

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
DAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI SEKOLAH ALAM**

SKRIPSI

**Oleh
ANTIKA MAULIDA
NPM (2013054028)**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DAN
PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI SEKOLAH ALAM**

**Oleh
Antika Maulida**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI SEKOLAH ALAM

Oleh

ANTIKA MAULIDA

Kreativitas pada anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan karena berperan dalam kemampuan memecahkan masalah, berpikir fleksibel, dan menghasilkan ide baru. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang dapat menstimulasi kreativitas anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas guru pada model pembelajaran *discovery learning* dan PjBL terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun di sekolah alam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa sekolah alam di Bandar Lampung, dengan teknik *sampling* yaitu *purposive sampling* terdiri atas 30 anak dan 30 guru. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket aktivitas guru dan tes kreativitas anak menggunakan *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT). Analisis data dilakukan dengan uji regresi linear sederhana, dan uji *Mann-Whitney U*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) tidak terdapat pengaruh yang signifikan aktivitas guru pada model pembelajaran *discovery learning* terhadap kreativitas anak dengan nilai signifikansi $0,855 > 0,05$ dan kontribusi sebesar 0,4%; (2) tidak terdapat pengaruh yang signifikan aktivitas guru pada model pembelajaran PjBL terhadap kreativitas anak dengan nilai signifikansi $0,940 > 0,05$ dan kontribusi sebesar 0,4%; dan (3) model pembelajaran *discovery learning* menunjukkan kecenderungan lebih tinggi dalam meningkatkan kreativitas anak dibandingkan PjBL berdasarkan hasil uji Mann-Whitney U dengan *mean rank discovery learning* sebesar 17,13 dan PjBL sebesar 13,87, namun perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik.

Kata kunci : kreativitas anak, *discovery learning*, *project based learning*, sekolah alam

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE USE OF DISCOVERY LEARNING AND PROJECT-BASED LEARNING MODELS ON THE CREATIVITY OF CHILDREN AGED 5–6 YEARS IN A NATURE-BASED SCHOOL

By

ANTIKA MAULIDA

Creativity in early childhood is very important to be developed because it plays a role in problem-solving skills, flexible thinking, and the ability to generate new ideas. Therefore, learning activities that can stimulate children's creativity are needed. This study aimed to determine the effect of teacher activities in the discovery learning and project-based learning models on the creativity of children aged 5–6 years in a nature-based school. The study employed a quantitative approach with an ex post facto research design. The population of this study consisted of students from nature-based schools in Banda Lampung. The sampling technique used was purposive sampling, with a total sample of 30 children and 30 teachers. The research instruments were a teacher activity questionnaire and a children's creativity test using the Torrance Test of Creative Thinking (TTCT). Data were analyzed using simple linear regression analysis and the Mann–Whitney U test. The results showed that (1) there was no significant effect of teacher activities in the discovery learning model on children's creativity, with a significance value of $0.855 > 0.05$ and a contribution of 0.4%; (2) there was no significant effect of teacher activities in the PjBL model on children's creativity, with a significance value of $0.940 > 0.05$ and a contribution of 0.4%; and (3) descriptively, the discovery learning model showed a higher tendency in improving children's creativity compared to the PjBL model based on the Mann–Whitney test results, with a mean rank of 17.13 for discovery learning and 13.87 for PjBL; however, this difference was not statistically significant.

Keywords: *children's creativity, discovery learning, project-based learning, nature-based school*

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING DAN PROJECT BASED LEARNING
TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
SEKOLAH ALAM**

Nama Mahasiswa : **Antika Maulida**

NPM : **2013054028**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



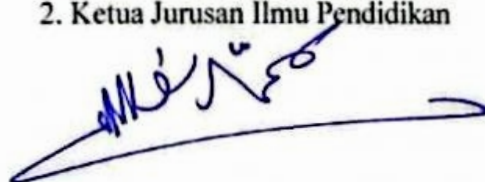
Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP. 196409141987122001

Dosen Pembimbing II



Susanthi Pradini, S.Psi., M.Psi.
NIK. 231804891017201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP. 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.

Sekretaris : Susanthi Pradini, M.Psi.

Penguji : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Abet Maydiantoro, M.Pd

NIP. 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 21 Januari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Antika Maulida
NPM : 2013054028
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dan *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di sekolah Alam” tersebut merupakan hasil penelitian saya, kecuali beberapa bagian tertentu yang saya rujuk sumbernya dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 20 Januari 2026



Antika Maulida
NPM. 2013054028

RIWAYAT HIDUP



Antika Maulida lahir di Kabupaten Tulang Bawang Barat pada 31 Mei 2002 anak ke dua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Saepudin dan Ibu Komariah. Penulis memiliki satu saudara bernama Muhammad Afrizal Ardhi. Penulis menempuh pendidikan formal mulai dari TK Dharma Wanita Rawajitu pada tahun 2007 sampai tahun 2008, dilanjutkan sekolah dasar di SD Negeri 01 Dayamurni pada tahun 2008 sampai tahun

2014. Kemudian, melanjutkan ke sekolah menengah pertama di SMP Negeri 01 Tumijajar pada tahun 2014 sampai pada tahun 2017 dan melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah atas di SMA Negeri 01 Tumijajar pada tahun 2017 sampai tahun 2020. Penulis melanjutkan pendidikan pada perguruan tinggi dan terdaftar sebagai mahasiswa S1 PG PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN pada periode 2020/2021. Selama menjadi mahasiswa mengikuti organisasi HIMAJIP UNILA pada tahun 2020 sampai 2022. Pada tahun 2023, penulis melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di desa Talang Mangga, Kecamatan Kasui, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung.

MOTTO

Sabar dalam proses, syukur dalam hasil.

(Antika Maulida)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmannirrohiim...

Puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT. atas rahmat, hidayat, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul :

**“Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning*
Dan *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6
Tahun Di Sekolah Alam”**

Penyusunan skripsi ini dipersembahkan penulis kepada

Ayah Dan Ibu Tercinta (Bapak Saepudin Dan Ibu Komariah)

Yang selalu memberikan cinta dan kasih sayang dan selalu memberikan dukungan baik moral maupun materi serta yang selalu mendoakan dan menjadi garda terdepan penulis dalam setiap langkah.

**Kakak Laki Lakiku Dan Kakak Iparku (Muhammad Afrizal Ardhi
Dan Mahda Henna)**

Yang selalu memberikan motivasi dan semangat serta dukungan yang tiada henti selama ini.

Keponakanku (Arrasya Maverick Ardhi)

Yang selalu memberikan keceriaan dan kebahagiaan.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. atas segala limpahan rahmat, karunia serta hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dan *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Sekolah Alam” sebagai syarat meraih gelar sarjana pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas lampung.

Penulisan skripsi ini tidak luput dari bimbingan, petunjuk serta bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

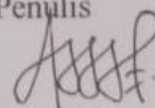
1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., selaku rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M. Pd., selaku dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Riswandi, M. Pd selaku wakil dekan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
5. Dr. Asih Budi Kurniawati, M. Pd., selaku ketua program studi PG PAUD dan selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini.
6. Prof. Dr. Herpratiwi, M. Pd., selaku Pembimbing 1 yang telah membimbing, memberikan masukan, memberi motivasi dan juga semangat serta mengarahkan penulis selama penyusunan skripsi ini.
7. Susanthi Pradini, S. Psi., M. Psi., selaku pembimbing 2 yang senantiasa membimbing dan memberikan arahan, ide, kritik dan

saran serta memberikan semangat dan motivasi kepada penulis dalam proses skripsi ini.

8. Seluruh staf pengajar PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
9. Kepala sekolah TK Alam Al-Khair Bandar Lampung, TK Alam Al-Karim Bandar Lampung, TK Alam Al-Muttaqin Lampung Selatan dan TK Alam Quran Bintang Madani Bandar Lampung yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
10. Guru-guru dan anak-anak dari TK Alam Al-Khair Bandar Lampung, TK Alam Al-Karim Bandar Lampung, TK Alam Al-Muttaqin Lampung Selatan dan TK Alam Quran Bintang Madani Bandar Lampung yang telah meluangkan waktu untuk membantu penelitian penulis.
11. Sahabat sekaligus rekan seperjuangan (Syadita Tria Risarani, Lamtiurma Adelina Br Sianturi, Dan Windia Anggraeni) dan teman-teman PG PAUD 2020 yang selalu memberikan semangat, mendengar keluh kesah serta membantu pada masa penyelesaian skripsi dan perkuliahan.
12. Terima kasih kepada diri sendiri yang telah bertahan dan berjuang sampai saat ini dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT. memberikan balasan yang terbaik kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan doanya selama ini semoga skripsi ini dapat bermanfaat, Aamiin.

Bandar lampung, 20 Januari 2026

Penulis



Antika Maulida

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
 I. PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
 II. TINJAUAN PUSTAKA	 10
2.1 Kreativitas.....	10
2.1.1 Teori Kreativitas	11
2.1.2 Karakteristik Kreativitas	14
2.1.3 Aspek-Aspek Kreativitas	16
2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas	17
2.2 Sekolah Alam.....	19
2.2.1 Karakteristik Sekolah Salam	21
2.3 Model Pembelajaran.....	22
2.3.1 Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	23
2.3.2 Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	29
2.4 Kerangka Pikir	36
2.5 Hipotesis Penelitian	39
 III. MODEL PENELITIAN	 40
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	40
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
3.3 Populasi Dan Sampel	41
3.3.1 Populasi	41
3.3.2 Sampel.....	41
3.4 Variabel Penelitian	42
3.5 Definisi Konseptual Dan Definisi Operasional	42
3.5.1 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Bebas (X_1)....	42
3.5.2 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Bebas (X_2)....	43
3.5.3 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Terikat (Y) ...	44
3.6 Teknik Pengumpulan Data	45

3.7 Instrumen Penelitian	46
3.8 Uji Instrumen	49
3.8.1 Uji Validitas	49
3.8.2 Uji Reabilitas	51
3.9 Teknik Analisis Data	53
3.9.1 Uji Prasyarat Analisis	53
3.9.2 Analisis Deskriptif	54
3.10 Uji Hipotesis	54
3.10.1 Uji Regresi Linear	54
3.10.2 Uji <i>Mann-Whitney U</i>	55
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1 Hasil Penelitian	56
4.2 Deskripsi Data Penelitian	58
4.2.1 Data Skor Kreativitas	58
4.2.2 Deskripsi Skor Variabel X	65
4.3 Uji Prasyarat Analisis.....	68
4.4 Uji Hipotesis.....	70
4.4.1 Uji Regresi Linear	70
4.4.2 Uji <i>Mann-Whitney U</i>	73
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian	74
V. KESIMPULAN.....	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Pra Penelitian Di TK Alam Kreasi Edukasi	4
2. Skor Skala Angket Penelitian	45
3. Instrumen Observasi Variabel Y	46
4. Instrumen Angket Variabel X ₁	47
5. Instrumen Angket Variabel X ₂ Sesudah Uji Validitas	48
6. Hasil Uji Validitas Variabel Y	50
7. Hasil Uji Validitas Variabel X ₁	50
8. Hasil Uji Validitas Variabel X ₂	51
9. Hasil Uji Reabilitas Variabel Y	52
10. Hasil Uji Reabilitas Variabel X ₁	52
11. Hasil Uji Reabilitas Variabel X ₂	52
12. Pelaksanaan Penelitian	56
13. Jumlah Sampel Variabel Y	57
14. Jumlah Sampel Variabel X	58
15. Frekuensi Kategori Nilai TTCT	59
16. Hasil Pengolahan Data Dimensi <i>Fluency</i>	60
17. Hasil Pengolahan Data Dimensi <i>Flexibility</i>	62
18. Pengolahan Data Dimensi <i>Originality</i>	63
19. Hasil Pengolahan Data Dimensi <i>Elaboration</i>	64
20. Hasil Pengolahan Data Angket Variabel X ₁	66
21. Hasil Pengolahan Data Angket Variabel X ₂	67
22. Hasil Uji Normalitas Variabel Y ₁	68
23. Hasil Uji Normalitas Variabel Y ₂	69
24. Hasil Uji Normalitas Variabel X ₁	69
25. Hasil Uji Normalitas Variabel X ₂	69
26. Hasil Uji <i>Summary</i> Regresi	70
27. Hasil Uji <i>Annova</i> Regresi	71
28. Hasil Uji Koefesien Regresi	71
29. Hasil Uji <i>Summary</i> Regresi	72
30. Hasil Uji <i>Annova</i> Regresi	72
31. Hasil Uji Koefesien Regresi	72
32. Hasil Uji <i>Mann Withneyy U</i> Variabel Y	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian	38
2. Diagram Hasil Nilai TTCT Kreativitas.....	59
3. Diagram Data Dimensi <i>Fluency</i>	61
4. Diagram Dimensi <i>Flexibility</i>	62
5. Diagram Dimensi <i>Originality</i>	63
6. Diagram Dimensi <i>Elaboration</i>	64
7. Diagram Data Angket Variabel X ₁	66
8. Diagram Data Angket Variabel X ₂	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Pendahuluan	89
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	90
3. Surat Izin Uji Coba Penelitian	91
4. Surat Izin Penelitian 1	92
5. Surat Balasan Izin Penelitian 1	93
6. Surat Izin Penelitian 2	94
7. Surat Balasan Izin Penelitian 2	95
8. Surat Izin Penelitian 3	96
10. Surat Izin Penelitian 4	97
12. Surat Keterangan Validasi Instrumen Variabel X	98
13. Surat Keterangan Validasi Instrumen Variabel X	99
14. Surat Kesiapan Validasi Instrumen Variabel Y	100
15. Surat Keterangan Validasi Instrumen Variabel Y	101
16. Rubrik Penilaian.....	102
17. Instrumen Angket <i>Discovery Learning</i>	109
18. Instrumen Angket <i>Project Based Learning</i>	123
19. Lembar TTCT	137
20. Hasil Pengolahan Data Kreativitas	138
21. Hasil Pengolahan Data Kreativitas Kelas <i>Discovery Learning</i>	139
22. Hasil Pengolahan Data Kreativitas Kelas Pjbl.....	140
23. Hasil Pengolahan Data Angket <i>Discovery Learning</i>	141
24. Hasil Pengolahan Data Angket <i>Discovery Learning</i>	142
25. Hasil Pengolahan Data Angket PjBL.....	143
26. Hasil Pengolahan Data Angket PjBL.....	144
27. Hasil Uji Reabilitas	145
28. Hasil Uji Normalitas	145
29. Hasil Uji Korelasi X_1 Dengan Y_1	146
30. Hasil Uji Korelasi Variabel X_2 Dengan Y_2	146
31. Dokumentasi Penelitian	147

