapat berkembang melalui penerapan PjBL karena anak diberikan kebebasan untuk memilih aktivitas sesuai minat, mengeksplorasi berbagai alternatif penyelesaian, mengembangkan ide secara mandiri, serta menghasilkan karya yang mencerminkan karakteristik dan potensi dirinya. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek tidak hanya berorientasi pada hasil akhir berupa produk, tetapi juga pada proses berpikir kreatif yang dialami anak selama menyelesaikan proyek.

Implementasi pembelajaran berbasis proyek di PAUD juga perlu didukung oleh lingkungan belajar yang inspiratif dan menyenangkan. Salah satu bentuk stimulus yang dapat diberikan adalah menghadirkan figur inspiratif atau narasumber yang dekat dengan kehidupan anak. Kehadiran figur tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, dan minat anak dalam mengembangkan potensi dirinya. Hal ini sejalan dengan *Social Learning Theory* yang dikemukakan Bandura (2021), yang menjelaskan bahwa anak belajar melalui proses mengamati (*observational learning*) perilaku orang lain. Proses tersebut meliputi tahap perhatian (*attention*), penyimpanan informasi (*retention*), reproduksi perilaku (*reproduction*), dan motivasi (*motivation*). Melalui tahapan tersebut, anak tidak hanya meniru perilaku yang diamati, tetapi juga terdorong untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh.

Kehadiran alumni berprestasi dalam proyek "*Go Talent*" diharapkan menjadi model positif yang mampu menginspirasi anak untuk berani mencoba, mengekspresikan ide, serta mengembangkan minat dan bakatnya. Penelitian Nurhayati dan Fitriani (2021) menjelaskan bahwa keterlibatan lingkungan sosial dalam pembelajaran mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi anak. Selain itu, Lestari dan Widiastuti (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media inspiratif seperti video dan demonstrasi nyata dapat memperkuat motivasi intrinsik anak dalam belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, TK Aisyiyah 27 Depok mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis proyek melalui kegiatan "*Go Talent*" TK Aisyiyah 27. Program ini dirancang untuk memberikan ruang kebebasan kepada anak dalam memilih dan mengembangkan minat serta bakat yang dimiliki. Kegiatan diawali

dengan menghadirkan alumni TK yang berprestasi di berbagai bidang, seperti juara tari tradisional, juara tahfiz Al-Qur'an, juara menyanyi, juara matematika, dan juara menggambar. Anak kemudian diberikan stimulus melalui tayangan video inspiratif tentang anak-anak berbakat. Setelah itu, anak berdiskusi dan memilih kelompok proyek sesuai minat masing-masing, seperti kelompok menggambar, tari tradisional, dance modern, menyanyi, pencak silat, dan bercerita. Dalam prosesnya, guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi anak selama pelaksanaan proyek.

Penelitian Fauziddin dan Mufarizuddin (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis minat dan bakat mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Sejalan dengan itu, Hidayati dan Nurhafizah (2023) menunjukkan bahwa kegiatan proyek kolaboratif pada anak usia dini dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan sosial anak. Penelitian Dewi dan Azizah (2022) juga menegaskan bahwa pembelajaran yang memberi kebebasan memilih aktivitas mampu meningkatkan orisinalitas karya anak usia dini.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas *Project Based Learning* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada proyek bertema lingkungan, sains, atau kegiatan kewirausahaan sederhana. Penelitian mengenai implementasi pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan eksplorasi minat dan bakat anak melalui keterlibatan alumni inspiratif sebagai model pembelajaran masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengembangan proyek "*Go Talent*" yang memadukan pembelajaran berbasis proyek, penguatan minat dan bakat, serta pembelajaran observasional melalui kehadiran alumni berprestasi sebagai sumber inspirasi bagi anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi untuk menjadi salah satu alternatif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Namun, penelitian yang mengkaji implementasi Project Based Learning melalui eksplorasi minat dan bakat anak dengan melibatkan alumni sebagai narasumber inspiratif masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan implementasi Proyek "*Go Talent*" di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 27 Kota Depok sebagai inovasi pembelajaran berbasis proyek yang dirancang untuk memfasilitasi anak dalam mengeksplorasi minat, bakat, serta mengembangkan kreativitas melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Proyek "*Go Talent*" dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 27 Kota Depok. Secara khusus, penelitian ini diarahkan untuk menjawab tiga pertanyaan penelitian, yaitu: (1) bagaimana implementasi Proyek "*Go Talent*" dalam pembelajaran anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul

