



Metode *Project Based Learning* Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak

Rida Sinaga

Sekolah Tinggi Agama Kristen Terpadu-Pesat

E-mail: ridasinagabonor@gmail.com

Yulpianita Timbange

Sekolah Tinggi Agama Kristen Terpadu-Pesat

E-mail : yulpianita.timbange22@gmail.com

Abstract

Basically, humans are creative creatures. Opportunities to activate creativity are often absent. The task of parents and teachers in Kindergarten is to develop their creativity according to their age stages. Children are given the freedom to express themselves in thinking and working through play. The role of parents and teachers is to motivate, stimulate children to think and express their ideas. This research is an effort to grow children's creative abilities through the project based learning method. Opportunities and simulations through play equipment in kindergarten. The purpose of this study is to describe children's creativity through the use of project based learning methods at Sion Tridamarsari Terpadu Kindergarten. The research methodology used is classroom action research (CAR) methodology using three research cycles. Each cycle has four meetings. The final results of the research using the project based learning method in group A at Sion Tridamarsari Kindergarten are 6 children achieved developing as expected and 3 children achieving starting to develop and 1 child achieving very good development. It can be concluded that the project based learning method can be used in learning activities to increase children's creativity in doing tasks and activities given by the teacher at Sion Tridamarsari Kindergarten.

Keywords: *Children's Creativity, Project Based Learning Method*

Abstrak

Pada dasarnya manusia adalah makhluk kreatif. Kesempatan untuk mengaktifkan kreativitas seringkali tidak ada. Tugas orang tua dan guru di Taman Kanak-Kanak adalah mengembangkan kreativitas anak sesuai tahapan usianya. Anak diberi kebebasan mengekspresikan diri dalam berpikir dan berkarya melalui bermain. Peran orangtua dan guru memberi motivasi, rangsangan agar anak berpikir dan mengeluarkan idenya. Penelitian ini adalah upaya menumbuhkan kemampuan kreativitas anak melalui metode *project based learning*. Kesempatan dan simulasi melalui alat bermain yang ada di Taman Kanak-Kanak. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kreativitas anak melalui penggunaan metode *project based learning* di TK Sion Tridamarsari Terpadu. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metodologi penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan tiga siklus

penelitian. Setiap siklus dilakukan empat kali pertemuan. Berdasarkan hasil akhir penelitian menggunakan metode *project based learning* pada kelompok A di TK Sion Tridamarsari adalah 6 anak mencapai berkembang sesuai harapan (BSH) dan 3 anak mencapai mulai berkembang (MB) dan 1 anak mencapai berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode *project based learning* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak mengerjakan tugas dan kegiatan yang diberikan oleh guru di Taman Kanak-kanak Sion Tridamarsari.

Kata-kata kunci: Kreativitas Anak, Metode *Project Based Learning*.

PENDAHULUAN

Tuhan menciptakan Manusia segambar dan serupa dengan Dia. Diciptakan dengan berbagai keunikan bahkan memiliki daya imajinasi dan kreativitas dalam dirinya. Kitab Mazmur 139:13-16 sebagaimana dikatakan oleh Hananiel Nugroho bahwa cara penciptaan dirinya oleh Allah adalah ajaib. Allah membentuk manusia sejak dalam kandungan dengan cara yang dahsyat dan ajaib bahkan memiliki pengetahuan dan kreativitas yang unik dan beragam (Nugroho, 2014). Kemampuan kreativitas manusia dapat dilihat dalam Alkitab, misalnya pada saat Tuhan meminta Adam memberikan nama untuk binatang dan mengusahakan tanah untuk hidup. Kepercayaan yang Tuhan berikan kepada manusia menunjukkan bahwa manusia memiliki kemampuan yang besar. Memberi nama dan mengolah tanah memerlukan kreativitas, dan ternyata Adam manusia pertama itu mampu melakukannya. Hal ini karena Tuhan telah

menaruh dalam diri manusia itu potensi yang besar dan salah satunya adalah kreativitas. Baik kreativitas berpikir dan kreativitas berkarya. Namun harus disadari, meskipun diciptakan sebagai makhluk yang kreatif bukan berarti manusia langsung kreatif dengan sendirinya. Kreativitas perlu dikembangkan, ditumbuhkan, dirangsang perkembangannya sejak dini dengan cara mengkondisikan lingkungan anak dan menciptakan suasana yang memberi kesempatan, kebebasan pada anak mengembangkan kreativitasnya (Shinta Rahmawati, 2001). Anak memerlukan beragam aktivitas penunjang juga ketekunan dan kedisiplinan sehingga daya kreativitasnya mencapai hasil yang maksimal dan memuaskan. Pada saat diberi kesempatan untuk melakukan sebuah kegiatan ternyata kemampuan kreativitas manusia itu tereksplor keluar melampaui yang dapat dibayangkan. Hal ini menunjukkan bahwa menggali dan mengembangkan kreativitas anak sejak dini adalah waktu yang tepat. Jika fase ini terlewatkan maka daya kreativitas anak bisa