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kreativitas pada diri seseorang baik anak-anak sampai orang dewasa perlu dikembangkan untuk membantu kehidupan sehari-hari. Beberapa hal didalam kehidupan sehari-hari yang memerlukan kreativitas adalah menyelesaikan masalah yang terjadi sehari-hari, berkomunikasi dengan orang lain, mengelola hubungan sosial, beradaptasi dengan perubahan, membimbing dan mendidik anak serta kegiatan lainnya. Kreativitas akan membuat hidup kita lebih bervariasi sehingga memberikan pengalaman yang baru dan membuat hidup menjadi lebih menarik. Kreativitas menjadi salah satu perkembangan dalam diri yang cukup penting karena membuat manusia menjadi adaptif, fleksibel dan inovatif. Kreativitas yang ada pada diri seseorang tidak muncul begitu saja, melainkan dengan mengasahnya sedari usia dini sehingga diperlukan stimulus dan kegiatan-kegiatan yang dapat membantu perkembangan kreativitas pada seseorang. Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu ide, produk yang baru yang memiliki kegunaan. Hasil dari ide dan produk tersebut dihasilkan dari proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup perangkuman pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya (Sit et al., 2016 : 2).

Kreativitas pada anak akan terus berkembang hingga usia dewasa, namun dalam perkembangannya kreativitas sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang ada di sekitarnya seperti keluarga, lingkungan, sekolah, pengalaman dan potensi yang ada dalam diri anak. Kreativitas pada anak usia dini

adalah kemampuan anak dalam berimajinasi dan menciptakan sesuatu yang baru dan inovatif yang pada tahapannya anak usia dini masih melihat dunia dengan pemikiran yang unik. Kreativitas merupakan manifestasi seorang individu sehingga dapat mengaktualisasikan dirinya. Kreativitas juga memungkinkan untuk membantu anak dalam penyelesaian masalah. Kegiatan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan pribadi dan lingkungannya, tetapi dapat memberikan kepuasan kepada anak. Kepuasan inilah yang mendorong mereka untuk melakukan setiap kegiatan dengan lebih baik dan bermakna. Kegiatan yang kreatif juga bisa menunjang potensi dalam diri anak dan dapat menghasilkan para seniman, dan ilmuwan, karena faktor kepuasan yang dikembangkan dari kegiatan kreatif ini dapat mendorong mereka untuk menjadi seseorang yang lebih baik (Mutiah & Srikandi, 2021).

Setiap anak yang lahir ke dunia sudah dilengkapi dengan berbagai potensi yang salah satunya adalah kreativitas. Namun demikian, potensi yang ada dalam diri anak tak serta merta tumbuh begitu saja. Anak-anak masih memerlukan stimulus atau perlakuan yang dapat membantu menunjang kreativitasnya berkembang dengan baik. Lembaga pendidikan yang ada di Indonesia dan para pendidik berupaya menciptakan dan merancang pembelajaran yang semenarik mungkin agar dapat mengembangkan kreativitas pada anak. Hal ini didasarkan pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 4 ayat (4) yang menyatakan bahwa “Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas anak dalam proses pembelajaran” (Republik Indonesia, 2003). Salah satu lembaga Pendidikan anak yang mengupayakan hal tersebut ialah lembaga pendidikan anak usia dini.

Anak yang berada di usia dini, ia sedang memasuki masa emas atau *golden age* yakni masa keemasan dimana segala kelebihan atau keistimewaan yang dimiliki pada masa ini tidak akan dapat terulang untuk kedua kalinya. Itulah sebabnya masa ini sering disebut sebagai masa penentu bagi

kehidupan selanjutnya. Pada kondisi *the golden age* ini juga merupakan suatu peluang emas untuk intervensi yang dapat memacu dalam perkembangan kehidupan anak. (Chapnick, 2008) Sehingga mengembangkan kreativitas pada diri anak saat usia tersebut merupakan hal yang tepat. Kreativitas pada PAUD tidak hanya berfokus pada seni namun mencakup berbagai aspek yang menunjang anak berpikir kritis dan imajinatif anak. Aspek-aspek pada kreativitas terdiri dari kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), elaborasi (*elaboration*), dan keaslian (*originality*).

Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di Sekolah Alam Kreasi Edukasi Way Halim Bandar Lampung pada bulan September 2024, ditemukan bahwa kreativitas anak usia 5–6 tahun menunjukkan variasi perkembangan. Pada kegiatan tanya jawab, beberapa anak tampak antusias dan berebut menjawab pertanyaan dari guru, yang mencerminkan aspek kelancaran berpikir sesuai dengan indikator perkembangan kognitif dalam STTPA. Namun, di sisi lain masih terdapat anak-anak yang cenderung diam dan membutuhkan waktu lebih lama untuk merespons pertanyaan, sehingga menunjukkan bahwa aspek kreativitas tersebut belum berkembang secara optimal.

Pada kegiatan menggambar, sebagian anak telah menunjukkan aspek elaborasi dengan menambahkan detail pada gambar, seperti menggambar bunga, rumah, dan pohon ketika diminta menggambar anggota keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak pada aspek seni dan kognitif telah berkembang sesuai dengan indikator STTPA, yaitu kemampuan mengekspresikan ide dan imajinasi melalui karya. Sebaliknya, masih terdapat anak-anak yang hanya menggambar sesuai instruksi guru tanpa menambahkan detail tambahan, yang mengindikasikan bahwa kreativitas anak masih berada pada tahap mulai berkembang atau belum berkembang secara maksimal.

Selanjutnya, pada aspek keluwesan berpikir, beberapa anak mampu menyebutkan tiga hingga lima nama hewan berdasarkan jenis

makanannya, sementara anak lainnya hanya mampu menyebutkan satu jenis hewan. Perbedaan ini menunjukkan adanya variasi tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak pada aspek kognitif. Pada aspek keaslian berpikir, sebagian anak telah mampu menceritakan pengalaman liburan bersama keluarga dengan cara yang unik dan orisinal, yang mencerminkan kreativitas yang berkembang baik. Namun, masih terdapat anak-anak yang membutuhkan dorongan dari guru, seperti melalui pertanyaan pancingan, agar dapat menyusun cerita secara utuh, yang menunjukkan bahwa kreativitas anak tersebut masih memerlukan stimulasi lebih lanjut sesuai dengan standar perkembangan dalam STTPA.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Miskawati pada kelompok B di TK Islam Sa'adatul Khidmah, terdapat sebagian anak yang masih memerlukan bimbingan dalam kreativitasnya, kondisi tersebut disebabkan karena anak -anak tersebut masih terpaku dengan contoh yang diberikan (Miskawati, 2019).

Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1 data perkembangan anak berikut.

Tabel 1. Hasil Pra Penelitian Di TK Alam Kreasi Edukasi

No	Kategori Perkembangan	Jumlah Anak	Persentase
1	BB	7	26,9%
2	MM	11	42,3%
3	SM	8	30,8%
Total		26	100%

Sumber : Dokumen TK Alam Kreasi Edukasi Way Halim Bandar Lampung

Keterangan :

Bm : Belum Muncul

Mm : Mulai Muncul

Sm : Sudah Muncul

Dari hasil wawancara bersama guru di TK Alam Kreasi Edukasi Way Halim Bandar Lampung, guru telah memberikan kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak didiknya. Berdasarkan basis sekolah alam yang digunakan, kegiatan yang dilakukan disekolah banyak dilakukan di alam atau lingkungan sekolah dan menggunakan banyak

bahan alam untuk media belajar. Beberapa kegiatan yang dilakukan adalah membuat serangga dari daun kering, membuat gambar dari bayangan, membatik menggunakan warna alami yaitu kunyit dan sabun, bermain peran di area pasir dan lain sebagainya. Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan sebagai upaya guru untuk meningkatkan kreativitas pada anak.

Guru perlu merancang pembelajaran yang menarik perhatian untuk anak berkreasi dan berusaha menyelesaikan suatu masalah. Dalam hal ini guru menggunakan model-model pembelajaran untuk menunjang keberhasilan rancangan pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran yang berlangsung lebih efisien, mendorong anak untuk aktif dan kreatif, serta meningkatkan kualitas belajar pada anak. Penerapan model pembelajaran pada rancangan belajar yang dilakukan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Diantara model pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah *discovery learning* dan PjBL.

Pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar anak aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan, serta tidak akan mudah dilupakan anak. Dengan belajar penemuan, anak juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan di transfer dalam kehidupan sehari-hari baik dilingkungan sekolah maupun sosial. Dalam implementasinya *discovery learning* dapat dilakukan dengan mengajak anak mengenal lingkungan mereka, melakukan eksperimen sederhana atau percobaan yang aman dan menyenangkan, dan menghadirkan situasi nyata yang membutuhkan pemecahan masalah seperti permainan yang melibatkan logika (Natal, 2023). Menerapkan model *discovery learning* dalam proses belajar menjadi salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengembangkan kreativitas pada anak. Hal ini telah dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dea Asri Pujiasti

& Munawar, 2022) yang mengatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat mempengaruhi kreativitas pada anak.

Model pembelajaran berbasis proyek atau PjBL merupakan model yang tepat untuk menumbuhkan rasa percaya diri pada anak serta dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki anak (Siskawati dkk., 2020). Menurut Ingtyasningsih, dkk (2022) dalam penelitian yang dilakukannya menyatakan bahwa PjBL memiliki efektivitas dalam meningkatkan kreativitas pada anak. Sesuai dengan definisinya PjBL merupakan suatu model dengan menggabungkan berbagai bentuk permasalahan sederhana yang dikemas dalam suatu kegiatan proyek yang harus diselesaikan secara bersama-sama. Berdasarkan penelitian sebelumnya mengenai model pembelajaran PjBL yang dilakukan oleh Rafiq (2022) dimana model pembelajaran PjBL ini memiliki pengaruh terhadap kreativitas anak di era abad 21. Dikatakan demikian karena konsep pembelajaran abad 21 memiliki konsep yang sama dengan model pembelajaran PjBL, yaitu berfokus pada *Creativity* (kreativitas) anak dan pendidik. Kreativitas dapat mewujudkan anak yang mampu berpikir kritis serta bertindak secara kreatif dan inovatif. Hal tersebut berdampak pada hasil proses pembelajaran yang dicapai oleh anak. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nikmah et al., 2023 yang berjudul “Implementasi Model PjBL untuk Kreativitas pada Anak Usia Dini” memiliki hasil penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan pengaruh kreativitas anak usia dini, karena dengan pembelajaran ini anak dapat mengembangkan suatu proyek baik secara individu ataupun secara kelompok untuk menghasilkan suatu produk. Topik dalam pendekatan proyek ini bersifat konkret, dekat dengan pengalaman pribadi anak, menarik, memiliki potensial secara emosional dan intelektual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga anak dapat aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah. Aktivitas yang kreatif memberikan kesempatan untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran seseorang.

Dilihat dari implementasi keduanya, sekolah alam menjadi salah satu lembaga yang mungkin menerapkan model *discovery learning* dan PjBL sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran mereka. Model tersebut sesuai dengan filosofi sekolah alam yang menekankan pengalaman langsung dan pembelajaran kontekstual. Penerapan kedua model pembelajaran tersebut dikatakan tepat karena mendorong anak untuk bersikap mandiri dan kreatif dalam mencari solusi atas masalah yang mereka hadapi. Dengan bimbingan guru, anak diajak untuk merumuskan pertanyaan, melakukan eksperimen, dan menarik kesimpulan sendiri, serta membuat *project-project* menarik sehingga meningkatkan rasa ingin tahu mereka (Adi, 2024). Pada sekolah alam menerapkan metodologi yang cenderung mengarah pada pencapaian logika berpikir dan inovasi yang baik dalam bentuk *action learning* (praktik nyata). Bentuk kurikulumnya bisa saja 40 dan 60. Artinya 40% adalah teori dan 60 % adalah praktik. Hal tersebut diasah melalui bentuk interaksi berupa pengenalan teori, ceramah, diskusi, atau pemecahan masalah yang terstruktur, dan dalam praktik yang bisa berupa pengenalan studi kasus maupun presentasi.

Oleh karena itu, dengan beberapa pernyataan yang telah dipaparkan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai model pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas pada anak dengan model pembelajaran *discovery learning* dan PjBL yang ada di sekolah alam dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *discovery learning* dan *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Sekolah Alam”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas ditemukan beberapa masalah diantaranya :

1. Ada anak yang masih tampak pasif dan membutuhkan waktu lama untuk merespons.

2. Anak masih terpaku pada contoh yang diberikan dan hanya mengikuti instruksi dasar tanpa tambahan kreasi.
3. Ada anak yang hanya mampu menyebutkan satu jawaban.
4. Ada anak yang masih memerlukan bantuan guru supaya bisa mulai bercerita dengan beberapa pertanyaan pancingan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang ada pada penelitian ini sebatas “Pengaruh Model Pembelajaran *discovery learning* dan PjBL Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Sekolah Alam. “

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran *discovery learning* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di sekolah alam?
2. Apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran PjBL terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di sekolah alam?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *discovery learning* dan PjBL terhadap kreativitas anak usia dini?

