

Pengaruh 3R Project Activity Terhadap Kemampuan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Ngrambe 1

Avifah Rahmawati¹, Wening Sekar Kusuma², Akhmadi Putro Aji Pangestu³

^{1,2,3}Stkip Modern Ngawi

avifahrahma629@gmail.com¹, weningsekar13@gmail.com²,

akhmadiputroajipangestu@stkipmodernngawi.ac.id³

ABSTRACT; *This research is motivated by the low creativity ability of children aged 5-6 years in Dharma Wanita Ngrambe 1 Kindergarten which is shown through the tendency of children to imitate teacher examples, lack of courage to express their own ideas, and the results of work that are still less varied. This study aims to determine the effect of the implementation of 3R Project activity on the creativity ability of children aged 5-6 years in Dharma Wanita Ngrambe 1 Kindergarten. The research method used is quantitative research with a quasi-experimental design using One Group Pretest-Posttest Design. The research sample consisted of 20 children in group B who were selected using saturated sampling techniques. The data collection technique used a children's creativity observation sheet that included aspects of fluency, flexibility, originality, and elaboration. Data analysis was carried out using a paired sample t-test with the help of SPSS 24. The results showed that the average pretest value of children's creativity ability was 11.35 and increased in the posttest to 17.80 after the implementation of 3R Project activity. The results of the paired sample t-test showed a Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, so H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant effect of the implementation of 3R Project activity on the creativity of children aged 5-6 years at Dharma Wanita Ngrambe 1 Kindergarten. The implementation of project-based learning activities through the principles of Reduce, Reuse, and Recycle has proven effective in increasing children's creativity, especially in aspects of the ability to generate ideas, courage to explore, originality of work, and development of details of work.*

Keywords: *3R Project Activity, Children's Creativity, Early Childhood, Project-Based Learning.*

ABSTRAK; Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Ngrambe 1 yang ditunjukkan melalui kecenderungan anak meniru contoh guru, kurang berani mengemukakan ide sendiri, serta hasil karya yang masih kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan 3R Project activity terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Ngrambe 1. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experiment) menggunakan One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 20 anak kelompok B yang dipilih menggunakan

teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi kreativitas anak yang mencakup aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Analisis data dilakukan menggunakan uji paired sample t-test dengan bantuan SPSS 24. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kemampuan kreativitas anak sebesar 11,35 dan meningkat pada posttest menjadi 17,80 setelah diterapkan 3R Project activity. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan 3R Project activity terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Ngrambe 1. Penerapan kegiatan pembelajaran berbasis proyek melalui prinsip Reduce, Reuse, dan Recycle terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak, terutama dalam aspek kemampuan menghasilkan ide, keberanian bereksplorasi, keaslian karya, dan pengembangan detail hasil karya.

Kata Kunci: 3R Project Activity, Kreativitas Anak, Anak Usia Dini, Pembelajaran Berbasis Proyek.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peranan penting dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Masa usia dini dikenal sebagai masa emas (*golden age*) karena pada masa tersebut perkembangan anak berlangsung sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi yang tepat. Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan adalah kreativitas.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan gagasan, ide, atau karya baru yang memiliki nilai dan manfaat. Menurut Munandar, kreativitas mencakup aspek kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Kemampuan kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini karena dapat membantu anak dalam memecahkan masalah, mengembangkan imajinasi, serta meningkatkan rasa percaya diri.

Berdasarkan hasil observasi di TK Dharma Wanita Ngrambe 1 diketahui bahwa kemampuan kreativitas anak usia 5–6 tahun masih belum berkembang secara optimal. Sebagian besar anak masih cenderung meniru contoh yang diberikan guru dan kurang berani mengemukakan ide atau gagasan sendiri. Pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru sehingga kesempatan anak untuk mengeksplorasi kreativitasnya menjadi terbatas.

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas

anak adalah melalui 3R Project Activity. Kegiatan ini merupakan aktivitas berbasis proyek yang memanfaatkan prinsip *Reduce*, *Reuse*, dan *Recycle* dalam proses pembelajaran. Anak diberi kesempatan untuk memanfaatkan berbagai bahan bekas menjadi karya yang memiliki nilai guna sehingga mereka dapat bereksplorasi dan mengembangkan ide sesuai imajinasi masing-masing.