saja tidak muncul dan berkembang, karena menurut Rahmawati potensi kreativitas anak mulai meningkat pada usia tiga tahun dan mencapai puncaknya pada usia 4,5 tahun. Apabila kemampuan kreativitas anak tidak digali, ditumbuhkan, dikembangkan maka tidak akan muncul. Ini bisa mempengaruhi perjalanan hidup selanjutnya. Sebab untuk berbicara, bergaul, berkarya dan memecahkan masalah diperlukan kreativitas. Anak akan menjadi biasa-biasa saja tidak memperoleh pencapaian yang hebat dan unggul apabila tidak dilatih untuk kreatif. Peran kreativitas dalam diri manusia semakin terasa dibutuhkan pada abad 21 ini. Begitu sangat cepatnya perubahan terjadi menjadi pemicu manusia dituntut hidup kreatif. Tantangan hidup yang semakin sulit hanya mampu dijalani orang-orang yang mampu berpikir kreatif (Astuti & Aziz, 2019). Untuk itulah anak perlu dipersiapkan agar kreatif sejak dini sehingga lebih siap menghadapi kehidupan di masa depan. Seorang anak yang memiliki kreativitas adalah memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu, dan suka berimajinasi. Anak yang kreatif akan berupaya mencari dan menemukan solusi, dengan kata lain mereka senang memecahkan masalah. Setiap masalah yang muncul selalu dicerna dan dipikirkan, disusun kembali, dan mengupayakan untuk menemukan

hubungan yang baru dan belum diketahui sebelumnya. Menurut Wahyudin kreativitas anak adalah segala proses yang dilalui oleh anak dalam rangka melakukan, mempelajari, dan menemukan sesuatu yang baru yang berguna bagi kehidupan dirinya dan orang lain” Secara harfiah kreativitas merupakan istilah yang memiliki kesamaan dengan imajinasi, keaslian, berpikir secara divergen dan eksplorasi. Sedangkan pengertian kreativitas secara jamak yaitu berhubungan dengan penemuan sesuatu yang baru atau suatu kebaruan yang dihasilkan dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya.

Meskipun anak diciptakan segambar dengan Allah, anak tetap membutuhkan orang lain untuk mengasuh dan memelihara agar dapat mencapai pertumbuhan yang maksimal dan wajar dalam seluruh aspek kehidupannya termasuk kemampuan kreativitasnya. Orang lain yang paling dekat dengan anak adalah keluarga, khususnya orang tua yang telah diberi kepercayaan oleh Tuhan untuk membesarkan, memelihara dan mengasuh anak. Dalam keluarga anak dilahirkan dan dibesarkan, jadi tidak berlebihan kalau keluarga merupakan wadah yang tepat atau lembaga yang paling dapat untuk mengembangkan potensi dan daya kreativitas anak. Keberadaan keluarga menjadi tempat yang penting bagi anak untuk berkembang dan bertumbuh. Lingkungan keluarga juga

adalah sebagai tempat pertama dan utama terjadinya proses kreativitas anak (Sinaga, 2019).

Selain orang tua, guru mempunyai peran penting dalam mengasah kreativitas anak. Orangtua dan guru perlu bekerja sama untuk mendidik dan mengembangkan kemampuan anak dalam semua bidang, termasuk dalam mengembangkan kreativitasnya. Jika salah satu diantaranya tidak menjalankan perannya dengan baik maka hasilnya pada diri anak tidak berdampak maksimal (Sinaga, 2018).

Guru harus berupaya mengajar dengan kreatif untuk menggali dan mengembangkan kreativitas anak didik. Menurut UU guru kompetensi pedagogik, menjelaskan bahwa Guru seharusnya kreatif, mengupayakan pengembangan materi pembelajaran yang diajarkan yang disesuaikan dengan tahap usia serta perkembangan anak didik (Suharti, 2008). Menurut UU di atas maka guru haruslah menerapkan pengajaran kreatif bagi setiap anak. Hal ini penting untuk memotivasi, memunculkan dan menumbuhkan kreativitas pada anak didik.

Sehubungan dengan kreativitas, pengamatan yang dilakukan pada anak di Taman Kanak-kanak Purwosari belum terlihat muncul, ini bisa diketahui dari cara anak mengerjakan tugas maupun kegiatan yang diberikan oleh guru. Anak belum mampu mengerjakan tugas yang diberikan

dengan memberi ide lain. Apakah ini akibat anak selama ini belajar di rumah. Anak belajar di rumah karena kondisi pandemi covid-19 sehingga guru tidak bisa memberikan bimbingan secara langsung. Guru memberikan kegiatan pembelajaran kepada anak-anak untuk dikerjakan sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru. Anak mengerjakan tugas dengan bantuan orang tua sehingga membuat anak tidak bebas untuk berkarya sendiri. Selain itu, terkadang tugas anak dikerjakan oleh orang tua. Hal ini menghambat perkembangan kemampuan anak dalam beberapa aspek termasuk kemampuan kreativitasnya.