1.5 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di sekolah alam.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran PjBL terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di sekolah alam.

3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *discovery learning* dan PjBL terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

1.) Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi masukan serta referensi bagi pembaca ataupun peneliti selanjutnya tentang pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dan PjBL terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di sekolah alam.

2.) Secara Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini untuk anak, pendidik, sekolah dan peneliti lain adalah sebagai berikut:

a) Manfaat Bagi Pendidik

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan kepada guru terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dan PjBL terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

b) Manfaat Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam rangka memfasilitasi model pembelajaran *discovery learning* dan PjBL terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

c) Manfaat Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah peneliti lain yang akan melakukan penelitian mengenai model pembelajaran *discovery learning* dan PjBL terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kreativitas

Kreativitas yaitu kemampuan seseorang dalam menciptakan suatu hal yang baru atau sebuah kombinasi yang baru sesuai dengan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya sehingga menjadi suatu hal yang bermanfaat dan bermakna. Berdasarkan hal tersebut maka suatu kreativitas setiap individu tidak dapat disamakan dengan kemampuan kreativitas orang lain (Rapiatunnisa, 2022). Kreativitas pada anak usia dini ditunjukkan melalui kemampuan berimajinasi, bereksplorasi, dan mengekspresikan ide secara bebas sesuai dengan tahap perkembangannya (Mulyasa, 2017)

Kreativitas adalah suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa suatu obyek tertentu serta mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri. (Hidayati et al., 2018). Pengembangan kreativitas anak harus dilakukan melalui kegiatan bermain yang memberi ruang kebebasan berekspresi dan berpikir divergen (Susanto, 2018). Dikutip dari jurnal (Sudarti, 2020) pengertian kreativitas menurut Utami Munandar adalah kemampuan yang meliputi :

- 1) Membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur yang ada,
- 2) Berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah yang penekanannya pada kualitas dan
- 3) Mencerminkan kelancaran, orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan.

Kreativitas juga dapat di definisikan sebagai suatu kondisi, sikap atau yang sifatnya sangat khusus dan panjang tidak mungkin dirumuskan secara tuntas (dadan suryana, 2016). Kreativitas anak adalah segala proses yang dilalui oleh anak dalam rangka melakukan, mempelajari, dan menemukan sesuatu yang baru yang berguna bagi dirinya dan orang lain. Untuk sampai di terminal akhir yaitu penemuan sesuatu yang baru, seorang anak atau sekelompok anak akan mengalami serangkaian perjalanan panjang (Puspita & Sutinah, 2018). Dalam bukunya Ismaniar (2018) mendefinisikan kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menghasilkan, menciptakan atau mengadakan sesuatu yang baru dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi, lebih jauh sesuatu yang baru itu dapat berupa benda, ide, gagasan, model, strategi dan sebagainya yang bermanfaat/bernilai bagi dirinya dan orang lain (Ismaniar & Hazizah, 2019). Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan ide, gagasan, atau produk baru yang memiliki nilai guna dan makna. (Suyadi, 2016).

Berdasarkan beberapa penjelasan mengenai pengertian dari kreativitas yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dari kreativitas adalah kemampuan seseorang atau individu yang diekspresikan atau dituangkan dalam suatu tindakan atau gagasan dan proses serta sebuah karya yang berhubungan dengan imajinatif dan nilai estetis menggunakan model-model baru sehingga membentuk kombinasi dan ide baru yang efektif dan menjadi karya yang bermanfaat serta dapat diterapkan untuk pemecahan masalah.

2.2.1 Teori Kreativitas

Torrance adalah salah satu tokoh dunia yang memiliki julukan “*Father’s Of Modern Creativity*” atau bapak kreativitas modern yang merupakan professor psikologi pendidikan di *University of Georgia*. Adapun Torrance juga memiliki program *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) yaitu tes yang digunakan untuk menstimulasi kreativitas seseorang. Tes ini

digunakan untuk peserta didik prasekolah sampai dengan tamat sekolah. Supriadi menegaskan bahwa Torrance test of creative thinking TTCT oleh Torrance adalah tes yang paling terkenal dan banyak digunakan baik verbal (bahasa) dan bentuk figural (gambar), dan dapat digunakan mulai Taman Kanak-Kanak (TK) sampai Perguruan Tinggi. (Ulya Ainur Rofi'ah et al., 2023)

Menurut Torrance kreativitas adalah sebuah proses menjadi peka terhadap masalah, kekurangan, kesenjangan dalam pengetahuan, elemen yang hilang, ketidakharmonisan, dan lain-lain; mengidentifikasi kesulitan; mencari solusi, membuat perkiraan atau memformulasikan hipotesis mengenai defisiensi; menguji dan melakukan pengujian ulang, dan akhirnya mengkomunikasikan hasil. (melanie klein, 2023)

Torrance melihat kreativitas sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, menghasilkan ide baru, dan mencari berbagai kemungkinan solusi (Carvallo, 2024). Teori kreativitas Torrance didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, inovatif, dan berguna bagi masyarakat (Melani Ihsania, 2024). TTCT yang dikemukakan oleh Torrance memiliki dua bagian yaitu verbal yang kegiatannya meliputi bertanya dan menebak, peningkatan produk, penggunaan yang tidak biasa, pertanyaan yang tidak biasa serta menebak dan figural (non verbal) yang kegiatannya berupa konstruksi gambar melengkapi gambar, dan bentuk berulang dari baris atau lingkaran. TTCT merupakan bagian dari program penelitian panjang yang menekankan pengalaman kelas yang menstimulasi kreativitas. Fokus utama Torrance adalah untuk memahami dan menumbuhkan kualitas yang membantu individu untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Tes ini tidak dibuat semata-mata untuk mengukur kreativitas, tetapi menjadi alat untuk meningkatkan kreativitas itu sendiri.

Salah satu kompetensi utama dalam berpikir kreatif menurut Torrance adalah produk divergen yaitu berpikiran yang menyebar dan berbeda, meliputi berpikir lancar, luwes, asli, dan elaborasi (Himmah et al., 2021).

Menurut Torrance dalam Munandar (2009) ada empat aspek yang membangun kreativitas yaitu sebagai berikut :

- 1) Kelancaran berpikir (*fluency*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang perlu ditetapkan adalah kuantitas bukan kualitas.
- 2) Keluwesan berpikir (*flexibility*) yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang kreatif adalah orang yang luwes berpikir.
- 3) Elaborasi pikiran (*elaboration*) yaitu kemampuan mengembangkan gagasan dan menambahkan atau merinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
- 4) Keaslian berpikir (*originality*) yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Torrance memandang kreativitas sebagai suatu proses berpikir yang luas dan mendalam, di mana seseorang mampu mengenali masalah, mencari berbagai kemungkinan solusi, serta berani menyampaikan hasil pemikirannya. Melalui *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT), Torrance tidak hanya berupaya mengukur kreativitas, tetapi juga menstimulasi dan mengembangkannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Kreativitas menurut Torrance tercermin dalam seseorang untuk menghasilkan banyak ide yang beragam, unik, dan rinci yang meliputi kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Dengan demikian, teori Torrance menegaskan bahwa setiap individu memiliki potensi kreatif yang dapat diasah melalui lingkungan belajar yang mendukung, terbuka, dan menantang daya pikir anak untuk menghasilkan ide-ide baru yang orisinal dan bermanfaat.

2.1.2 Karakteristik Kreativitas

Karakteristik pada kreativitas terbagi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kognitif (*apritude*) dan non kognitif (*appitude*) atau dengan perasaan. Keduanya dijelaskan oleh Munandar (1992) dalam (Muqodas, 2015) sebagai berikut :

- a. Ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau kognitif (*apritude*) antara lain :
 - 1) Keterampilan berpikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
 - 2) Keterampilan berpikir luwes atau fleksibel, yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan.
 - 3) Pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
 - 4) Keterampilan berpikir orisinal, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara untuk mengungkapkan diri, serta mampu membuat kombinasi-kombinasi dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
 - 5) Keterampilan memerinci atau mengelaborasi, yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau memerinci secara detail dari suatu obyek gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
 - 6) Keterampilan menilai, yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan penentuan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, serta tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya.

- b. Ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang atau afektif (*non aptitude*) antara lain adalah :
- 1) Rasa ingin tahu, meliputi suatu dorongan untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang lain, obyek dan situasi serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.
 - 2) Bersifat imajinatif, meliputi kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi, dan menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
 - 3) Merasa tertantang oleh kemajemukan, meliputi dorongan untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, serta lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
 - 4) Sikap berani mengambil resiko, meliputi keberanian memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, serta tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.
 - 5) Sikap menghargai, meliputi tindakan dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Berdasarkan penjelasan tersebut, disimpulkan bahwa kreativitas memiliki dua bagian penting, yaitu kemampuan berpikir (kognitif) dan sikap atau perasaan (nonkognitif). Bagian kognitif terlihat dari cara seseorang menghasilkan banyak ide, berpikir dengan berbagai cara, membuat sesuatu yang baru, serta mampu mengembangkan dan menilai gagasannya sendiri. Sedangkan bagian nonkognitif muncul dari rasa ingin tahu, imajinasi, keberanian mencoba hal baru, semangat menghadapi tantangan, dan sikap menghargai diri sendiri maupun orang lain. Kedua hal ini saling berkaitan dan sama-sama penting, karena kreativitas tidak hanya berasal dari cara berpikir yang baik, tetapi juga dari sikap positif dan keinginan untuk terus mencoba hal baru.

2.1.3 Aspek-Aspek Kreativitas

Kreativitas adalah keinginan dan bakat untuk membuat pemain dari segala usia di semua mata pelajaran dan potensi kesinambungan antara lingkungan dan sosial budaya secara langsung dan erat. Makna dari pandangan tersebut adalah anak-anak akan kagum pada hal-hal dan peristiwa ketika anak diajarkan untuk mencoba dan melakukan hal baru yang lain dari pendidikan konvensional yang dipengaruhi oleh cara tertentu untuk menjadi kreatif (Houseine and Rasouli, 2015 dalam Hanafi & Sujarwo, 2015).

Kreativitas adalah proses kognitif yang muncul dari aspek 4P, yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk. Pada aspek pribadi, kreativitas ditunjukkan dengan aspek kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), kerincian (*elaboration*), dan kepekaan (*sensitivity*) dengan karakter anak yang ingin bertanya, anak tertarik dengan banyak kegiatan, mencoba hal-hal baru, menjelajah lingkungan sekolah, dan memiliki banyak jawaban dari satu pertanyaan. Aspek pendorong pada kreativitas terlihat ketika anak menunjukkan kemauan sendiri dalam beraktivitas serta tampak antusias dan bersemangat mengikuti berbagai kegiatan di sekolah. Sementara itu, aspek proses tercermin dari keterlibatan anak secara aktif, baik saat bekerja secara individu maupun saat berkolaborasi dengan teman dalam kegiatan kelompok. Adapun aspek produk ditunjukkan melalui hasil karya anak yang dapat berupa model, tindakan, gerakan, ucapan, melodi, bentuk, maupun karya kreatif lainnya (Kusumawardani, 2013).

Salah satu kompetensi utama dalam berpikir kreatif menurut Torrance adalah produk divergen yaitu berpikiran yang menyebar dan berbeda, meliputi berpikir lancar, luwes, asli, dan elaborasi (Himmah et al., 2021).

Beberapa aspek lain yang dapat mempengaruhi kreativitas pada anak usia dini yaitu beberapa aspek yang mempengaruhi kreativitas anak usia dini meliputi kedekatan emosi, kebebasan, dan penghargaan terhadap

keaktivitas. Kedekatan emosi antara anak dan orang tua penting karena suasana yang penuh kasih dapat menumbuhkan rasa aman untuk berekspresi. Kebebasan dan rasa dihargai membuat anak berani mencoba hal baru tanpa takut salah. Selain itu, orang tua yang menghargai proses dan hasil karya anak membantu menumbuhkan kepercayaan diri serta mendorong munculnya ide-ide kreatif (Pamilu 2007 dalam Riadi, 2020).

Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan mengenai beberapa aspek kreativitas merupakan kemampuan kognitif dan emosional yang muncul dari interaksi antara pribadi, pendorong, proses, dan produk. Anak yang kreatif memiliki rasa ingin tahu tinggi, mampu berpikir lancar, luwes, orisinal, dan mampu mengembangkan ide secara mendalam. Perkembangan kreativitas juga dipengaruhi oleh dukungan lingkungan, terutama dari orang tua yang memberikan kebebasan berekspresi, penghargaan terhadap usaha, dan hubungan emosional yang hangat. Dengan suasana yang terbuka dan menghargai perbedaan, anak akan lebih berani mencoba hal baru dan menghasilkan karya yang unik. Kreativitas anak tumbuh optimal ketika proses belajar mendorong eksplorasi, kebebasan berpikir, dan penghargaan terhadap setiap ide yang muncul.

2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Santrock (2007) yang pendapatnya dikutip dari jurnal (Muqodas, 2015) ada enam hal yang dapat mempengaruhi kreativitas pada seseorang, diantaranya :

1) Jenis Kelamin

Anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak perempuan, terutama setelah berlalunya masa kanak-kanak. Untuk sebagian besar hal ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan terhadap anak laki-laki dan anak perempuan. Anak laki-laki lebih diberi kesempatan untuk mandiri, didesak oleh teman sebayanya untuk lebih mengambil

resiko, dan didorong oleh para orang tua dan guru untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orisinalitas.