Melalui kegiatan tersebut anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga belajar untuk peduli terhadap lingkungan. Penggunaan bahan bekas dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas sekaligus menanamkan nilai-nilai kepedulian lingkungan sejak usia dini.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan pemanfaatan bahan bekas dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan 3R Project Activity terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Ngrambe 1.

LANDASAN TEORI

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan, ide, maupun karya yang memiliki nilai guna. Kreativitas pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dan menemukan pengalaman belajar secara langsung.

Menurut Munandar, kreativitas terdiri atas empat aspek, yaitu:

1. Kelancaran berpikir (*fluency*), yaitu kemampuan menghasilkan berbagai gagasan.
2. Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang.
3. Keaslian (*originality*), yaitu kemampuan menghasilkan ide yang berbeda dari orang lain.
4. Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan mengembangkan dan memperinci suatu gagasan.

3R Project Activity merupakan kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan konsep *Reduce*, *Reuse*, dan *Recycle* dengan pendekatan berbasis proyek. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui penggunaan bahan-bahan bekas yang tersedia di lingkungan sekitar.

Pembelajaran berbasis proyek memiliki kelebihan karena mampu meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan kemampuan berpikir anak. Anak dapat belajar melalui pengalaman secara

langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini menggunakan satu kelompok tanpa kelompok kontrol.

Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita Ngrambe 1 Kabupaten Ngawi pada bulan Januari sampai Mei 2026. Populasi penelitian berjumlah 20 anak kelompok B. Karena jumlah populasi kurang dari 30 anak, seluruh populasi dijadikan sampel penelitian menggunakan teknik sampling jenuh.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan instrumen kreativitas yang terdiri atas lima butir pernyataan. Instrumen disusun berdasarkan aspek kreativitas menurut Munandar yang meliputi kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan keaslian.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji reliabilitas dilakukan kepada 20 anak di luar sampel penelitian menggunakan bantuan SPSS versi 24. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,842 sehingga instrumen dinyatakan reliabel.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif serta uji *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS versi 24 untuk mengetahui pengaruh penerapan 3R Project Activity terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5–6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hail Penelitian

Penelitian diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya anak diberikan kegiatan 3R Project Activity melalui berbagai aktivitas yang memanfaatkan bahan bekas menjadi karya yang bernilai guna.

Setelah perlakuan diberikan, dilakukan posttest untuk mengetahui perubahan kemampuan kreativitas anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor kreativitas setelah diterapkannya 3R Project Activity.

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan 3R Project Activity

terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Ngrambe 1.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan 3R Project Activity memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Peningkatan kreativitas anak terjadi karena kegiatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung.

Selama kegiatan berlangsung, anak terlibat dalam proses memilih bahan, merancang bentuk karya, menyusun bagian-bagian yang diperlukan, serta menyelesaikan hasil karya sesuai dengan ide dan imajinasi masing-masing. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Pada aspek kelancaran berpikir, anak mulai mampu menghasilkan berbagai ide dalam membuat suatu karya. Anak yang sebelumnya hanya mengikuti contoh guru mulai berani mengemukakan gagasan sendiri.

Pada aspek keluwesan berpikir, anak menunjukkan kemampuan menggunakan bahan bekas dengan berbagai cara. Botol plastik, kardus, sedotan, dan bahan lainnya dapat dimanfaatkan menjadi berbagai bentuk karya yang berbeda.

Pada aspek keaslian, anak mulai mampu menghasilkan karya yang berbeda dengan teman-temannya. Perbedaan tersebut terlihat dari bentuk, warna, maupun hiasan yang digunakan.

Pada aspek elaborasi, anak mampu memperinci hasil karyanya dengan menambahkan berbagai detail sehingga karya yang dihasilkan menjadi lebih menarik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Kegiatan 3R Project Activity memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan berbagai benda konkret sehingga membantu perkembangan kreativitas mereka.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek serta pemanfaatan bahan bekas mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini. Melalui kegiatan tersebut anak lebih bebas mengekspresikan ide dan imajinasi yang dimiliki.