Pada saat kondisi pandemi mulai menurun, maka pembelajaran kadang-kadang dilakukan di sekolah. Anak-anak melakukan kegiatan hanya mengikuti instruksi sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru. Anak belum menunjukkan kreativitas, dan memberikan ide baru dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Permasalahan tersebutlah yang mendorong untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak dalam mengerjakan kegiatan yang diberikan guru dengan melakukan penelitian tindakan kelas tentang “Mengembangkan Kreativitas Anak Taman Kanak-kanak Melalui Metode *Project Based Learning*”. Dalam bukunya yang berjudul *Aplikasi Project Based Learning* Maman Sulaeman mengatakan bahwa Metode *Project Based Learning*

adalah metode yang sangat tepat dalam mengembangkan daya berpikir kritis anak dan daya kreativitas anak (Sulaeman, 2020). Mulyasa juga mengungkapkan bahwa metode *Project Based Learning* memotivasi dan membiasakan anak berpikir kritis, menemukan sendiri, dan kreatif dalam memecahkan masalah. Peserta didik menjadi pembelajar aktif karena lebih banyak terlibat dan cara ini efektif menumbuhkan kreativitas pada anak. Guru dalam hal ini menjadi fasilitator yang memberi motivasi dan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik (Mulyasa, 2020). Ini dilakukan merangsang anak terus berpikir, beride dan secara bersamaan mengembangkan daya kreatifnya. Pembelajaran dengan metode ini merupakan pembelajaran yang berpusat pada anak. Kegiatan yang dirancang dalam metode proyek ini memberi kesempatan seluas-luasnya pada anak untuk berkarya dan merangsang anak berpikir kreatif. Pembelajaran difasilitasi oleh guru melalui pertanyaan-pertanyaan agar anak terpacu mengeluarkan ide-ide baru sesuai pertanyaan yang diberikan guru. Pembelajaran menggunakan metode *project based learning*, anak dengan cara berkelompok mengerjakan proyek sesuai tema yang sudah ditentukan. Dalam mengerjakan proyek guru mengikuti kemauan anak dan ide anak melakukan kegiatan dalam proyek. Anak diberi

semangat dan kesempatan berpikir untuk menciptakan hal-hal yang baru baik secara individu maupun dengan kelompok masing-masing. Berbeda dari sebelumnya yang hanya mengerjakan kegiatan sesuai perintah guru. Anak tidak diberi keleluasaan untuk mengembangkan ide-ide yang dimiliki.

Berdasarkan masalah yang dialami oleh anak di TK Purwosari maka dalam karya tulis ini adalah fokus pada kreativitas anak dalam berpikir dan berkarya dalam mengerjakan tugas dan kegiatan yang diberikan oleh guru kepada anak didik.

Artikel ini juga untuk mendorong “Mengembangkan Kreativitas Anak Taman Kanak-kanak Melalui Metode *Project Based Learning*”. Selain itu, Artikel ini diharapkan bermanfaat bagi setiap guru yang mengajar anak usia dini dengan menggunakan metode *project based learning* untuk mengembangkan kreativitas anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan anak didik yang mengalami ketertinggalan atau tidak mencapai kompetensi maksimal. Kegiatan pembelajaran akan dilakukan oleh guru seperti dalam proses pembelajaran yang

selalu diikuti oleh siswa dalam proses belajar sehari-hari (Haryono, 2015). Tahapan langkah penelitian adalah dimulai dengan perencanaan, lalu tindakan, observasi dan refleksi. Ini sesuai dengan penelitian tindakan kelas yang dicetuskan oleh Kurt Lewin yang dikenal dengan PTK model Kurt Lewin (Paizaluddin & Ermalinda, 2014). Penerapan dilakukan sebanyak 3 siklus, setiap siklus ada empat kali pertemuan. Pelaksanaan metode *project based learning* dilakukan dengan cara berkelompok. Untuk pengumpulan data akan dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi foto. Untuk observasi akan dibuat instrumen observasi dengan menggunakan indikator kreativitas anak.

Penelitian ini akan dilaksanakan di salah satu TK yang ada di Jawa Tengah yaitu TK Sion Tridamarsari Terpadu kelompok A yang berjumlah 10 orang. Melalui PTK ini mengupayakan perkembangan kreativitas anak dalam mengerjakan kegiatan dan tugas yang diberikan oleh guru. Anak diharapkan mampu memberikan kreasi dari ide pribadi dalam mengerjakan kegiatan sehingga hasilnya lebih menarik dan variatif. Lebih dari itu anak mampu mengeksplor kreativitas dirinya dalam setiap kegiatan yang dikerjakan.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Kreativitas Anak

Setiap orang mampu menjadi kreatif jika diberi stimulus dan kesempatan. Kesempatan dan motivasi inilah yang perlu dikondisikan, sehingga anak memiliki kesempatan mengasah daya kreativitasnya. Kreativitas tidak hanya berguna untuk melakukan sebuah kegiatan tetapi juga untuk menyelesaikan masalah yang muncul dalam kehidupan manusia. Hal ini semakin menunjukkan betapa pentingnya mengasah kemampuan kreativitas anak. Mengembangkan kreativitas anak dapat dilakukan dengan arahan dan bimbingan guru pada saat anak didik berada di sekolah, yaitu melalui setiap kegiatan dan aktivitas bermain yang dilakukan anak.

Dalam bermain, anak belajar menentukan pilihan sesuai keputusannya, mengembangkan imajinasi dan kreativitas, latihan dalam memecahkan masalah, mengembangkan cara berkomunikasi, dan bernegosiasi. Anak-anak dapat menciptakan kisah-kisah dalam khayalan, melatih dan mengembangkan keterampilan fisik, kognitif serta kemampuan sosialisasinya. Pada saat bermain seorang anak dapat melatih dan mengeksplorasi kreativitas dirinya melalui pengalaman dan bahkan dari kejadian-kejadian yang dialami yang dilihat setiap hari (Sinaga & Doang, 2020). “Adapun kreativitas anak yang dimaksud adalah proses yang dialami anak

pada saat melakukan berbagai kegiatan, pada saat mempelajari sesuatu hal dan ketika ada penemuan-penemuan baru yang semua itu bermanfaat bagi kehidupan pribadinya dan juga bagi orang lain” (Wahyudin, 2007). Kreativitas secara harfiah merupakan peristilahan yang memiliki kesamaan dengan imajinasi, keahlian, berpikir secara divergen dan eksplorasi. Sedangkan pengertian kreativitas secara jamak yaitu berhubungan dengan penemuan sesuatu yang baru atau suatu kebaruan yang dihasilkan dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya (Prasetyo, 2020).