2) Status Sosioekonomi

Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif dari anak kelompok yang lebih rendah. Karena kebanyakan anak dibesarkan dengan dididik secara demokratis, sedangkan yang pada kelompok anak yang lebih rendah sosioekonominya mungkin lebih mengalami pendidikan yang otoriter. Kontrol demokratis mempertinggi kreativitas karena memberi kesempatan yang lebih banyak bagi anak untuk menyatakan individualitas, mengembangkan minat dan kegiatan yang dipilihnya sendiri. Lebih penting lagi, lingkungan anak kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi memberi lebih banyak kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan bagi kreativitas. Misalnya, anak kecil dari lingkungan yang kekurangan hanya mempunyai sedikit bahan kreatif untuk bermain dan sedikit dorongan untuk bereksperimen dengan lilin, lukisan, dan boneka dibandingkan dengan mereka yang mempunyai lingkungan sosioekonomi yang lebih baik.

3) Urutan Kelahiran

Penjelasan mengenai perbedaan ini lebih menekankan lingkungan daripada bawaan. Anak yang lahir di tengah, lahir belakang, dan anak tunggal mungkin lebih kreatif dari yang pertama. Umumnya, anak yang lahir pertama lebih ditekan untuk menjadi penurut daripada pencipta. Anak tunggal agak bebas dari tekanan yang ada saudara kandung lainnya dan juga diberi kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya.

4) Lingkungan Kota Dan Lingkungan Desa

Anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif dari anak lingkungan pedesaan. Di pedesaan, anak-anak lebih umum dididik secara otoriter dan lingkungan pedesaan kurang merangsang kreativitas dibandingkan lingkungan kota dan sekitarnya.

5) Intelegensi Pada Setiap Umur

Anak yang pandai menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak yang kurang pandai. Mereka mempunyai lebih banyak gagasan baru untuk menangani suasana konflik sosial dan mampu merumuskan lebih banyak penyelesaian konflik tersebut. Ini merupakan salah satu alasan mengapa mereka lebih sering terpilih sebagai pemimpin dibandingkan teman seusia mereka yang kurang pandai.

6) Keluarga

Anak dari keluarga kecil, bilamana kondisi lain sama, cenderung lebih kreatif dari anak keluarga besar. Dalam keluarga besar, cara mendidik anak otoriter dan kondisi sosioekonomi yang kurang menguntungkan mungkin lebih mempengaruhi dan menghalangi perkembangan kreativitas. Untuk dapat menumbuhkan kreativitas anak, maka peran orang tua sangat dibutuhkan dalam hal membimbing anak agar kreatif.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri maupun lingkungan. Faktor seperti jenis kelamin, status sosial ekonomi, urutan kelahiran, lingkungan tempat tinggal, intelegensi, dan kondisi keluarga berperan penting dalam membentuk potensi kreatif anak. Anak yang tumbuh dalam lingkungan terbuka, demokratis, dan penuh dukungan cenderung lebih berani mengekspresikan ide-idenya. Oleh karena itu, peran orang tua dan lingkungan yang mendukung sangat dibutuhkan agar kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

2.2 Sekolah Alam

Sekolah alam dibentuk sebagai pendidikan alternatif dengan konsep pendidikan berbasis alam. Lingkungan ini umumnya sungguh terasa natural dengan bangunan sekolah yang hanya berupa rumah panggung yang biasa disebut sebagai saung yang dikelilingi oleh berbagai kebun buah, sayur, bunga bahkan areal peternakan. Bukan suasana gedung bertingkat dan megah sebagai ruang kelas. Sejak dini anak-anak

dikenalkan dengan lingkungan kehidupan nyata. Sekolah alam digagas pertama kali oleh tokoh Indonesia Bernama Lendo Novo pada tahun 1998 (Ifa dan Yuniarta 2019).

Melalui konsep sekolah alam dapat menikmati proses belajar dengan asyik, tertantang, dan bersemangat karena keadaan pembelajaran sangat menarik dan lebih fleksibel. Anak dapat dengan bebas mengekspresikan dirinya sehingga hal tersebut dapat mempermudah proses stimulasi perkembangan fisik motoriknya sesuai dengan indikator perkembangan usianya. Dari hal ini juga dapat mempermudah proses guru untuk menstimulasi aspek perkembangan anak.

Sekolah alam adalah sekolah berbasis alam yang memanfaatkan alam sebagai salah satu sumber belajar utama dan menggunakan pendekatan tematik dimana menggabungkan antara teori dengan pengamatan dan pengalaman praktek secara langsung di lapangan sehingga anak dapat dengan bebas dan secara luas mengkonstruksi pemahaman belajarnya (Qibtiah, 2018). Sekolah alam merupakan pendidikan alternatif dimana sekolah alam memberdayakan alam sebagai objek utama untuk media pembelajaran, sarana belajar bahkan alam juga digunakan sebagai objek utama dalam pembelajaran. Sekolah alam memiliki konsep pendidikan yang dilakukan di luar ruangan, yang pada proses pembelajarannya dilakukan anak dengan mengunjungi alam untuk belajar berbagai keterampilan pribadi, sosial maupun keterampilan teknis (Kristina et al., 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat dari beberapa penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan sekolah alam merupakan pendidikan alternatif yang memanfaatkan alam sebagai sumber dan media utama dalam proses belajar. Konsep ini menekankan pembelajaran yang menyenangkan, fleksibel, dan berbasis pengalaman langsung di lingkungan nyata. Anak diberi kebebasan untuk bereksplorasi dan mengembangkan keterampilan fisik, sosial, serta kognitifnya secara alami. Melalui pendekatan tematik

dan praktik langsung, sekolah alam membantu anak membangun pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna tentang kehidupan di sekitarnya.

2.2.1 Karakteristik Sekolah Alam

Sekolah alam memiliki beberapa karakteristik yang merupakan kelebihan dari sekolah alam itu sendiri yaitu sebagai berikut (Silvia Tabah Hati, 2016):

1. Di sekolah alam anak akan dibebaskan keinginan kreatifnya sehingga dari situ anak akan menemukan keterampilan bakatnya dan kemampuan dirinya.
2. Sekolah alam memiliki konsep pembelajaran dengan cara sambil bermain sehingga menjadikan pemahaman mengenai sekolah bukanlah beban, melainkan hal yang menyenangkan. Orientasinya lebih pada memfokuskan kelebihan yang dimiliki anak dengan model pencarian yang tidak baku dan relatif menyenangkan diterima anak lewat bentuk-bentuk permainan tertentu.
3. Pada sekolah alam menerapkan metodologi yang cenderung mengarah pada pencapaian logika berpikir dan inovasi yang baik dalam bentuk *action learning* (praktik nyata). Bentuk kurikulumnya bisa saja 40 dan 60. Artinya 40% adalah teori dan 60 % adalah praktik. Hal tersebut diasah melalui bentuk interaksi berupa pengenalan teori, ceramah, diskusi, atau pemecahan masalah yang terstruktur, dan dalam praktik yang bisa berupa pengenalan studi kasus maupun presentasi.
4. Sekolah alam memiliki lingkungan belajar yang dipenuhi dengan unsur alam yang alami seperti pepohonan, tanaman hijau, rerumputan, area tanah, area pasir dan biasanya memiliki gazebo-gazebo di halaman sebagai ruang kelas sehingga anak bisa belajar dengan suasana alam yang sejuk.
5. Materi belajar disesuaikan dengan kompetensi kurikulum pada rentang waktu tertentu dan terprogram secara matang.

6. Untuk mengukur sejauh mana inovasi murid diterima publik, maka sekali dalam satu semester (enam bulan sekali), biasanya diadakan evaluasi.

Dapat disimpulkan bahwa sekolah alam memiliki kelebihan dalam menciptakan lingkungan belajar yang bebas, menyenangkan, dan berbasis pengalaman nyata. Anak didorong untuk mengembangkan kreativitas, bakat, serta kemampuan berpikir logis melalui kegiatan bermain dan praktik langsung. Suasana belajar yang alami membuat anak lebih rileks dan mudah memahami pelajaran. Selain itu, kurikulum yang terencana serta evaluasi rutin membantu memantau perkembangan dan inovasi belajar anak secara optimal.

2.3 Model Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses dimana terjadi interaksi antar anak dengan anak lain dan pendidik serta sumber belajar lainnya dalam lingkungan belajar yang berlangsung secara edukatif, agar anak dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga penilaian. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori yang digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar (Agus Purnomo, Maria Kanusta, 2022).

Mengutip dari Teori Pembelajaran Gestalt dirintis oleh Max Wertheimer (1912) Bersama dengan Kurt Koffka dan W. Kohler, mengadakan eksperimen mengenai pengamatan visual dengan fenomena fisik. Percobaannya, yaitu memproyeksikan titik-titik cahaya (keseluruhan lebih penting daripada bagian). Empat pokok pandangan Gestalt adalah objek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai suatu keseluruhan yang terorganisasikan. Makna suatu objek/peristiwa adalah terletak pada

keseluruhan bentuk (*gestalt*) dan bukan bagian-bagiannya. Pembelajaran akan lebih bermakna bila materi diberikan secara utuh, bukan bagian-bagian (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Aplikasi Teori Gestalt dalam Pembelajaran adalah:

a. Pengalaman (*insight*/tilikan)

Dalam proses Pembelajaran anak hendaknya memiliki kemampuan insight, yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur dalam suatu objek. Guru hendaknya mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah dengan *insight*.

b. Pembelajaran yang bermakna

Kebermaknaan unsur-unsur yang terkait dalam suatu objek akan menunjang pembentukan pemahaman dalam proses pembelajaran. Konten yang dipelajari anak hendaknya memiliki makna yang jelas baik bagi dirinya maupun bagi kehidupan di masa yang akan datang.

c. Perilaku bertujuan

Perilaku terarah pada suatu tujuan. Perilaku juga terkait erat dengan tujuan yang hendak dicapai. Pembelajaran akan berhasil bila anak mengetahui tujuan yang akan di capai.

d. Prinsip ruang hidup (*life space*)

Dikembangkan oleh Kurt Lewin (teori medan / *field theory*). Perilaku anak terkait dengan lingkungan/ medan dimana ia berada. Materi yang disampaikan hendaknya memiliki kaitan dengan situasi lingkungan dimana anak berada (kontekstual).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, diuraikan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi anak dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup”. Model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang

digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, model, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran (Afandi et al., 2013).

Berdasarkan beberapa pengertian model pembelajaran dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rancangan suatu proses dalam rangkaian kegiatan belajar dimana terjadi interaksi antara anak dengan anak lain dan pendidik serta sumber belajar yang merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis dalam lingkungan belajar yang edukatif yang bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang didalamnya terdapat strategi, model, teknik, bahan, media, dan alat penilaian pembelajaran.

2.3.1 Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri (Durajad (2008) dalam Elvadola, 2022). Sedangkan menurut Effendi (2012) *discovery learning* merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan anak dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan. Model pembelajaran penyingkapan/penemuan (*discovery/inquiry learning*) adalah memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *discovery* terjadi bila individu terlibat terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan, dan inferensi.

Arti dari *discovery* adalah penemuan, yang merupakan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Model penemuan (*discovery*) ini, menekankan pada pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu

disiplin ilmu, melalui keterlibatan anak secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar (FAJRI, 2019).

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli maka dapat didefinisikan pembelajaran *discovery learning* adalah pembelajaran yang berfokus pada pengalaman langsung anak untuk menemukan pengetahuan secara mandiri. Dalam pendekatan ini, anak didorong untuk mengeksplorasi dan menyelidiki informasi, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan melalui proses aktif.

1. Ciri – Ciri Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Adapun ciri-ciri pada model pembelajaran *discovery learning* adalah sebagai berikut.

Hosnan (2014: 284) menyatakan bahwa ciri utama pembelajaran menemukan atau *discovery learning* adalah sebagai berikut :

- a. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan.
- b. Pembelajarannya berpusat pada anak.
- c. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah mapan.

2. Tujuan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut hosnan (2014) dalam (Josephine et al., 2016) tujuan dari model pembelajaran *discovery learning* adalah :

- 1) Dalam penemuan anak memiliki kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.
- 2) Melalui pembelajaran dengan penemuan, anak belajar menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak, dan juga banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan.
- 3) Anak belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.

- 4) Pembelajaran dengan penemuan membantu anak membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- 5) Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan, konsep dan prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
- 6) Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

3. Kekurangan Dan Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Dalam model pembelajaran *discovery learning*, anak belajar dengan menekankan pada pengalaman langsung dan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, dengan membiarkan keterlibatan anak secara aktif dalam pembelajaran, anak memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, melainkan melalui penemuan sendiri, hal tersebut sudah menjadi salah satu dari kelebihan model pembelajaran *discovery learning*. Kelebihan lain dari model pembelajaran ini menurut Hosnan (2014) mengutip dari (Sartono, 2019) adalah sebagai berikut.

- 1) Membantu anak untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah.
- 4) Membantu anak memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain.
- 5) Mendorong keterlibatan keaktifan anak.
- 6) Mendorong anak berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- 7) Melatih anak belajar mandiri.
- 8) Anak aktif dalam kegiatan belajar mengajar, karena ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

Selain kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran *discovery learning*, Hosnan (2014) juga mengemukakan bahwa model ini juga memiliki kekurangan diantaranya

- 1) Menyita banyak waktu karena guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing,
- 2) Kemampuan berpikir rasional anak ada yang masih terbatas, dan
- 3) Tidak semua anak dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. Setiap model pembelajaran pasti memiliki kekurangan, namun kekurangan tersebut dapat diminimalisir agar berjalan secara optimal.