Athfal 27 Kota Depok; (2) bagaimana implementasi Proyek "*Go Talent*" berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun; dan (3) faktor-faktor apa yang mendukung keberhasilan implementasi Proyek "*Go Talent*" dalam meningkatkan kreativitas anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk mendeskripsikan implementasi Proyek "*Go Talent*" dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 27 Kota Depok. Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 (April–Juni 2026). Subjek penelitian dipilih secara purposive sampling, meliputi 1 kepala sekolah, 3 guru kelas, dan 28 anak Kelompok B yang terlibat langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif moderat, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi (foto, video, hasil karya, modul, serta catatan perkembangan). Instrumen penelitian berupa pedoman observasi yang mengacu pada indikator kreativitas (*fluency, flexibility, originality, elaboration, dan risk-taking*), pedoman wawancara, serta lembar dokumentasi.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang mencakup kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Uji keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member checking.

Penelitian telah memperoleh izin dari pihak sekolah serta persetujuan (*informed consent*) dari guru dan orang tua peserta didik, dengan menjamin kerahasiaan identitas partisipan dan penggunaan data semata-mata untuk kepentingan akademik.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada cakupan satu lembaga PAUD, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan secara luas dan memerlukan penelitian lanjutan pada satuan PAUD dengan karakteristik yang lebih beragam.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Implementasi Proyek "*Go Talent*" TK Aisyiyah 27

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi proyek "*Go Talent*" TK Aisyiyah 27" dilaksanakan melalui pendekatan *Project Based Learning (PjBL)* yang berpusat pada anak. Pelaksanaan proyek berlangsung melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan proyek, pemberian stimulus, eksplorasi minat dan bakat anak, pembentukan kelompok proyek, pendampingan oleh guru, serta pelaksanaan pentas karya sebagai bentuk unjuk hasil belajar. Seluruh tahapan dirancang untuk

memberikan kesempatan kepada anak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki.

Pada tahap perencanaan, kepala sekolah bersama guru melakukan diskusi mengenai perubahan pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran berbasis proyek. Guru tidak lagi menjadi pusat pembelajaran, tetapi berperan sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menentukan ide, memilih aktivitas, serta menghasilkan karya berdasarkan minatnya. Perubahan tersebut menunjukkan adanya transformasi budaya belajar yang lebih berorientasi pada kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.

Hasil wawancara dengan kepala sekolah menunjukkan adanya perubahan positif setelah proyek diterapkan.

"Saya awalnya merasa takut melakukan proyek ini karena guru sepertinya masih perlu belajar lagi. Namun setelah saya diskusi dan belajar dengan guru, alhamdulillah saya merasa guru juga ingin sekali merubah pembelajaran menjadi proyek. Hasilnya saya takjub, anak-anak hebat sekali dalam membuat dan merencanakan karya-karya terbaiknya. Yang menari hebat sekali, mereka membuat gerakan sesuai dengan iramanya." (KS, 2026)

Data wawancara tersebut menunjukkan bahwa implementasi Proyek "Go Talent" tidak hanya mengubah strategi pembelajaran guru, tetapi juga memberikan ruang yang lebih luas bagi anak untuk mengembangkan kreativitas melalui pengalaman belajar yang bermakna. Perubahan ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan anak dalam setiap tahapan proyek serta munculnya berbagai bentuk karya yang lebih beragam dibandingkan sebelum proyek dilaksanakan.

Ekplorasi Minat dan Bakat Anak

Tahap berikutnya adalah pemberian stimulus melalui tayangan video inspiratif dan kehadiran alumni TK Aisyiyah 27 yang memiliki berbagai prestasi, seperti juara tari tradisional, tahfiz Al-Qur'an, menyanyi, menggambar, dan matematika. Stimulus tersebut bertujuan membangun motivasi sekaligus memberikan gambaran kepada anak mengenai berbagai potensi yang dapat mereka kembangkan.

Setelah memperoleh stimulus, anak diberi kesempatan mendiskusikan bidang yang diminati kemudian memilih kelompok proyek sesuai bakat masing-masing. Hasil pengelompokan menunjukkan bahwa setiap anak memiliki kecenderungan minat yang berbeda sehingga terbentuk enam kelompok proyek, yaitu menggambar dan doodle art, tari tradisional, dance modern, menyanyi, pencak silat seni, dan bercerita.