Stefanus M. Marbun dalam buku “Psikologi Pendidikan” mengatakan bahwa kreativitas adalah: Pertama, Kemampuan menciptakan sesuatu yang belum pernah dibuat oleh orang lain, berbeda dari yang lain dan bermanfaat. Kedua, Kemampuan membuat sesuatu menjadi nyata yang sebelumnya adalah abstrak, dari hal yang potensial menjadi sesuatu yang aktual (Marbun, 2018).

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati menjelaskan kreativitas dalam buku yang berjudul “Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak” mengatakan kemampuan kreativitas seseorang akan berkembang jika memiliki keingintahuan, imajinasi dan motivasi yang tinggi. Berusaha mencari jalan keluar atas permasalahan, mengolah

setiap permasalahan untuk menemukan sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya (Rachmawati, 2011).

Supriadi mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memunculkan hal yang baru, baik itu ide maupun hasil karya dan tidak sama dengan yang pernah ada sebelumnya (Rachmawati, 2011). Berdasarkan beberapa pengertian kreativitas di atas maka disimpulkan bahwa kreativitas merupakan proses berimajinasi, berpikir dan bereksplorasi dari seorang anak untuk menyelesaikan masalah dan kemampuan seseorang melahirkan suatu gagasan, barang dan jasa atau menambahkan bentuk dan fungsi yang sudah ada sehingga menjadi sebuah karya tidak sama dengan yang ada sebelumnya serta berguna bagi orang lain.

Secara keseluruhan dari definisi kreativitas, maka ditentukan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran berbasis proyek yaitu mampu berimajinasi, berpikir dan bereksplorasi, mampu menyelesaikan masalah, mampu menemukan sesuatu yang baru, mampu menyampaikan gagasan, dan mampu memberi nilai tambah.

Manfaat Mengembangkan Kreativitas Anak

“Tahapan dalam mengembangkan kreativitas anak adalah dengan merangsang

daya cipta yang mula-mula timbul ke arah penyajian, penelaahan kembali, *rethinking*, dan *rediscovery*, yang secara perlahan, namun pasti mengarah pada penemuan yang baru dan munculnya masalah baru” (Asmani, 2009). Pada saat kreativitas anak berkembang akan sangat bermanfaat bagi anak itu sendiri, karena anak memiliki pengalaman untuk menemukan hal-hal baru, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah selama proses pembelajaran, yang terjadi secara perlahan-lahan.

Banyak manfaat yang dapat diambil dari metode proyek ini, baik ditinjau dari pengembangan pribadi, sosial, intelektual maupun pengembangan kreativitas, diantaranya: *Pertama*, memberi peluang kepada anak memiliki pengalaman dalam menata dan melaksanakan kegiatan. *Kedua*, meningkatkan rasa tanggung jawab dan kemampuan memberi solusi atas masalah yang terjadi dalam kelompok maupun dalam kehidupan sehari-hari. *Ketiga*, Mengembangkan sikap kerja sama pada setiap anak yang ikut dalam kegiatan. *Keempat*, Memiliki kesempatan mengembangkan kebiasaan bekerja secara cermat. *Kelima*, Mengeksplorasi kemampuan anak, ide, bakat, dan minat anak. *Keenam*, Memberikan peluang mengembangkan kemampuan yang telah dimiliki baik kemampuan personal maupun kelompok. Keterampilan yang

benar-benar dikuasai oleh anak selanjutnya dapat diasah lebih optimal (Rachmawati, 2011). Manfaat kreativitas di atas mampu berkembang dalam pembelajaran *project based learning*. Setiap guru akan mengajar kepada anak-anak dengan kreatif menggunakan metode ini agar anak juga mampu mengembangkan kreativitas mereka.

Metode Project Based Learning

Pencetus pertama kali metode pembelajaran *project based learning* (PBL) adalah John Dewey, selanjutnya William Heard Kilpatrick mengembangkan metode ini. Memakai istilah “proyek” untuk melukiskan bentuk metode pendidikan yang awal dan alamiah pada saat gerakan pendidikan berkembang di Amerika (Winda Gunarti, 2012).

Katz mengatakan, kegiatan pembelajaran proyek merupakan kegiatan yang membutuhkan waktu lama, kegiatannya berfokus pada anak bermain dan bersifat konstruktif. Dalam kegiatan ini anak akan terlibat berulang kali. Kegiatan ini menolong anak membangun pemahaman terhadap topik-topik yang sudah dikenal. Pelaksanaan proyek bisa dilakukan oleh anak-anak dalam satu kelas, bisa dilaksanakan secara individu maupun secara berkelompok. Proyek yang sedang dikerjakan dapat melibatkan anak-anak dari berbagai usia. Dalam penyelesaiannya,