Berdasarkan beberapa uraian yang ada maka dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* menekankan pada proses belajar melalui pengalaman dan penemuan sendiri sehingga anak lebih aktif dan mandiri. Model ini membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, serta meningkatkan kepercayaan diri dan keterlibatan dalam belajar. Pengetahuan yang diperoleh pun lebih bermakna karena ditemukan secara langsung oleh anak. Meskipun memerlukan waktu lebih lama dan tidak semua anak mudah menyesuaikan diri, kekurangan tersebut dapat diatasi dengan peran guru sebagai fasilitator yang membimbing proses belajar secara optimal.

4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut dedikbud (2014) dikutip dari (Widyastuti, 2014) ada 6 langkah dalam *discovery learning* yaitu :

a) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pertama-tama anak dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Di samping itu guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk

menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu anak dalam mengeksplorasi bahan.

b) *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

Pada tahap ini, guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

c) *Data collection* (Pengumpulan Data)

Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis. Dengan demikian anak diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

d) *Data Processing* (Pengolahan Data)

Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

e) *Verification* (Pembuktian)

Verifikasi menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

f) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Dari Langkah-langkah tersebut, dapat disimpulkan pada *discovery learning* terdiri dari enam tahap yang membantu anak belajar melalui proses penemuan sendiri. Kegiatan anak diawali dengan rangsangan

(stimulasi) untuk memunculkan rasa ingin tahu, kemudian mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan data untuk mencari jawabannya. Data yang diperoleh diolah dan diverifikasi untuk membuktikan kebenaran hipotesis. Pada akhirnya, anak menarik kesimpulan atau generalisasi dari hasil temuannya sehingga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna.

2.3.2 Model Pembelajaran *Project Based Learning*

PjBL menurut George Lucas pada *Educational Foundation* (2005) adalah sebagai berikut (Murniarti, 2021):

- a) *Project-based learning is curriculum fueled and standards based.* PjBL merupakan model pembelajaran yang berpedoman pada kurikulum dan standar pembelajaran. Prosesnya dimulai dengan pertanyaan utama (*guiding question*) yang mengarahkan anak untuk bekerja sama dalam sebuah proyek yang menggabungkan berbagai mata pelajaran. Melalui kegiatan ini, anak dapat memahami hubungan antara berbagai konsep dalam pelajaran secara menyeluruh.
- b) *Project-based learning asks a question or poses a problem that each student can answer.* PjBL menuntut guru untuk membuat pertanyaan utama yang harus dijawab anak. Karena setiap anak memiliki cara belajar yang berbeda, model ini memberi kesempatan bagi mereka untuk menggali materi dengan cara yang sesuai dan bermakna bagi dirinya. Anak juga diajak bekerja sama dalam proyek untuk menemukan jawaban atas pertanyaan tersebut.
- c) *Project-based learning asks students to investigate issues and topics addressing realworld problems while integrating subjects across the curriculum.* PjBL mengajak anak meneliti topik atau masalah nyata yang terjadi di lingkungan sekitar dengan menghubungkan berbagai mata pelajaran. Dengan begitu, anak dapat melihat pengetahuan secara menyeluruh dan memahami bagaimana pelajaran diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

- d) *Project-based learning is a method that fosters abstract, intellectual tasks to explore complex issues.* (PjBL mendorong anak berpikir mendalam dengan cara mengeksplorasi, menilai, dan mengolah informasi. Melalui kegiatan ini, anak belajar memahami masalah secara lebih kompleks dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kreatif.

Model PjBL merupakan pembelajaran aktif yang mengaitkan teknologi dengan kehidupan sehari-hari dengan melakukan kegiatan proyek dan menghasilkan suatu karya. Model PjBL anak terlibat secara mandiri dalam upaya meningkatkan daya pikir, berpikir kritis hal yang dikerjakan dengan permasalahan yang ditemukan anak (Riza et al., 2020). Kurikulum saat ini menuntut anak memiliki kecakapan kognitif, kemampuan dalam dunia nyata, dan berakhlak mulia serta lebih aktif. Peralihan dari guru sebagai sumber informasi menjadi fasilitator pembelajaran dilakukan dengan cara anak mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pembiasaan menghasilkan produk belajarnya. Karena pembelajaran yang mengarah pada belajar mandiri anak yang mengonstruksi pengetahuannya sendiri masih sangat rendah (Damayanti, 2023). Model PjBL ini makin lebih memberi peluang kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran walaupun guru masih menjadi kendali utama. Melatih anak untuk berani mengemukakan atau menanyakan sesuatu yang menurutnya tidak/kurang jelas dan memungkinkan anak untuk lebih terampil dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran PjBL adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Anak melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek (Djoko Suwito, 2021).

Dari uraian dan pendapat oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa PjBL membantu anak belajar melalui pengalaman nyata dengan cara

meneliti, mengeksplorasi, dan memecahkan masalah secara langsung. Model ini membuat anak lebih aktif, mandiri, dan mampu berpikir kritis serta kreatif. Selain itu, anak juga belajar bekerja sama dan menghubungkan berbagai mata pelajaran dalam satu proyek. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak.

1. Tujuan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran PjBL ini memiliki salah satu tujuan yaitu mendorong anak untuk lebih aktif terlibat dalam materi pembelajaran dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, sehingga anak berlatih melakukan penyelidikan dan inkuiri Pembelajaran dengan model PjBL harus menggunakan masalah-masalah nyata sehingga anak belajar, berpikir, kritis dan terampil memecahkan masalah dan mendukung pengembangan keterampilan teknis serta perolehan pengetahuan yang mendalam. Pada model pembelajaran PjBL ini memfokuskan pada pemecahan masalah nyata, kerja kelompok, umpan balik, diskusi dan laporan akhir (Murniarti, 2021).

Dalam implementasinya, model ini memberikan peluang yang luas kepada anak untuk membuat keputusan dalam memilih topik, melakukan penelitian, dan menyelesaikan sebuah proyek tertentu. Pembelajaran dengan menggunakan proyek sebagai model pembelajaran. Para anak bekerja secara nyata, seolah-olah ada di dunia nyata yang dapat menghasilkan produk secara realistis (R. T. Sari & Angreni, 2018).

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan dari PjBL yaitu bertujuan untuk membuat anak lebih aktif, kreatif, dan berpikir kritis melalui kegiatan pemecahan masalah nyata. Anak dilatih untuk bekerja sama, berdiskusi, dan membuat keputusan dalam menyelesaikan proyek yang bermakna. Melalui proses ini, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan teknis dan sosial. Pembelajaran menjadi

lebih realistis karena anak belajar dari pengalaman langsung layaknya di dunia nyata.

2. Ciri-Ciri Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Adapun ciri-ciri model pembelajaran PjBL yaitu model pembelajaran yang dapat memberikan peluang kepada pendidik untuk dapat mengolah pembelajaran di kelas dengan menggunakan tugas proyek (Melinda & Zainil, 2020).

PjBL merupakan pembelajaran berbasis proyek yang memiliki karakteristik salah satunya adalah anak membuat keputusan dan membuat kerangka kerja, anak merancang proses untuk mencapai hasil dan hasil akhir berupa produk dan dievaluasi kualitasnya (Wena, 2009 dalam Suciani, 2018). Dalam buku pedoman pembelajaran berbasis proyek yang disusun Tim LP3M Universitas Tanjungpura, 2021 ada empat ciri-ciri yang dimiliki oleh model pembelajaran PjBL diantaranya :

a) *Centrality*

Model pembelajaran PjBL menjadi pusat dalam pembelajaran.

b) *Driving question*

Model pembelajaran PjBL difokuskan kepada pertanyaan atau masalah yang mengarahkan anak mencari solusi dengan konsep atau prinsip ilmu pengetahuan yang sesuai.

c) *Constructive investigation*

Pada model pembelajaran berbasis proyek ini peserta didik membangun pengetahuannya dengan melakukan investigasi secara mandiri dengan guru sebagai fasilitatornya.

d) *Autonomy*

Model pembelajaran PjBL menuntut student centered, peserta didik sebagai problem solver dari masalah yang dibahas.

e) *Realisme*

Kegiatan yang dilakukan difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya. Aktivitas ini mengintegrasikan sikap profesionalitas.

Ciri-ciri dari PjBL itu sendiri dapat disimpulkan bahwa PjBL memiliki ciri khas yang menekankan keterlibatan aktif anak dalam proses belajar melalui proyek nyata. Pembelajaran ini berpusat pada anak dengan fokus pada pertanyaan atau masalah yang harus dipecahkan secara mandiri. Anak diberi kebebasan untuk merancang, menyelidiki, dan menemukan solusi dengan bimbingan guru sebagai fasilitator. Selain itu, kegiatan belajar dirancang agar relevan dengan kehidupan nyata, sehingga anak dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap profesional secara bersamaan.

3. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran PjBL adalah sebagai berikut dikutip dari (A. Y. Sari, 2018).

- 1) Meningkatkan motivasi, karena dalam pembelajarannya melewati beberapa proses yang mendorong anak untuk lebih berpikir kreatif.
- 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian pada pengembangan kemampuan kognitif tingkat tinggi anak menekankan perlunya bagi anak untuk terlibat didalam tugas-tugas pemecahan masalah. Banyak sumber yang mendeskripsikan lingkungan belajar berbasis proyek membuat anak menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang kompleks.
- 3) Meningkatkan kolaborasi. Pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan anak mengembangkan dan mempraktekkan keterampilan komunikasi. Teori kognitif konstruktivistik sosial menegaskan bahwa belajar adalah fenomena sosial, dan bahwa anak akan belajar lebih di dalam lingkungan kolaboratif.
- 4) Meningkatkan keterampilan mengolah sumber. Bagian dari menjadi anak yang independen adalah bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang kompleks. Pembelajaran berbasis proyek yang diimplementasikan secara baik memberikan kepada anak pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.

Sedangkan kekurangan yang ada pada Model Pembelajaran PjBL dikutip dari (A. Y. Sari, 2018) :

- 1) setiap mata pelajaran mempunyai kesulitan tersendiri, yang tidak dapat selalu dipenuhi di dalam proyek. (misalnya dalam pembelajaran keagamaan) karena Kegiatan anak difokuskan pada pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya (adanya proses mengamati secara langsung).
- 2) Sulit untuk memilih proyek yang tepat.
- 3) Menyiapkan tugas bukan suatu hal yang mudah.
- 4) Sulitnya mencari sumber-sumber referensi yang sesuai.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan PjBL memiliki banyak kelebihan, seperti meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kreatif, keterampilan memecahkan masalah, serta kerja sama dan tanggung jawab anak dalam menyelesaikan tugas. Pembelajaran ini juga melatih anak mengelola waktu dan sumber belajar secara mandiri. Namun, PjBL juga memiliki beberapa kekurangan, seperti sulitnya menentukan proyek yang tepat, menyiapkan tugas yang sesuai, dan menemukan referensi pendukung. Selain itu, tidak semua mata pelajaran dapat dengan mudah diterapkan menggunakan model ini.

4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Langkah-langkah model pembelajaran PjBL (Anggraini & Wulandari, 2020).

Tahap 1: Penentuan Proyek

Penyampaian topik dalam teori oleh pendidik kemudian disusul dengan kegiatan pengajuan pertanyaan oleh anak mengenai bagaimana memecahkan masalah. Selain mengajukan pertanyaan anak juga harus mencari langkah yang sesuai dengan dalam pemecahan masalahnya.

Tahap 2: Perencanaan Langkah-langkah Penyelesaian Proyek

Pendidik melakukan pengelompokkan terhadap anak sesuai dengan prosedur pembuatan proyek. Kemudian anak melakukan pemecahan masalah melalui kegiatan diskusi bahkan terjun langsung dalam lapangan.

Tahap 3: Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek

Melakukan penetapan langkah-langkah serta jadwal antara pendidik dan anak dalam penyelesaian proyek tersebut. Setelah melakukan batas waktu maka anak dapat melakukan penyusunan langkah serta jadwal dalam realisasinya.

Tahap 4: Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas dan *Monitoring* Guru

Pemantauan yang dilakukan oleh pendidik mengenai keaktifan anak ketika menyelesaikan proyek serta realisasi yang dilakukan dalam penyelesaian pemecahan masalah. Anak melakukan realisasi sesuai dengan jadwal proyek yang telah ditetapkan.

Tahap 5: Penyusunan Laporan dan Presentasi/Publikasi Hasil Proyek

Setelah proyek selesai, dilakukan pengujian dan penilaian terhadap hasil kerja anak untuk menentukan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai. Pembahasan yang dilakukan dijadikan laporan sebagai bahan untuk pemaparan terhadap orang lain.

Tahap 6: Evaluasi Proyek dan Proyek Hasil Proyek

Pendidik melakukan pengarahan pada proses pemaparan proyek tersebut, kemudian melakukan refleksi serta menyimpulkan secara garis besar apa yang telah diperoleh melalui lembar pengamatan dari pendidik.

Dari penjelasan mengenai langkah-langkah PjBL dapat disimpulkan bahwa PjBL menekankan proses belajar yang aktif dan terstruktur, dimulai dari penentuan proyek hingga evaluasi hasil. Anak dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta bertanggung jawab dalam setiap tahap kegiatan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing, memantau, dan

mengevaluasi proses pembelajaran agar anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan hasil yang optimal.