Tabel 1. Kelompok Proyek "Go Talent" TK Aisyiyah 27

Kelompok Proyek	Jumlah Anak	Bentuk Karya
Menggambar dan <i>Doodle Art</i>	8 Anak	Galeri gambar dan buku cerita
Tari Tradisional	6 Anak	Kreasi gerak tari
Dance Modern	4 Anak	Tarian modern
Menyanyi	5 Anak	Penampilan solo dan kelompok
Pencak Silat Seni	3 Anak	Gerakan seni pencak silat
Bercerita	2 Anak	Cerita imajinatif anak

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar anak memilih kegiatan seni visual dan seni pertunjukan. Temuan ini mengindikasikan bahwa ketika anak diberikan kebebasan memilih aktivitas, mereka mampu menunjukkan minat yang beragam sesuai karakteristik dan potensi masing-masing.

Kreativitas Anak pada Kelompok Menggambar

Hasil observasi menunjukkan bahwa kelompok menggambar dan doodle art mengalami perkembangan kreativitas yang cukup signifikan. Guru menyediakan berbagai sumber inspirasi berupa gambar, ilustrasi, dan contoh doodle art, kemudian memberikan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan ide tanpa harus mengikuti contoh tertentu.

Guru dengan inisial EK menjelaskan perkembangan kreativitas anak sebagai berikut.

"Saya sangat terkesan dengan anak-anak yang menggambar. Mereka diberikan sumber seperti doodle dan gambar-gambar lukisan anak, lalu mereka antusias menggambar dengan karyanya sendiri. Ternyata mereka punya cerita di dalam gambar itu. Semua antusias dan bahkan ada anak yang membuat buku ceritanya. Ada yang tentang kucingnya, ada yang tentang imajinasinya. Sungguh ternyata kreativitasnya berkembang." (EK, 2026)

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar anak mampu menghasilkan karya yang berbeda satu sama lain. Anak tidak lagi meniru contoh guru, tetapi mulai mengembangkan gambar berdasarkan pengalaman, imajinasi, dan cerita yang dimiliki. Bahkan beberapa anak mampu mengembangkan hasil gambarnya menjadi buku cerita sederhana. Untuk lebih jelasnya, dapat disimak melalui tabel berikut ini:

Tabel 2. Perkembangan Kreativitas Anak pada Kelompok Menggambar

Aspek Kreativitas	Sebelum Projek	Sesudah Projek
Keberanian Mengemukakan Ide	Rendah	Tinggi
Variasi Bentuk Karya	Seragam	Beragam
Imajinasi dalam Berkarya	Terbatas	Berkembang
Kemandirian Berkarya	Masih Dibantu Guru	Mandiri
Orisinalitas Karya	Rendah	Tinggi

Data tersebut menunjukkan adanya perubahan pada hampir seluruh aspek kreativitas. Anak menjadi lebih berani mengemukakan ide, menghasilkan karya yang lebih variatif, menunjukkan imajinasi yang lebih berkembang, serta mampu berkarya secara lebih mandiri dibandingkan sebelum projek dilaksanakan.

Salah satu anak dengan inisial LL menyampaikan pengalamannya selama mengikuti projek menggambar.

"Aku bisa menggambar yang aku mau dan ibu guru memberikan aku banyak kertas dan alat-alat. Aku senang bisa buat doodle yang bagus."
(LL, 2026)

Pernyataan anak tersebut memperlihatkan bahwa pemberian kebebasan berekspresi disertai penyediaan media yang memadai mampu meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi anak dalam menghasilkan karya sesuai gagasannya sendiri.

Kreativitas pada Projek Seni Pertunjukkan

Perkembangan kreativitas juga terlihat pada kelompok tari tradisional, dance modern, dan pencak silat seni. Anak tidak hanya mempraktikkan gerakan yang diberikan guru, tetapi mulai menciptakan variasi gerakan berdasarkan irama musik dan hasil diskusi bersama teman satu kelompok.

Guru dengan inisial PRN menjelaskan proses pendampingan pada kelompok pencak silat seni.

"Saya hanya mendampingi dan memberikan instruksi gerakan bela diri pencak silat yang seninya dengan musik. Anak-anak antusias menciptakan gerakannya sesuai dengan suara musik gendangnya." (PRN, 2026)

Hasil observasi menunjukkan bahwa selama proses latihan anak aktif berdiskusi, saling memberikan masukan, dan menyusun gerakan secara kolaboratif. Aktivitas tersebut menunjukkan berkembangnya kreativitas sekaligus kemampuan bekerja sama selama pelaksanaan projek.