anak-anak yang lebih muda biasanya akan bermain dan menjelajahi apa yang sedang dikerjakan. Sementara anak-anak yang lebih tua melakukan hal-hal yang lebih serius (Winda Gunarti, 2012). Definisi metode proyek menurut Tim Pengembangan Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Departemen Pendidikan Nasional 2007-2008 yaitu proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menghadapi masalah dan anak diberi kepercayaan untuk memecahkan masalah tersebut, baik kelompok maupun perseorangan Ahmad Mushlih dan Rahimah, "Analisis Kebijakan PAUD," 2018. Metode proyek merupakan metode yang sangat berguna dalam meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui metode proyek, kepribadian anak dalam hal tanggung jawab dan kerjasama juga dapat dibangun (Listyowati & Walujo, 2017). Berdasarkan beberapa pengertian metode proyek di atas, dapat disimpulkan bahwa metode proyek adalah metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan anak dalam hal bekerja sama dengan orang lain dan untuk mengembangkan kemampuan anak memecahkan berbagai masalah yang ditemui atau dialami dalam menjalani kehidupan setiap hari dimanapun anak berada.

Metode *project based learning* membantu anak mengekspresikan pola pikir, dimana anak memiliki pengalaman belajar secara langsung, membangun pengetahuan baru, mengembangkan keterampilan dan melatih kerja sama dalam kelompok.

Indikator metode *project based learning* adalah memecahkan masalah, mengekspresikan pola pikir, membangun pengetahuan baru, mengembangkan keterampilan, melatih kerja sama dalam kelompok.

Dampak pengembangan metode proyek

Metode proyek memberikan banyak dampak yang bermanfaat terhadap perkembangan anak. Manfaat yang diperoleh melalui pembelajaran dengan metode ini antara lain: anak memiliki pengetahuan baru yang dibangun dari pengetahuan sebelumnya, mendidik anak memiliki nilai-nilai dan kehidupannya dalam lingkungan dia berada, membangun pengertian anak tentang hubungan sebuah konsep terhadap konsep yang lain, menolong anak mengerti tentang angka-angka dalam kehidupan nyata dan nilai literatur, membangun gagasan-gagasan baru, memotivasi setiap anak untuk menggali pengetahuan dari sumber-sumber lain selain di sekolah, dan menjadi fasilitator dalam komunikasi kepada orang

tua maupun dengan orang dewasa lainnya (Winda Gunarti, 2012).

Manfaat yang sudah dijelaskan di atas itu sangat penting untuk diperhatikan dan dipelajari, agar dapat memahami manfaat-manfaat apa saja yang mendasari pembelajaran berbasis proyek. Ini menjadi alasan pentingnya menerapkan metode proyek ini untuk mengembangkan kreativitas anak didik.

Keunggulan Metode Project

Pembelajaran dengan metode pembelajaran proyek (*project based learning*) memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- a. Melalui metode *project based learning* anak memiliki kesempatan mengembangkan cara berpikir dari yang sempit menjadi luas, dan mampu mengatasi masalah yang dialami.
- b. Dengan metode *project based learning* membiasakan anak mengimplementasikan kemampuan yang dimiliki baik kognitif, keterampilan dan afektifnya secara terpadu dan praktis, hal ini sangat berguna bagi keberlangsungan hidup anak dalam lingkungannya.
- c. Anak terlatih bekerjasama karena terbiasa bermain bersama mengerjakan suatu proyek.

Kreativitas Anak Melalui Metode Project Based Learning

Metode pembelajaran *project based learning* dapat mengembangkan kreativitas anak. Pernyataan ini dipaparkan oleh beberapa penulis yang menulis tentang metode *project based learning*. Berikut beberapa pendapat mereka mengenai definisi dan penjelasan tentang metode *project based learning*. Winda Gunarti, et, al, mengatakan dalam bukunya berdasarkan manfaat metode *project based learning* dijelaskan bahwa metode ini dapat memberikan ide-ide dalam permainan peran (Winda Gunarti, 2012). Melalui pendapat di atas maka penulis menyimpulkan bahwa metode proyek dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini serta memberi manfaat yang baik bagi perkembangan anak melalui bermain peran yang dilakukan. Anak-anak akan belajar kreatif dalam berpikir tentang apa yang diperankan dalam sebuah kegiatan proyek serta memunculkan ide-ide dari masing-masing anak. Menurut Yaswinda dalam bukunya mengatakan: Bahwa metode proyek adalah memberikan anak suatu pengalaman pembelajaran melalui permasalahan hidup sehari-hari atau masalah yang diperhadapkan, dimana anak mencari solusi untuk masalah tersebut yang dikerjakan secara bersama dalam kelompok. Dalam kegiatan ini kreativitas anak dilatih dan meningkatkan

keterampilan yang dimiliki (Yaswinda, 2019).

Pandangan yang dikemukakan oleh Yaswinda sangat jelas dikatakan tentang manfaat metode pembelajaran berbasis proyek. Kreativitas juga termasuk dari manfaat menggunakan metode *project based learning*. Dengan metode ini, anak-anak akan belajar melalui pengalaman dalam memecahkan masalah atau persoalan sehari-hari secara berkelompok.

Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati mengatakan bahwa: Metode proyek memberi peluang kepada anak mengembangkan pola pikirnya dan kemampuan untuk mengatasi permasalahan secara kreatif. Situasi ini mendukung kreativitas anak berkembang secara optimal (Rachmawati, 2011).