2.4 Kerangka Pikir

Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk dikembangkan pada diri anak. Hal ini dikarenakan kreativitas yang berkembang dengan baik pada diri anak akan membantunya dalam menyelesaikan masalah, menuangkan ide-idenya dalam bentuk apapun baik gagasan maupun karya, membuat anak lebih inovatif dan imajinatif. Kreativitas itu sendiri adalah kemampuan seseorang atau individu yang diekspresikan atau dituangkan dalam suatu tindakan atau gagasan dan proses serta sebuah karya yang berhubungan dengan imajinatif dan nilai estetis menggunakan model-model baru sehingga membentuk kombinasi dan ide baru yang efektif dan menjadi karya yang bermanfaat serta dapat diterapkan untuk pemecahan masalah. Berdasarkan pengertiannya, salah satu teori yang melandasi proses perkembangan kreativitas pada anak adalah teori kognitif yang digagas oleh beberapa ahli yaitu Guilford dan Torrance mengemukakan bahwa kreativitas melibatkan kemampuan kognitif seperti berpikir divergen, berpikir lateral, dan kemampuan untuk menghubungkan ide-ide yang tidak terkait.

Kreativitas memiliki dua faktor yang dapat mempengaruhi perkembangannya yaitu internal dan eksternal. Dalam faktor internal hal yang mempengaruhi kreativitas anak yaitu potensi dalam diri anak dan juga keluarga sedangkan pada faktor eksternal yang mempengaruhi adalah lingkungan anak seperti lingkungan bermain dan sekolah. Dari faktor eksternal, dapat dilihat bahwa sekolah merupakan salah satu tempat atau lingkungan anak yang berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas anak. Sekolah mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan pembelajaran yang dirancang agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pembelajaran yang ada di sekolah memerlukan model yang sesuai dengan kebutuhan anak serta fasilitas sekolah. Model yang dapat

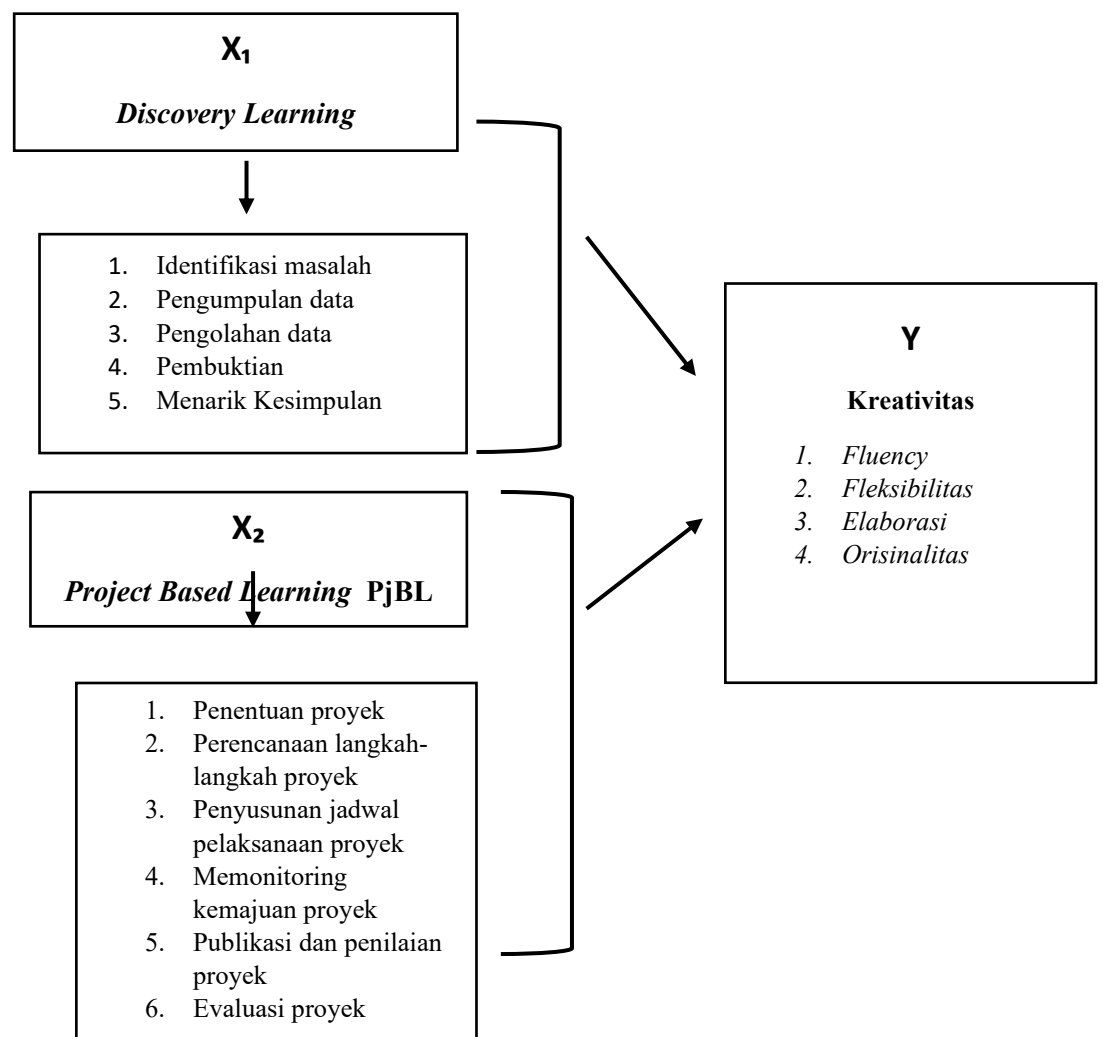
digunakan dalam pembelajaran di sekolah dua diantaranya adalah *discovery learning* dan PjBL.

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* di sekolah memusatkan kepada anak dan guru yang sama-sama berperan aktif mengeluarkan gagasan-gagasan, artinya dalam pembelajaran *discovery learning* anak akan lebih terlibat dan aktif saat proses pembelajaran berlangsung, anak akan mencari tahu sendiri informasi atau data-data melalui percobaan yang dilakukan, tentunya akan menimbulkan rasa senang pada anak dalam mengikuti proses pembelajaran yang berdampak pada meningkatnya keterampilan ataupun hasil belajar anak. Dalam implementasinya *discovery learning* dapat dilakukan dengan mengajak anak mengenal lingkungan mereka, melakukan eksperimen sederhana atau percobaan yang aman dan menyenangkan, dan menghadirkan situasi nyata yang membutuhkan pemecahan masalah seperti permainan yang melibatkan logika. Sedangkan PjBL merupakan pembelajaran dimana anak dapat mengembangkan suatu proyek baik secara individu ataupun secara kelompok untuk menghasilkan suatu produk. Topik dalam pendekatan proyek ini bersifat konkret, dekat dengan pengalaman pribadi anak, menarik, memiliki potensial secara emosional dan intelektual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga anak dapat aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah.

Pelaksanaan kedua pembelajaran tersebut menawarkan hasil pembelajaran dimana anak akan diajak berpikir kreatif, memecahkan masalah baik secara mandiri maupun kelompok, dan anak terlibat langsung serta berperan aktif untuk menyampaikan gagasan atau ide dalam proses pembelajaran. Berdasarkan karakteristik anak usia 5–6 tahun yang cenderung suka bermain, berkreasi, dan belajar melalui pengalaman langsung, maka PjBL dinilai lebih sesuai dan lebih berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas anak dibandingkan *discovery learning*. Melalui PjBL, anak-anak diberi kesempatan untuk menuangkan ide, bekerja sama, serta menghasilkan produk nyata yang dapat melatih aspek

kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan keaslian berpikir secara lebih menyeluruh.

Faktor lain yang mungkin mempengaruhi kreativitas pada anak adalah faktor internal dan eksternal diantaranya pada faktor internal ada rasa ingin tahu anak, imajinatif anak dan pengalaman. Sedangkan pada faktor eksternal terdapat lingkungan dan eksplorasi anak yang mungkin mempengaruhi kreativitas anak. Dari rangkaian pernyataan diatas maka dapat diambil kerangka pikir pada penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penjabaran dari kerangka berpikir diatas, maka hipotesis dari penelitian ini sebagai berikut.

Ha1 : Terdapat pengaruh pada model pembelajaran *discovery learning* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Ha2 : Terdapat pengaruh pada model pembelajaran PjBL terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Ha3 : Terdapat perbedaan pengaruh pada model pembelajaran *discovery learning* dan PjBL terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Ho1 : Tidak terdapat pengaruh pada model pembelajaran *discovery learning* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Ho2 : Tidak terdapat pengaruh pada model pembelajaran PjBL terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Ho3 : Tidak terdapat perbedaan pengaruh pada model pembelajaran *discovery learning* dan PjBL terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif menurut sugiyono (2018) berpendapat bahwa pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengambilan sampel secara random dengan pengumpulan data menggunakan instrumen, analisis data bersifat statistik.

Penelitian ini tidak melakukan pengubahan atau perlakuan, sehingga pada penelitian ini menggunakan model *Ex Post Facto* yaitu suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi dan kemudian melihat ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut. (Hamid & Asmawati, 2021)

Ex post facto pada penelitian ini menggunakan jenis Komparatif–Kausal (*Causal-Comparative*) dan Korelasional karena tujuan penelitian ini adalah mengetahui hubungan serta pengaruh dan perbedaan atau perbandingan pengaruh yang diberikan oleh X_1 dan X_2 terhadap Y .

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada empat sekolah alam yang ada di Bandar Lampung diantara sebagai berikut.

1. Sekolah Alam Al Khair Labuhan Ratu, Bandar Lampung
2. Sekolah Alam Islam Al Karim Kemiling, Bandar Lampung
3. Sekolah Alam Quran Bintang Madani Rajabasa, Bandar Lampung
4. TK Alam Al-Muttaqin Natar, Lampung Selatan

Penelitian dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2025/2026 pada bulan November tahun 2025.

3.3 Populasi Dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi penelitian mengacu pada semua unit analisis yang memiliki ciri-ciri identik atau mempunyai hubungan bermakna dengan isu penelitian. Populasi penelitian mengacu pada keseluruhan individu, objek, atau peristiwa yang menjadi fokus penyelidikan. (Candra Susanto et al., 2024).

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sekolah alam yang ada di Bandar Lampung diantaranya TK Alam Al-Khair dengan jumlah guru 6 orang dan jumlah siswa 26 anak, TK Alam Al-karim dengan jumlah guru 25 orang dan jumlah siswa 69 anak, TK Alam Quran Bintang Madani dengan jumlah guru 4 orang dan jumlah siswa 20 anak, dan TK Alam Al-Muttaqin dengan jumlah guru 5 orang dan jumlah siswa 19 anak.

3.3.2 Sampel

Menurut Siyoto dkk (2015), sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah purposive sampling. Sampel yang dibutuhkan yaitu guru sekolah alam yang mengajar di jenjang TK berbasis alam dan biasa menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan PjBL serta sampel anak diambil secara purposive, yaitu anak usia 5–6 tahun di TK dari empat sekolah alam di Bandar Lampung yang digunakan sebagai tempat penelitian diantaranya TK Alam Al-Khair dengan jumlah guru 6 orang dan jumlah siswa 6 anak, TK Alam Al-karim dengan jumlah guru 15 orang dan jumlah siswa 15

anak, TK Alam Quran Bintang Madani dengan jumlah guru 4 orang dan jumlah siswa 4 anak, dan TK Alam Al-Muttaqin dengan jumlah guru 5 orang dan jumlah siswa 5 anak.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel yang ada pada penelitian ini terdiri dari variabel bebas atau variabel independent (X) dan variabel terikat (Y).

1. Variabel bebas dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel X_1 dan X_2 .
Variabel X_1 dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *discovery learning* dan variabel X_2 di penelitian ini adalah model pembelajaran PjBL.
2. Variabel terikat atau Y pada penelitian ini adalah kreativitas anak usia 5-6 tahun.

3.5 Definisi Konseptual Dan Definisi Operasional

3.5.1 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Bebas (X_1)

1.) Definisi Konseptual *Discovery learning* (X_1)

Discovery learning adalah model pembelajaran yang menekankan pada proses menemukan pengetahuan secara mandiri melalui eksplorasi, pengamatan, percobaan, dan berpikir kritis. Bruner (1961) menyatakan bahwa anak belajar paling efektif saat mereka menemukan konsep atau prinsip sendiri melalui keterlibatan aktif yang melalui tahap stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan kesimpulan.

2.) Definisi Operasional *Discovery Learning* (X_1)

Discovery learning adalah model pembelajaran dengan tahapan stimulasi yaitu guru mengajukan pertanyaan awal untuk membangkitkan rasa ingin tahu anak. Identifikasi masalah dilakukan dengan guru mendorong anak untuk merumuskan pertanyaan atau menebak isi pembelajaran.

Pengumpulan data langkah dimana anak diberi kesempatan mengamati objek, menonton video, atau membaca gambar untuk mengumpulkan informasi. Pengolahan data yaitu anak didampingi untuk membandingkan, mengelompokkan, atau menganalisis hasil pengamatan. Verifikasi yaitu anak melakukan aktivitas (misalnya percobaan sederhana) untuk membuktikan hipotesis awal. Kesimpulan langkah dimana anak dan guru menyimpulkan hasil belajar dari pengalaman yang dilakukan. Aktivitas guru dalam model *discovery learning* diukur melalui angket skala Likert (SS–STS) dengan indikator: stimulasi, perumusan masalah, pengumpulan data, pembuktian, dan kesimpulan.

3.5.2 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Bebas (X_2)

1.) Definisi Konseptual *Project-Based Learning* (X_2)

PjBL adalah model pembelajaran yang berpusat pada anak, di mana proses pembelajaran dilakukan melalui kegiatan proyek jangka pendek maupun panjang, untuk menghasilkan produk konkret yang relevan dengan dunia nyata. Menurut Thomas (2000), PjBL melatih keterampilan kolaborasi, pemecahan masalah, dan kemandirian belajar.