Selain meningkatkan kreativitas, kegiatan 3R Project Activity juga mampu meningkatkan keaktifan, rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, serta kepedulian terhadap lingkungan. Anak menjadi lebih terbiasa memanfaatkan barang bekas menjadi benda yang memiliki nilai guna sehingga dapat menanamkan sikap cinta lingkungan sejak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan 3R Project Activity berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Ngrambe 1. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penerapan 3R Project Activity memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif, bereksplorasi, memecahkan masalah, serta menghasilkan berbagai karya sesuai dengan ide dan imajinasi yang dimiliki. Oleh karena itu, 3R Project Activity dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini sekaligus menanamkan sikap peduli terhadap lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, R., Sumriyeh, S., & Asy'ari, A. (2022). *Metode pembelajaran berbasis 3R (Reuse, Reduce, Recycle) dalam upaya memperdayakan kreativitas anak usia dini*. Jurnal Pelita PAUD, 6(2).
- Abidin, R., Sumriyeh, S., & Asy'ari, A. (2022). *Metode pembelajaran berbasis 3R (Reuse, Reduce, Recycle) dalam upaya memperdayakan kreativitas anak usia dini*. Jurnal Pelita PAUD, 6(2), 222–231. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1732>
- Barokah, A., Hartono, H., Rokhman, F., & Wagiran (2025). *Integrasi konsep 3R dalam pendidikan seni rupa*. DIKODA Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar.
- Barokah, A., Hartono, H., Rokhman, F., & Wagiran, W. (2023). *Integrasi konsep 3R (Reduce, Reuse, Recycle) dalam pembelajaran seni rupa: Inovasi pedagogis menuju pendidikan berkelanjutan*. JPGSD Journal, 6(1S), hal. tertentu. <https://doi.org/10.37366/jpgsd.v6i1S.6316>
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan. (Teori experiential learning terkait *learning-by-doing*).
- Fadilah, Y., & Yuandana, T. (2025). *The Effectiveness of Plastic Recycling Montage in Stimulating Creativity of Children Aged 5–6 Years*. Nak-Kanak: Journal of Child

Research.

- Guilford, Joy P. "Creativity: Yesterday, today and tomorrow." *The Journal of Creative Behavior* 1.1 (1967): 3-14.
- Gutiawati, T. A., Kristiana, D., & Setyowahyudi, R. (2022). *Penerapan metode 3R untuk menstimulasi kreativitas pada anak usia dini di kelompok A. Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 46–55.
- Gutiawati, T. A., Kristiana, D., & Setyowahyudi, R. (2022). Penerapan metode 3R (Reduce, Reuse, Recycle) untuk menstimulasi kreativitas pada anak usia dini di kelompok A. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 46–55. <https://doi.org/10.33369/jip.7.1.46-55>
- Gutiawati, T. A., Kristiana, D., & Setyowahyudi, R. (2022). *Penerapan metode 3R (Reduce, Reuse, Recycle) untuk menstimulasi kreativitas pada anak usia dini di kelompok A. Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), 46–55. <https://doi.org/10.33369/jip.7.1.46-55>
- Kodriyah, K., Rizky, M., Ruz, D. S., Wijaya, H., Burhanudin, B., & Dewi, A. A. (2025). Belajar Sambil Bermain: Edukasi Praktis 3R untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, 324–331. <https://doi.org/10.30656/senama.v2i.120>
- Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2006). Project-based learning. Dalam R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences* (hlm. 317–334). Cambridge University Press.
- Kurniawati, R., & Kristiana, D. (2024). *Pengaruh Penerapan Metode Project Based Learning terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun. Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Kurniawati, R., Kristiana, D., & Muttaqin, M. ‘A. (2024). *Pengaruh penerapan metode Project Based Learning terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun pada Kurikulum Merdeka di TK Dharma Wanita. Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(2).
- Maryana Arpah, Ratih Kusumawardani & Atin Fatimah (2023). *Creativity and Project Based Learning in early childhood. International Journal of Emerging Issues in Early Childhood Education*.
- Munandar, U. (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta:
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- National Association for the Education of Young Children (NAEYC). (2020).

- Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Washington, DC: NAEYC.
- Nurhayati, R., Qonita, Q., & Mulyana, E. H. (2025). Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK Joy Kids National Plus Tasikmalaya. *Ar-Raihanah*, 5(2), 193–203. <https://doi.org/10.53398/arraihanah.v5i2.706>
- Royani, I., Suriyani, & Tjahyaningsih, R. (2025). *Utilizing recycled materials as innovative educational media to enhance early childhood learning*. International Journal Education and Computer Studies.
- Sallewatang, A. U., Syamsuardi, & Dzulfadhilah, F. (2025). Pengaruh project-based learning melalui kegiatan daur ulang terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Kajian Anak*, 6(2), 267–282. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v6i02.8924>
- Sallewatang, A. U., Syamsuardi, & Dzulfadhilah, F. (2025). *Pengaruh project-based learning melalui kegiatan daur ulang terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun*. Jurnal Kajian Anak, 6(02), 267–282. <https://doi.org/10.24127/j-sanak.v6i02.8924>
- Tri Ayu Gutiawati (2022). *Penerapan metode 3R untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini*. Jurnal Ilmiah Potensia, 7(1), 46–55.
- Tri Nurjanah, Tribuana Anggereini, Sri Indriani Harianja (2024). *Pengaruh Model Project Based Learning terintegrasi ecoprint terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun*. Jurnal Ilmiah Potensia, 9(2), 188–194.
- UNESCO. (2021). *Education for Sustainable Development: A Roadmap*. Paris: UNESCO Publishing.
- Utami Sallewatang, A., Syamsuardi, & Fitriani (2025). *Pengaruh Project Based Learning melalui kegiatan daur ulang terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun*. Jurnal Kajian Anak (J-Sanak).
- Utami Sallewatang, Syamsuardi, Fitriani Dzulfadhilah & Angri Lismayani (2025). *Pengaruh Project Based Learning melalui kegiatan daur ulang terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun*. Jurnal Kajian Anak, 6(02), 267–282. doi:10.24127/j-sanak.v6i02.8924
- Arpah, M., Kusumawardani, R., & Fatimah, A. (2023). *Creativity and Project Based Learning*. International Journal of Emerging Issues in Early Childhood Education, 5(2). <https://doi.org/10.33830/ijeiece.v5i2.1626>.
- Fidiani, A., & Khabibah, U. (2023). *Pemanfaatan Bahan Ajar Loose Part Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Usia Dini*

- di TK Baitul Ilmi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2080–2086.
<https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.486>.
- Hatuwe, O. S. R., Syobah, S. N., & Idris, H. (2023). *Implementation of Project Base-Learning in Improving Critical Thinking Skills in Early Childhood*. *ITQAN Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 14(1), 53–66. <https://doi.org/10.47766/itqan.v14i1.1543>.
- Jazariyah, Athifah, N. Z., Purnamasari, Y. M., & Lita. (2023). *Fostering Creative Thinking in Early Learners through STEAM-Based Ecoprint Projects*. *Jurnal Golden Age*, 8(4). <https://doi.org/10.14421/jga.2023.84-10>.
- Kurniawati, A., & Rocmah, L. I. (2025). *Project Based Learning with Loose Parts Improves Preschool Creativity*. *Academia Open*, 10(1). <https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.12306>.
- 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>.
- Rahma Hesti Retno Devi, Pradana, P. H., & Ali, A. Z. (2025). *Project-Based Learning to Improve Creative Thinking Skills in Early Childhood*. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(1). <https://doi.org/10.31000/ceria.v15i1.15222>.
- Kurniawati, A., & Rocmah, L. I. (2025). *Project Based Learning with Loose Parts Improves Preschool Creativity*. *Academia Open*, 10(1). <https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.12306>.
- Abidin, R., Sumriyeh, & Asy'ari. (2022). *Metode Pembelajaran Berbasis 3R (Reuse, Reduce, Recycle) dalam Upaya Memperdayakan Kreativitas Anak Usia Dini*. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 222–231. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1732>.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (2004). *Imagination and Creativity in Childhood*. *Journal of Russian and East European Psychology*, 42(1), 7–97. (Terjemahan dari naskah asli tahun 1930)