Penjelasan metode proyek di atas, tentang kreativitas anak yang dapat dikembangkan melalui metode proyek, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *project based learning* anak-anak akan mendapat kesempatan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui mengekspresikan pola pikir, keterampilan dan menemukan masalah dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas tentang Kreativitas Anak Melalui Metode *Project Based Learning* maka metode berbasis proyek secara efektif dapat men-

gembangkan kreativitas anak didik di sekolah.

Hasil Penelitian

Pra-siklus

Sebelum melaksanakan PTK ini dilakukan observasi awal atau pra-siklus untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Tema yang digunakan dalam pengamatan pra-siklus yaitu “alam semesta” dan subtema: benda-benda langit seperti matahari, bulan dan bintang. Pembelajaran dalam penelitian pra-siklus, menggunakan cara belajar seperti yang biasa dilakukan di TK tersebut tidak menggunakan metode proyek. Seperti pembelajaran biasa, guru memberikan tugas kepada anak di tempat duduk masing-masing. Pada saat anak melakukan kegiatan dilakukan pengamatan cara anak melakukan kegiatan yang diberikan.

Setelah anak selesai mengerjakan, guru kemudian bertanya tentang hal yang sudah dikerjakan dengan tugas yang diberikan. Kegiatannya terdiri dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Selanjutnya dalam kegiatan inti, guru dan peneliti memberikan tugas kepada anak-anak untuk mencuci sandal dan menjemur sandal yang sudah di cuci di bawah sinar matahari. Selanjutnya anak menggambar matahari, bulan dan bintang kemudian diwarnai.

Selama penelitian pra-siklus dilakukan, terlihat bahwa semua anak kelompok A masih kurang fokus untuk mengerjakan tugas yang sudah diberikan oleh guru. Anak kesusahan untuk berpikir apa yang harus dituangkan dalam hasil karya yang dikerjakan sendiri oleh anak. Ketika guru memberikan kegiatan belajar kepada anak, anak hanya mengerjakan sesuai dengan instruksi dari guru tanpa memberikan pendapat atau ide sendiri dan belum berusaha membuat hasil tugasnya menjadi lebih baik. Dalam hal ini anak mengerjakan sekedar selesai. Ketika guru bertanya kepada anak “kamu menggambar apa? Mendengar pertanyaan guru tersebut, ada anak yang menjawab saya tidak tahu”. Selain itu ada juga anak yang mengatakan “saya tidak mampu mengerjakan tugas tersebut karena terlalu sulit”. Jawaban-

jawaban ini yang dikatakan oleh anak kepada guru. Hal ini semakin menunjukkan bahwa anak perlu ditolong untuk meningkatkan kreativitasnya dalam mengerjakan kegiatan dan metode PBL sangat tepat untuk keadaan ini.

Sebagai alat observasi dalam penelitian ini telah dibuat instrumen observasi berkaitan kemampuan kreativitas berpikir dan berkarya anak dalam mengerjakan kegiatan yang diberikan oleh guru. Indikator kreativitas yaitu berimajinasi, berpikir dan bereksplorasi, mampu menyelesaikan masalah, mampu menyampaikan gagasan, mampu memberi nilai tambah. Untuk penilaian observasi sebagaimana tabel berikut ini.

Penilaian kreativitas anak berdasarkan indikator

Indikator	Perilaku yang muncul	Nilai
Berimajinasi	Jika anak menunjukkan 3 dari perilaku di bawah ini : 1. Jika anak menyampaikan sesuatu dari apa yang dibayangkan 2. Anak menyampaikan ide akan suatu hal 3. Anak menyampaikan gagasan sebab akibat (jika...maka..).	4
	Jika anak menunjukkan 2 dari 3 perilaku di bawah ini : 1. Jika anak menyampaikan sesuatu dari apa yang dibayangkan 2. Anak menyampaikan ide akan suatu hal 3. Anak menyampaikan gagasan sebab akibat (jika...maka..).	3
	Jika anak menunjukkan 1 dari 3 perilaku di bawah ini : 1. Jika anak menyampaikan sesuatu dari apa yang dibayangkan 2. Anak menyampaikan ide akan suatu hal 3. Anak menyampaikan gagasan sebab akibat (jika...maka..).	2
	Jika anak tidak menunjukkan satupun dari 3 perilaku di bawah ini : 1. Jika anak menyampaikan sesuatu dari apa yang dibayangkan 2. Anak menyampaikan ide akan suatu hal 3. Anak menyampaikan gagasan sebab akibat (jika...maka..).	1
Berpikir dan bereksplorasi	Jika anak menunjukkan 3 dari perilaku di bawah ini : 1. Anak menyampaikan idenya 2. Anak menyampaikan pendapatnya 3. Anak mencoba sesuatu yang baru.	4