2.) Definisi Operasional PjBL (X_2)

model pembelajaran dengan tahapan yang terdiri dari Penentuan pertanyaan dasar dimana guru merangsang anak untuk bertanya tentang topik proyek atau masalah nyata. Perencanaan proyek yaitu anak terlibat dalam membuat kesepakatan jadwal, pembagian tugas, dan alat yang dibutuhkan. Penyusunan jadwal dilakukan guru untuk membimbing anak dalam mengatur waktu dan urutan kegiatan proyek. Pelaksanaan proyek tahap dimana anak aktif dalam proses pembuatan proyek, dari eksplorasi bahan, diskusi, hingga pembuatan produk. Monitoring guru dilakukan guna pengamatan terhadap keterlibatan anak dalam kerja kelompok, ide yang dikembangkan, dan kreativitasnya. Evaluasi hasil yaitu anak mempresentasikan hasil proyek secara sederhana dan guru menilai hasil

serta prosesnya. Refleksi dimana guru bersama anak melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar dan hasil proyek. Aktivitas guru dalam model PjBL diukur melalui angket skala Likert dengan indikator: penentuan proyek, perencanaan aktivitas, penyusunan jadwal, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi hasil.

3.5.3 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Terikat (Y)

1.) Definisi Konseptual Kreativitas

Kreativitas sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, menghasilkan ide baru, dan mencari berbagai kemungkinan solusi atau karya yang orisinal, fleksibel, lancar, dan elaboratif. Menurut Torrance (1966), kreativitas mencakup empat aspek utama, yaitu: *Fluency* (kelancaran), *Flexibility* (keluwesan), *Originality* (keaslian), dan *Elaboration* (pengembangan).

2.) Definisi Operasional Kreativitas

Kreativitas anak usia 5–6 tahun diukur menggunakan modifikasi rubrik TTCT dengan skala 1–4 yang diukur melalui kemampuan anak dalam menampilkan empat aspek utama, yaitu:

1. Kelancaran (*Fluency*), diukur dari jumlah ide atau gagasan yang dihasilkan anak saat membuat karya.
2. Keluwesan (Fleksibilitas), diukur dari banyaknya variasi atau cara berbeda yang digunakan anak dalam memanfaatkan bahan yang tersedia.
3. Keterperincian (Elaborasi), diukur dari sejauh mana anak mampu menambahkan detail dan memperkaya hasil karyanya.
4. Keaslian (Orisinalitas), diukur dari tingkat keunikan dan kebaruan karya yang dihasilkan anak dibandingkan dengan karya teman sebayanya.

Keseluruhan aspek tersebut mencerminkan kemampuan anak dalam berpikir kreatif, berimajinasi, dan menghasilkan karya yang orisinal sesuai dengan tahapan perkembangan usia 5–6 tahun.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

1.) Angket

Teknik atau model pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini ialah kuisisioner atau angket. Angket adalah salah satu teknik pengumpulan data yang berbentuk kumpulan pernyataan. Model ini digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh aktivitas model pembelajaran *discovery learning* dan PjBL terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Angket pada penelitian ini menggunakan media google form yang diisi oleh guru dengan skala likert terdiri dari 4 poin yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) dengan pola skor seperti berikut.

Tabel 2. Skor Skala Angket Penelitian

Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
SS = 4	SS = 1
S = 3	S = 2
TS = 2	TS = 3
STS = 1	STS = 4

2.) Observasi

Observasi adalah teknik melihat dan mengamati perubahan fenomena sosial yang berlangsung dan berkembang. Selain itu, perubahan dapat dilakukan berdasarkan evaluasi. Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di sekolah alam. Bentuk lembar observasi yang digunakan untuk menilai kreativitas anak adalah alat tes Torrance yaitu TTCT figural serta untuk mengukurnya menggunakan rubrik penilaian yang dimodifikasi dengan skala 1-2-3-4 pada perkembangan anak yang sesuai dengan indikator instrument.

3.7 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa rubrik penilaian dengan skala nilai 1-4 yang hasilnya didapat dari lembar observasi TTCT figural dan angket kuisisioner dengan skala likert dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju. Sedangkan pada angket kuisisioner menggunakan skala likert dengan rentang nilai 1-4 dengan skala sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Berikut tabel instrumen pada penelitian ini :

Tabel 3. Instrumen Observasi Kreativitas

Aspek Kreativitas	Indikator	Jumlah Pernyataan
<i>Fluency</i>	1. Anak dapat menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikirannya dengan cepat.	3
	2. Anak dapat mengerjakan lebih cepat dari anak lain.	
	3. Anak menyusun gambar dengan banyak elemen dan beragam secara spontan	
<i>Flexibility</i>	4. Anak memberi penjelasan/cerita dengan kategori yang beragam pada gambar buatannya.	2
	5. Anak memberi penjelasan/cerita dengan kategori yang beragam pada gambar buatannya.	
<i>Elaborasi</i>	6. Anak menambahkan detail atau pelengkap pada gambar atau karyanya.	2
	7. Anak menyisipkan penjelasan emosi, alasan, atau motivasi tokoh dalam cerita.	
<i>Originality</i>	8. Anak menambahkan detail atau pelengkap pada gambar atau karyanya.	1
Jumlah		8

Tabel 4. Instrumen Angket *Discovery Learning*

Variabel	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
<i>Discovery learning</i>	Stimulasi	1. Memiliki pertanyaan untuk diajukan sebelum pembelajaran dimulai.	1	1
		2. Mengajak anak mencari informasi dengan membaca buku atau sumber belajar lainnya.	4,5,7	3
		3. Mencontohkan terlebih dahulu tahapan kegiatan yang akan dilakukan.	8,9	2
	Mengidentifikasi masalah	1. Membuat identifikasi atau membuat pertanyaan mengenai pembelajaran.	15	1
		2. Menyampaikan gagasan sementara hasil identifikasi mengenai bahan Pelajaran.	17,18,19	3
	Pengumpulan data	1. Menjawab pertanyaan yang telah digagas oleh anak.	23	1
		2. Guru menyediakan media belajar yang digunakan untuk objek pengamatan seperti video atau gambar.	24	1
	Pengolahan data	1. Membimbing anak untuk membuat analisis dari hasil pengamatan.	28,29,30,31	4
		2. Mengelompokkan objek atau informasi berdasarkan ciri-ciri tertentu.	32,33,34,35	4
	Pembuktian	1. Melakukan percobaan membuktikan analisis yang telah disusun.	36,38,39	4
		2. Membandingkan hasil pengamatan mereka dengan sumber belajar yang digunakan seperti video atau gambar	40,43	2
	Menarik Kesimpulan	1. Menyampaikan hasil belajar mereka dalam bentuk karya atau persentasi sederhana.	48,50	2
Jumlah				27

Setelah dilakukan uji validitas, instrument penelitian pada variabel X_1 menjadi 27 item pernyataan dan 22 pernyataan yang tidak valid.

Tabel 5. Instrumen Angket *Project Based Learning*

Variabel	Aspek	Indikator	No. item	Jumlah
Model pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	Penentuan proyek	1. Menyampaikan topik pembelajaran kepada anak.	2,3	2
		2. Mengajak anak untuk mengajukan pertanyaan mengenai pemecahan masalah.	4,6,7	3
	Perencanaan langkah-langkah dalam penyelesaian proyek	1. Mengelompokkan anak sesuai dengan prosedur pembuatan proyek	9,10	2
		2. Memastikan setiap anak dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur pembuatan proyek/produk yang akan dihasilkan.	12,13,15	3
	Penyusunan jadwal penyelesaian proyek	1. Membuat kesepakatan dengan anak mengenai jadwal pelaksanaan proyek.	18	1
	Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru	1. Guru melakukan pengamatan atau monitoring mengenai keaktifan anak dalam penyelesaian proyek.	22	1
		2. Memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan.	23	1
	Publikasi hasil proyek	1. Melakukan penilaian terhadap hasil kerja.	27,30	2
		2. Mengukur ketercapaian tujuan belajar.	31,32	2
	Evaluasi	1. Membimbing proses pemaparan proyek, menanggapi hasil.	35,38	2
		2. Merefleksi serta menyimpulkan hasil belajar melalui lembar pengamatan guru.	40,41	2
Jumlah				20

Setelah dilakukan uji validitas pada instrumen variabel X_2 terdapat 20 item pernyataan yang terhitung valid dan 21 item pernyataan yang tidak valid.

3.8 Uji Instrumen

3.8.1 Uji Validitas

Pada penelitian ini dilakukan dua uji validitas yaitu uji ahli dan uji lapangan.

1. Uji Ahli

Uji ahli dilakukan pada rubrik lembar observasi dan pernyataan angket yang akan digunakan untuk menjadi alat pengukuran data pada penelitian ini. Pada rubrik penilaian lembar observasi dilakukan uji ahli oleh dosen PG-PAUD yaitu ibu Chasya Aghniarrahmah, M.Pd. Hal ini dilakukan untuk menguji kelayakan rubrik penilaian lembar observasi yang digunakan untuk menilai hasil gambar anak dari alat tes kreativitas TTCT. Penelitian ini juga menggunakan angket kuisisioner yang diisi oleh guru di sekolah yang diuji validitas dan kelayakannya oleh ibu Nia Fatmawati, M. Pd. Hal ini dilakukan bertujuan untuk mengevaluasi, memberikan saran dan menguji kesesuaian instrumen penelitian variabel model pembelajaran.

2. Uji Lapangan

Instrumen penelitian dikatakan valid jika pernyataan pada instrumen mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh instrument tersebut. (Sanaky, 2021)

Setelah diuji oleh ahli, instrumen penelitian divalidkan kembali dengan melakukan uji lapangan. Uji validitas ini dilakukan pada ketiga variabel yaitu angket *discovery learning*, angket PjBL dan rubrik penilaian observasi kreativitas.

Untuk melakukan uji validitas ini menggunakan program IBM SPSS *statistic 25 for windows* yaitu dengan membandingkan nilai r_{Hitung}

dengan r_{Tabel} , apabila nilai $r_{Hitung} > r_{Tabel}$ maka dapat dinyatakan valid.

Sebelum mengukur validitas, angket perlu diuji cobakan dan hasilnya dicari secara matematis dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* menurut Budiman adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan Y

$\sum x$: jumlah masing-masing butir

$\sum y$: jumlah skor seluruh item

$\sum xy$: jumlah skor antara X dan Y

n : jumlah obyek

Berdasarkan uji lapangan yang telah dilakukan pada rubrik penilaian dan angket *discovery learning* dan PjBL didapatkan hasil uji validitas dengan menggunakan nilai signifikan 5% yaitu 0,514 sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Variabel Y

No	Item Pernyataan	Validitas	Jumlah
1.	1,2,3,5,6,7,8,9	Valid	8
2.	4,10,11,12	Tidak valid	4

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Variabel X₁

No	Item Pernyataan	Validitas	Jumlah
1.	1,4,5,7,15,17,18,19,23,24,28,29,30,31,32,33,34,35,36,38,39,40,43,48,50	Valid	27
2.	2,3,6,10,11,12,13,14,16,25,26,27,37,41,42,44,45	Tidak valid	23

Sumber: hasil pengolahan data 2025

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil perhitungan uji validitas dari variabel X₁ yaitu ada 27 item yang dinyatakan valid dan 23 item yang dinyatakan tidak valid dari 50 item pernyataan yang diujikan.

Tabel 8. Hasil Uji Validitas Variabel X₂

No	Item Pernyataan	Validitas	Jumlah
1.	2,3,4,6,7,9,10,12,13,15,18,22,23,27, 30,31,32,35,38,40,41	Valid	20
2.	1,5,8,11,14,16,17,19,20,22,24, 25,26,33,34,36,37,39	Tidak valid	21

Sumber: hasil pengolahan data 2025

Tabel diatas memaparkan hasil dari uji validitas yang telah dilakukan pada 41 pernyataan variabel X₂ dengan hasil 20 item pernyataan yang dinyatakan valid dan 21 item pernyataan yang dinyatakan tidak valid.

3.8.2 Uji Realibilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana pengukuran dari suatu tes tetap konsisten setelah dilakukan berulang-ulang terhadap subjek dan dalam kondisi yang sama. (Sanaky, 2021) Dalam pembuatan alat ukur dunia Pendidikan, harus dilakukan secermat mungkin dan disesuaikan dengan kaidah-kaidah yang telah ditentukan oleh ahli-ahli pengukuran di bidang pendidikan. Kereliabilitan suatu alat ukur, yang berupa suatu indeks reliabilitas, dapat dilakukan penelaahan secara statistik.

Adamson & Prion, 2013 mengatakan pengujian reliabilitas menggunakan uji *Alfa Cronbach* dilakukan untuk instrumen yang memiliki jawaban benar lebih dari 1. Instrumen tersebut misalnya instrumen berbentuk esai, angket, atau kuesioner dengan rumus sebagai berikut. (yoel octobe purba, 2021)

$$r_i = \frac{k}{(k - 1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan :

r_i : koefisien reliabilitas Alfa Cronbach

k : jumlah item soal

$\sum s_i^2$: jumlah varians skor tiap item

s_t^2 : varians total

Sugiyono (2017) menyatakan Hasil perhitungan uji reabilitas dinyatakan reabel apabila koefisien *Cronbach's Alpha* pada instrumen memiliki nilai $\alpha > 0,60$.

Berdasarkan perhitungan uji reabilitas menggunakan IMB SPSS *Statistic 25 for windows* yang telah dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Reabilitas Variabel Y

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,865	8

Sumber : hasil pengolahan data tahun 2025

Tabel diatas memaparkan hasil dari uji reabilitas pada variabel Y dengan menggunakan 8 item yang sudah di uji validitasnya memperoleh hasil perhitungan dengan nilai 0,856. Kemudian dilihat dari kriteria yang ada maka instrument variabel Y dikatakan valid dan reliabel karena nilai $\alpha > 0,60$.