Salah satu anak dengan inisial CC menyampaikan pengalamannya dalam kegiatan tari tradisional.

"Aku happy bisa nari sama teman-teman. Apalagi ini tarianku, aku membuat gerakan dengan teman-temanku. Aku senang sekali dan cepat hafal karena aku suka." (CC, 2026)

Selain itu, anak dengan inisial RMD juga mengungkapkan rasa percaya dirinya selama mengikuti kelompok dance modern.

"Aku senang dancer shuffle, aku diberikan kesempatan untuk membuat tarian modernku. Kata bu guru aku bisa dan hebat." (RMD, 2026)

Tabel 3. Karakteristik Kreativitas Anak pada Proyek Seni Pertunjukan

Aspek yang Diamati	Hasil Temuan
Keaktifan Anak	Anak aktif berdiskusi dan berlatih
Kreativitas Gerakan	Anak mampu menciptakan gerakan sendiri
Kerja Sama Kelompok	Anak bekerja sama dalam menyusun penampilan
Rasa Percaya Diri	Anak berani tampil di depan teman
Ekspresi Anak	Anak terlihat senang dan antusias

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak hanya mengembangkan kreativitas dalam bentuk produk, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial, keberanian tampil, komunikasi, dan kolaborasi antaranak.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Proyek *"Go Talent"* berhasil meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui pembelajaran berbasis proyek yang berpusat pada anak. Peningkatan tersebut terjadi karena anak memperoleh kesempatan untuk menentukan aktivitas sesuai minat, mengeksplorasi berbagai ide, serta menghasilkan karya berdasarkan pengalaman dan imajinasi sendiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas berkembang ketika anak memperoleh kebebasan bereksplorasi dalam lingkungan belajar yang mendukung.

Temuan penelitian ini selaras dengan teori kreativitas Torrance yang menjelaskan bahwa kreativitas terdiri atas empat aspek utama, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Keempat aspek tersebut tampak berkembang selama pelaksanaan Proyek *"Go Talent"*. Anak mampu menghasilkan lebih banyak ide (*fluency*), menunjukkan variasi karya yang lebih beragam (*flexibility*), menciptakan karya yang unik sesuai imajinasi (*originality*), serta mengembangkan gagasan menjadi karya yang lebih rinci (*elaboration*). Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman yang mampu menstimulasi seluruh dimensi kreativitas anak.

Dari perspektif konstruktivisme sosial Vygotsky, peningkatan kreativitas anak dipengaruhi oleh interaksi sosial yang terjadi selama pelaksanaan proyek.

Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan scaffolding sesuai kebutuhan anak, sementara anak belajar melalui diskusi, kolaborasi, dan berbagi pengalaman dengan teman sebaya. Interaksi tersebut memungkinkan anak membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman nyata sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Keterlibatan alumni sebagai narasumber inspiratif juga menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan Proyek "*Go Talent*". Temuan ini sejalan dengan *Social Learning Theory* Bandura yang menjelaskan bahwa anak belajar melalui proses mengamati perilaku orang lain (*observational learning*). Kehadiran alumni berprestasi memberikan model nyata yang mendorong anak untuk meniru, mencoba, dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Dengan demikian, motivasi anak tidak hanya berasal dari guru, tetapi juga dari figur yang dianggap dekat dengan kehidupan mereka.

Meskipun implementasi Proyek "*Go Talent*" menunjukkan hasil yang positif, pelaksanaannya masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu pelaksanaan proyek, perbedaan kesiapan setiap anak dalam mengikuti kegiatan, serta perlunya adaptasi guru dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis proyek. Namun, melalui kolaborasi antar guru, pendampingan yang berkelanjutan, dan pemberian scaffolding sesuai kebutuhan anak, berbagai kendala tersebut dapat diatasi sehingga tujuan proyek tetap dapat tercapai.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi pembelajaran berbasis proyek dengan eksplorasi minat dan bakat melalui pelibatan alumni sebagai sumber belajar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menerapkan *Project Based Learning* pada tema lingkungan, sains, atau kewirausahaan, Proyek "*Go Talent*" memberikan ruang bagi anak untuk memilih aktivitas sesuai minat sekaligus memperoleh inspirasi dari alumni yang memiliki prestasi pada berbagai bidang. Pendekatan ini menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik pendidikan anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi Proyek "*Go Talent*" TK Aisyiyah 27 melalui pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 27 Kota Depok. Peningkatan kreativitas terlihat pada kemampuan anak dalam mengemukakan ide (*fluency*), menghasilkan variasi karya (*flexibility*), menciptakan karya yang orisinal (*originality*), serta mengembangkan gagasan menjadi karya yang lebih rinci (*elaboration*). Selain itu, anak menunjukkan

peningkatan rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, dan kemandirian selama mengikuti proses pembelajaran berbasis proyek.