	Jika anak menunjukkan 2 dari 3 perilaku di bawah ini : 1. Anak menyampaikan idenya 2. Anak menyampaikan pendapatnya 3. Anak mencoba sesuatu yang baru.	3
	Jika anak menunjukkan 1 dari 3 perilaku di bawah ini : 1. Anak menyampaikan idenya 2. Anak menyampaikan pendapatnya 3. Anak mencoba sesuatu yang baru.	2
	Jika anak tidak menunjukkan satupun dari 3 perilaku di bawah ini : 1. Anak menyampaikan idenya 2. Anak menyampaikan pendapatnya 3. Anak mencoba sesuatu yang baru.	1
Mampu menyelesaikan masalah	Jika anak menunjukkan 3 dari perilaku di bawah ini : 1. Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan 2. Anak mampu memberikan solusi dari tugas yang dikerjakan 3. Anak mampu menyelesaikan suatu masalah.	4
	Jika anak menunjukkan 2 dari 3 perilaku di bawah ini : 1. Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan 2. Anak mampu memberikan solusi dari tugas yang dikerjakan 3. Anak mampu menyelesaikan suatu masalah.	3
	Jika anak menunjukkan 1 dari 3 perilaku di bawah ini : 1. Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan 2. Anak mampu memberikan solusi dari tugas yang dikerjakan 3. Anak mampu menyelesaikan suatu masalah.	2
	Jika anak tidak menunjukkan satupun dari 3 perilaku di bawah ini : 1. Mampu menjawab pertanyaan yang diberikan 2. Anak mampu memberikan solusi dari tugas yang dikerjakan 3. Anak mampu menyelesaikan suatu masalah.	1
Mampu menghasilkan sesuatu yang baru	Jika anak menuangkan apa yang dipikirkan dalam hasil karya (mis. menambahkan pohon, batu, orang, dll).	4
	Jika anak menuangkan apa yang dipikirkan dalam hasil karya (mis. menambahkan pohon, batu, orang, dll) walaupun masih kurang tepat letaknya dalam hasil karya.	3
	Jika anak menuangkan apa yang dipikirkan dalam hasil karya (mis. menambahkan pohon, batu, orang, dll) dengan dorongan dan bantuan.	2
	Anak tidak menuangkan apa yang dipikirkan dalam hasil karya (mis. menambahkan pohon, batu, orang, dll).	1
Mampu me-nyam paikan gagasan	Jika anak menyampaikan pendapatnya sendiri dan mampu mengkomunikasikan pendapatnya melalui lisan atau isyarat.	4
	Jika anak menunjukkan 1 dari 2 perilaku di bawah ini: 1. Anak menyampaikan pendapatnya sendiri 2. Anak mengkomunikasikan pendapatnya melalui lisan atau isyarat	3
	Jika anak menunjukkan 1 dari 2 perilaku di bawah ini dengan bahasa yang kurang jelas dipahami: 1. Anak menyampaikan pendapatnya sendiri 2. Anak mengkomunikasikan pendapatnya melalui lisan, isyarat	2
	Jika anak tidak menyampaikan pendapatnya sendiri dan tidak mampu mengkomunikasikan pendapatnya melalui lisan, tulisan atau isyarat.	1
Mampu memberi nilai tambah	Jika anak menunjukkan 3 perilaku di bawah ini: 1. Anak mampu menghasilkan suatu karya yang lebih bagus dari hari sebelumnya 2. Anak menambah fungsi pada sesuatu yang telah ada 3. Anak menambah keindahan pada sesuatu yang telah ada.	4

	Jika anak menunjukkan 2 dari 3 perilaku di bawah ini: 1. Anak mampu menghasilkan suatu karya yang lebih bagus dari hari sebelumnya 2. Anak menambah fungsi pada sesuatu yang telah ada 3. Anak menambah keindahan pada sesuatu yang telah ada.	3
	Jika anak menunjukkan 1 dari 3 perilaku di bawah ini: 1. Anak mampu menghasilkan suatu karya yang lebih bagus dari hari sebelumnya 2. Anak menambah fungsi pada sesuatu yang telah ada 3. Anak menambah keindahan pada sesuatu yang telah ada.	2
	Jika anak tidak menunjukkan satupun dari 3 perilaku di bawah ini: 1. Anak mampu menghasilkan suatu karya yang lebih bagus dari hari sebelumnya 2. Anak menambah fungsi pada sesuatu yang telah ada 3. Anak menambah keindahan pada sesuatu yang telah ada.	1

Keterangan :

- a. 6 -10, 5 = Belum Berkembang (BB)
- b. 10,6 -15 = Mulai Berkembang (MB)
- c. 15,1-19,5 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- d. 19,6 -24 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berikut ini hasil dari pengamatan pra-siklus dan empat siklus berikutnya

Hasil Penelitian Pra-Siklus

Hasil penelitian pra-siklus yaitu: tujuh orang anak pada tahap mulai berkembang (MB), tiga orang anak belum berkembang (BB). Berikut ini adalah catatan perkembangan setiap anak pada tahap pra siklus

Tabel: Hasil pencapaian kreativitas tahap pra siklus

No	Pencapaian Kreativitas	Jumlah Anak
1.	Belum berkembang (BB)	3
2.	Mulai berkembang (MB)	7
3.	Berkembang sesuai harapan (BSH)	-
4.	Berkembang sangat baik (BSB)	-

Hasil Penelitian Siklus I

Hasil penelitian pada siklus I yaitu : dua anak mencapai berkembang sesuai harapan (BSH), dua anak belum berkembang (BB), enam anak mencapai mulai berkembang (MB). Di bawah ini adalah catatan perkembangan setiap anak.

Tabel: Hasil pencapaian kreativitas siklus II

No	Pencapaian Kreativitas	Jumlah Anak
1.	Belum berkembang (BB)	-
2.	Mulai berkembang (MB)	9
3.	Berkembang sesuai harapan (BSH)	1
4.	Berkembang sangat baik (BSB)	-

Hasil Penelitian Siklus III

Hasil penelitian pada siklus III yaitu: tiga orang anak sudah mencapai mulai berkembang (MB), enam orang anak

sudah mencapai berkembang sesuai harapan (BSH dan satu anak berkembang sangat baik (BSB).