Tabel 10. Hasil Uji Reabilitas Variabel X₁

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,951	27

Sumber : hasil pengolahan data tahun 2025

Tabel diatas memaparkan hasil dari uji reabilitas pada variabel X₁ dengan menggunakan 27 item yang sudah di uji validitasnya memperoleh hasil perhitungan dengan nilai 0,951. Kemudian dilihat dari kriteria yang ada maka instrument variabel X₁ dikatakan valid dan reliabel karena nilai $\alpha > 0,60$.

Tabel 11. Hasil Uji Reabilitas Variabel X₂

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,912	21

Sumber : pengolahan data tahun 2025

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat hasil dari uji reabilitas pada variabel X_2 dengan hasil uji dari 20 item pernyataan valid. Dari hasil perhitungan reabilitas tersebut didapatkan nilai 0,912 yang berarti instrument variabel X_2 dikatakan reliabel karena memenuhi kriteria reabilitas yaitu nilai $\alpha > 0,60$.

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengolah data hasil penelitian agar dapat menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah diajukan. Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis statistik parametrik. Sebelum melakukan analisis regresi, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis agar data yang digunakan memenuhi asumsi dasar statistik. Data yang diperoleh dari angket guru menggunakan skala Likert empat poin, sedangkan data kreativitas anak diperoleh dari hasil observasi menggunakan TTCT. Meskipun data dari skala Likert bersifat ordinal, dalam penelitian ini data tersebut diperlakukan sebagai data interval, karena analisis yang digunakan adalah regresi linier, dan telah banyak penelitian terdahulu yang memperlakukan data Likert sebagai data interval. (Sugiyono, 2018; Azwar, 2016)

3.9.1 Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat dilakukan untuk menentukan jenis uji statistik yang digunakan, yaitu uji normalitas yang dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data variabel X_1 , X_2 , dan Y berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Penelitian ini menggunakan uji *Shapiro–Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 responden.

Kriteria pengambilan keputusan:

- Jika $\text{Sig.} > 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- Jika $\text{Sig.} < 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

3.9.2 Analisis Deskriptif

Analisis statistik deskriptif bertujuan untuk memperoleh gambaran umum mengenai skor kreativitas anak dan skor angket dari variabel X_1 dan X_2 . Statistik deskriptif yang digunakan meliputi nilai interval dan frekuensi serta gambaran capaian dari hasil penelitian.

3.10 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan bertujuan untuk mengukur besarnya pengaruh yang diberikan oleh variabel X terhadap variabel Y . Untuk membuktikan dugaan hipotesis yang telah dibuat, maka dalam penelitian ini dilakukan beberapa uji hipotesis sebagai berikut.

3.10.1 Uji Regresi Linear

Regresi linear adalah teknik analisis statistik yang digunakan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan fungsional antara satu variabel bebas (X) atau lebih terhadap variabel terikat (Y). Analisis ini memberikan gambaran seberapa besar perubahan yang terjadi pada variabel Y apabila variabel X mengalami perubahan satu satuan (Sugiyono, 2017 dengan rumus perhiyungan sebagai berikut.

$$Y=a+bX$$

Keterangan :

Y = variabel dependen

X = variabel independent

a = konstanta

b = koefisien regresi

3.10.2 Uji *mann-withneyy U*

Uji *Mann-Whitney U* merupakan salah satu uji statistik non-parametrik yang digunakan untuk menguji perbedaan antara dua kelompok yang tidak berpasangan (independent), khususnya jika data tidak memenuhi asumsi normalitas. Menurut Sugiyono (2021), uji *Mann-Whitney U* dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara dua kelompok independen berdasarkan rangking skor atau peringkat data. Pada penelitian ini uji *Mann Whitney U* dilakukan untuk mengetahui perbedaan pengaruh kreativitas dikelompok *discovery learning* dengan kelompok PjBL.

$$u = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Keterangan:

n_1 = jumlah sampel kelompok pertama

n_2 = jumlah sampel kelompok kedua

R_1 = total ranking kelompok pertama

R_2 = total ranking kelompok kedua

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh aktivitas guru pada model *discovery learning* dan PjBL terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun di Sekolah Alam, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada pengaruh model *discovery learning* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun, hasil penelitian menunjukkan bahwa model ini tidak memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik. Meskipun demikian, secara deskriptif nilai kreativitas pada kelompok yang mendapatkan pembelajaran *discovery learning* tampak sedikit lebih tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa model ini memiliki kecenderungan dalam meningkatkan kreativitas
2. Terkait pengaruh model PjBL terhadap kreativitas anak, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan model PjBL tidak memberikan pengaruh yang signifikan. Kreativitas anak yang mengikuti pembelajaran berbasis proyek berada dalam kategori yang relatif stabil dan belum menunjukkan perubahan yang berarti selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung.
3. Pada perbedaan pengaruh antara *discovery learning* dan PjBL, hasil analisis menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak. Namun demikian, secara kecenderungan nilai kreativitas melalui penerapan *discovery learning* tampak sedikit lebih tinggi daripada model PjBL, sehingga memberikan gambaran bahwa model *discovery learning* memiliki peluang lebih besar dalam memunculkan kreativitas, meskipun belum cukup kuat secara statistik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pendidik

Pendidik dapat menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan menggunakan alat dan bahan yang lebih mudah didapat dan melakukan penunjan yang sederhana. Pada model PjBL, pendidik dapat lebih menyederhanakan langkah-langkah dalam pembuatan proyek sehingga anak dapat lebih mudah mengikuti proses kegiatan belajar.

2. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa penyediaan lingkungan belajar yang lebih terbuka dan fleksibel, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mencoba, bertanya, dan bereksperimen tanpa tekanan hasil. Kreativitas anak lebih mudah berkembang ketika mereka mendapatkan ruang untuk mengeksplorasi ide tanpa batasan yang terlalu kaku dalam pembelajaran.

3. Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan jumlah sampel yang lebih besar agar variasi data semakin terlihat. Peneliti juga dapat mencoba variabel lain yang memengaruhi kreativitas, seperti lingkungan rumah, gaya bermain anak, atau metode pembelajaran lain yang lebih spesifik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, D. P. (2024). Penerapan Model *Discovery learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 19(2), 151–157. <https://doi.org/10.21831/Jep.V19i2.52350>
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/Jpap.V9n2.P292-299>
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, Dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/Jim.V3i1.504>
- Carvallo, M. G. (2024). *Gambaran Kreativitas Figural Pada Siswa SMK Negeri 4 Kota Kupang*. 2(1993), 33–42. <https://doi.org/10.24246/Jwp.V2i1.13949>
- Chapnick, A. (2008). The Golden Age. *International Journal*, 64(1), 205–221. <https://doi.org/10.1177/002070200906400118>
- Damayanti, Et All. (2023). Strategi Pembelajaran Project Based Learning Pjbl. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 706–719. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Dea Asri Pujiasti, S. P. A., & Munawar, E. T. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Kolase Mata Pelajaran Sbdp Di Kelas Iv Sd. *Caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 02.
- Direktorat Guru Pendidikan Dasar. (2020). *Mengenal Model Pembelajaran Discovery learning*. Direktorat Guru Pendidikan Dasar. [https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/mengenal-model-pembelajaran-discovery-learning#:~:text=Ketiga Model Tersebut Adalah%3A \(1,-Based Learning%2FPJBL\)](https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/mengenal-model-pembelajaran-discovery-learning#:~:text=Ketiga Model Tersebut Adalah%3A (1,-Based Learning%2FPJBL))
- Djoko Suwito. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Pjbl Untukmeningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasaraksi Dan Reaksi Gaya Smk Negeri 7 Surabaya. *Jptm*,

11, 1–6.

- Elvadola, C., Lestari, Y. D., & Kurniasih, T. I. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 31–38. <https://doi.org/10.52217/Pedagogia.V4i1.732>
- Fajri, Z. (2019). Model Pembelajaran *Discovery learning* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sd. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 7(2), 1. <https://doi.org/10.36841/Pgsdunars.V7i2.478>
- Fikri, M. T., & Ni'mah, R. (2021). Pengembangan Konsep Sekolah Alam Selama Belajar Dari Rumah Di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 6, 177–189. <https://ejournal.sunan-giri.ac.id/index.php/AlUlya/article/view/632%0Ahttps://ejournal.sunan-giri.ac.id/index.php/Al-Ulya/article/download/632/431>
- Hanafi, S. H., & Sujarwo, S. (2015). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas Di TK Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 215. <https://doi.org/10.21831/Jppm.V2i2.6360>
- Hidayati, S., Fahrudin, & Astawa, I. M. S. (2018). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Eksplorasi Menggunakan Koran Bekas Di TK Mutiara Hati Mataram Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 65–75. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/Yaabunayya/article/view/2419>
- Himmah, E. F., Handayanto, S. K., & Kusairi, S. (2021). Potensi Berpikir Kreatif Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(1), 50. <https://doi.org/10.17977/Jptpp.V6i1.1438>
- Hosnan, M. (2016). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ingtyasningsih, P., Nurhidayati, N., & Ngazizah, N. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Di Kelas V Sd Negeri Kapatihan. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 210. <https://doi.org/10.31764/Paedagogia.V13i2.10605>
- Ismaniar, I., & Hazizah, N. (2019). *Buku Ajar Pelatihan Kreativitas Deu-Coupage Bagi Pendidik PAUD*.
- Josephine, A., Sawiji, H., & Susantiningrum. (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Matapelajaran Pengantar Administrasi

- Perkantoran Kelas X Administrasi Perkantoran 3 SMK Negeri 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 1(1), 14–35.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/Fondatia.V4i1.441>
- Kristina, M., Sari, R. N., & Puastuti, D. (2021). Implementasi Kurikulum Sekolah Alam Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Alam Al Karim Lampung. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(2), 347. <https://doi.org/10.24252/Idaarah.V5i2.24376>
- Kusumawardani, R. (2013). Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Brain Based Learning (Penelitian Tindakan Di Kelompok A PAUD Izzati Baros Serang Banten Tahun 2013). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 9, 143–162.
- Melanie Klein. (2023). *Konsep Tes Kreativitas, Tujuan, Dan Jenis Tes Kreativitas*. PsychologyMultitalent. <https://www.psikologimultitalent.com/2016/03/konsep-tes-kreativitas-tujuan-dan-jenis.html>
- Melinda, V., & Zainil, M. (2020). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 1526–1539.
- Muchlisin Riadi. (2020). *Kreativitas (Pengertian, Dimensi, Aspek, Tahapan Dan Faktor Yang Mempengaruhi)*. Kajian Pustaka. <https://www.kajianpustaka.com/2020/07/kreativitas.html>
- Muhammad Rafik, Vini Putri Febrianti, Afifah Nurhasanah, & Siti Nurdianti Muhajir. (2022). Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Pjbl Terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 80–85. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.10>
- Mulyasa, E. (2017). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*.
- Muqodas, I. (2015). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25–33. <https://ejournal.upi.edu/index.php/metodikdidaktik/article/viewfile/3250/2264>
- Mutiah, E., & Srikandi, S. (2021). Konsep Pengembangan Kreativitas Aud. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.24952/alathfal.V1i1.3464>

- 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. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4999>
- Ningrum, Ifa Khoiria; Purnama, Y. I. (2019). Buku Sekolah Alam Pdf.Pdf. In *Sekolah Alam* (Pp. 1–45).
- Puspita, M., & Sutinah. (2018). Pengasuhan Orang Tua Dengan Kreativitas Anak Prasekolah Di TK Al-Azhar Kota Jambi. *Riset Informasi Kesehatan*, Vol. 7, No, 144. <https://doi.org/10.30644/rik.v7i2.170>
- Rapiatunnisa, R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(01), 17–26. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.423>
- Riza, M., Kartono, & Susilaningsiha, E. (2020). Kajian Project Based Learning Pjbl Pada Kondisi Sebelum Dan Pada Saat Pandemi Covid-19 Berlangsung. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020*, 3(1), 236–241. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/617>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Pasal 4 ayat (4).
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Sani, R. A. (2015). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sani, R. A. (2016). *Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sari, A. Y. (2018). Implementasi Pembelajaran Project Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *Motoric*, 1(1), 10. <https://doi.org/10.31090/paudmotoric.v1i1.547>
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Pjbl Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal VARIDIKA*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Silvia Tabah Hati, M. S. (2016). Model Pendidikan Karakter Yang Baik Di Sekolah Alam. *Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan*, 15(1),

1–32. <https://Www.Ptonline.Com/Articles/How-To-Get-Better-Mfi-Results>

Siskawati, G. H., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2020). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Online. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 31–42. <http://Ejournal.UikaBogor.Ac.Id/Index.Php/EDUCATE/Article/View/3324>

Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Sitorus, A. S., & Armayanti, R. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori Dan Praktik. In *Perdana Publishing*.

Suciani, T., Lasmanawati, E., & Rahmawati, Y. (2018). Pemahaman Model Pembelajaran Sebagai Kesiapan Praktik Pengalaman Lapangan (Ppl) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner*, 7(1), 76–81.

Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak Dengan Strategi Habitiasi Dalam Keluarga. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 5(3), 117. <https://doi.org/10.36722/Sh.V5i3.385>

Susanto, A. (2018). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Suyadi. (2017). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suyadi & Ulfah, M. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tim LP3M Universitas Tanjungpura. (2021). *Buku Pedoman Metode Berbasis Proyek(P.04)*. https://mipa.untan.ac.id/file/penjaminan_mutu/7dc549dc530aca27acc2d32aa2167e50

Ulya Ainur Rofi'ah, Nur Khotimah, & Putri Indah Lestari. (2023). Pengukuran Kreatifitas Anak Usia Dini Menurut E.P. Torrance. *Alzam: Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 40–55. <https://doi.org/10.51675/Alzam.V3i1.526>

Yamin, M., & Sanan, J. S. (2016). *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Yoel Octobe Purba. (2021). Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan. *Widini Bhakti Persada Bandung*, 01(02), 3–26.