Keberhasilan implementasi Proyek "*Go Talent*" didukung oleh perubahan peran guru sebagai fasilitator, pemberian kebebasan kepada anak untuk memilih aktivitas sesuai minat dan bakat, serta keterlibatan alumni sebagai narasumber inspiratif yang memberikan pengalaman belajar kontekstual. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang berpusat pada anak dapat menjadi alternatif inovatif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini secara optimal.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, guru PAUD disarankan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis proyek yang memberikan kesempatan kepada anak mengeksplorasi minat, bakat, dan kreativitas melalui pengalaman belajar yang bermakna. Kepala sekolah diharapkan mendukung implementasi pembelajaran berbasis proyek melalui penyediaan fasilitas, penguatan kolaborasi antarguru, serta menghadirkan berbagai sumber belajar yang inspiratif. Penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas model Proyek "*Go Talent*" menggunakan pendekatan kuantitatif atau mixed methods pada berbagai satuan PAUD agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena dilaksanakan hanya pada satu lembaga pendidikan anak usia dini dengan jumlah partisipan yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan ke seluruh satuan PAUD. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berfokus pada pendalaman proses implementasi Proyek "*Go Talent*". Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan partisipan yang lebih luas dan pendekatan penelitian yang beragam untuk memperkuat temuan mengenai efektivitas pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala TK Aisyiyah Bustanul Athfal 27 Kota Depok beserta seluruh guru, peserta didik, dan orang tua yang telah memberikan izin, dukungan, dan berpartisipasi dalam penelitian ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta atas bimbingan selama penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bandura, A. (2021). *Social Learning Theory and Human Behavior*. New York: Routledge.
- Creswell, J. W. (2020). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dewi, R., & Azizah, N. (2022). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2): 145–156.
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin. (2021). Pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2): 1322–1335. doi:10.31004/obsesi.v5i2.789
- Fitriani, N., & Nurhayati, S. (2021). Implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2): 1456–1467. doi:10.31004/obsesi.v5i2.997
- Hasanah, U. (2022). Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan seni berbasis eksplorasi. *Jurnal Golden Age*, 6(1): 55–67.
- Hidayati, N., & Nurhafizah. (2023). Implementasi project based learning dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 17(1): 101–115. doi:10.21009/JPUUD.171.08
- Kemendikbud. (2021). *Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lestari, D., & Widiastuti, E. (2022). Pengaruh media inspiratif terhadap motivasi belajar anak usia dini. *Jurnal PAUD Nusantara*, 4(2): 88–99.
- Mahfuji, Andriyansyah, & Aisyah Sya'bani. (2025). Analisis Implementasi Project-Based Learning Dalam Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Wildan: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran - STAI Bani Saleh*, 4(1), 43–56.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). California: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Munandar, U. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nuraini, D., & Suryana, D. (2023). Project based learning untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 7(1): 23–35. doi:10.29408/goldenage.v7i1.1520
- Nurhayati, S., & Fitriani, N. (2021). Peran lingkungan belajar dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3): 2100–2111. doi:10.31004/obsesi.v5i3.1145
- Pratiwi, R., & Handayani, T. (2021). Pembelajaran konvensional dan dampaknya terhadap kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(2): 120–129.
- Rismawati, & Fauziddin, M. (2020). Aktivitas seni dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2): 706–716. doi:10.31004/obsesi.v4i2.421
- Sari, R., & Rahmawati, I. (2022). Penerapan project based learning dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4): 3120–3131. doi:10.31004/obsesi.v6i4.1578
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Thomas, J. W. (2020). *Project Based Learning Handbook*. California: Buck Institute for Education.
- Wulandari, F., Astuti, R., & Lestari, P. (2023). Kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran berbasis projek. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 17(2): 210–225. doi:10.21009/JPUD.172.05
- Yin, R. K. (2021). *Case Study Research and Applications: Design and Methods* (6th ed.). California: Sage Publications.
- Yuliani, N. (2024). Pembelajaran kreatif berbasis minat dan bakat anak usia dini. *Jurnal PAUD Nusantara*, 5(1): 44–58.