Tabel: Hasil pencapaian kreativitas siklus III

No	Pencapaian Kreativitas	Jumlah Anak
1.	Belum berkembang (BB)	-
2.	Mulai berkembang (MB)	3
3.	Berkembang sesuai harapan (BSH)	6
4.	Berkembang sangat baik (BSB)	1

ANALISA DATA

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode *project based learning* ternyata dapat mengembangkan kreativitas berpikir dan berkarya anak dalam mengerjakan kegiatan yang diberikan guru, khususnya kelompok A di TK Sion Tridamarsari Terpadu. Anak-anak belajar secara berkelompok dan mengerjakan proyek sesuai dengan kreasi yang anak inginkan dan tugas guru adalah memfasilitasi, memberi dukungan serta memotivasi anak. Anak-anak juga mampu menunjukkan setiap potensi dan kreativitasnya melalui imajinasi, berpikir dan bereksplorasi, mampu menyelesaikan masalah, mampu menghasilkan sesuatu yang baru, mampu menyampaikan gagasan dan memberi nilai tambah. Penelitian menggunakan metode *project based learning* tentunya tidak

terlepas dari kesulitan dan kendala dalam pelaksanaannya.

Kesulitan dan kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan metode *project based learning* yaitu sulit dalam memberi penilaian kepada anak dengan jumlah yang terdiri dari lima orang dalam satu kelompok. Peneliti perlu melihat dan mengamati lebih teliti ketika anak mengerjakan *project*. Kendala selanjutnya yaitu peneliti perlu usaha untuk memberikan motivasi, dorongan kepada anak yang memiliki sikap pemalu, pendiam, takut dan tidak mau terlibat dalam kegiatan *project*. Bagaimana usaha guru dan peneliti agar anak mau belajar dan terlibat dalam *project*. Selanjutnya kendala dan kesulitan paling penting yang perlu diketahui yaitu, metode *project based learning* merupakan pembelajaran yang berpusat pada *project* yang sepenuhnya dilakukan oleh anak bukan guru, karena guru hanya menjadi fasilitator. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan menggunakan metode *project based learning* tidak mudah untuk dilakukan tanpa persiapan yang matang. Melalui penelitian selama 3 siklus, peneliti dapat menemukan dan melihat perkembangan anak dalam hal kreativitas. Berikut ini adalah hasil pencapaian anak selama pelaksanaan siklus :

Hasil Perkembangan Anak Siklus I-III

No	Nama Anak	Siklus			Pencapaian
		I	II	III	
1.	AD	12	13	16	BSH
2.	AAF	13	16	19	BSH
3.	CAM	13	13	16	BSH
4.	GR	10	11	15	MB
5.	KNC	12	13	19	BSH
6.	CKM	14	15	20	BSB
7.	TR	10	11	14	MB
8.	NA	13	14	16	BSH
9.	SNK	13	14	16	BSH
10.	YAK	10	11	14	MB

Keterangan :

- a. 6-10, 5 = Belum Berkembang (BB)
- b. 10,6-15 = Mulai Berkembang (MB)
- c. 15,1-19,5 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- d. 19,6-24 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan hasil rekapitulasi penelitian menggunakan metode *project based learning* pada kelompok A di TK Sion Tridamarsari, maka hasil nilai akhir pada siklus yang ketiga adalah enam orang mencapai berkembang sesuai harapan (BSH), satu orang mencapai berkembang sangat baik (BSB) selanjutnya, tiga anak mencapai mulai berkembang (MB). Perkembangan anak tersebut dilihat dari alat observasi yang digunakan oleh peneliti selama melakukan penelitian di dalam kelas untuk mengembangkan kreativitas anak menggunakan metode *project based learning*.

Selama pelaksanaan III siklus yang terdiri dari 12 kali pertemuan dengan

menggunakan metode *project based learning* dapat mengembangkan kreativitas anak mengerjakan kegiatan yang diberikan guru yang awalnya belum berkembang (BB). Walaupun anak dengan kreativitas masing-masing belum mencapai perkembangan berkembang sangat baik (BSB), namun selama 12 kali pertemuan, anak-anak dapat berkembang secara bertahap. Ini menunjukkan bahwa metode metode *project based learning* dapat diterapkan guru untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak dalam mengerjakan kegiatan dan tugas.

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas sebanyak tiga siklus dan 12 kali pertemuan, dalam rangka mengembangkan kreativitas Anak Taman Kanak-kanak melalui Metode *Project Based Learning*”, dapat disimpulkan bahwa jika sebelumnya kreativitas berpikir dan berkarya anak dalam mengerjakan kegiatan yang diberikan oleh guru yang dimiliki oleh anak TK A di TK Sion Tridamarsari Terpadu adalah pada tahap pencapaian belum berkembang (BB). Tetapi setelah difasilitasi melalui pembelajaran proyek kemampuan kreativitas berpikir dan berkarya anak mengerjakan kegiatan yang diberikan guru mengalami perkembangan yang baik.

Gambaran meningkatkan kreativitas anak menggunakan metode *project based learning* yaitu dengan cara anak-anak belajar dalam bentuk kelompok sambil mengerjakan proyek sesuai tema yang sudah ditentukan. Misalnya, anak membangun hutan, lautan, kota, taman wisata, gunung meletus dan tempat parkir kendaraan. Anak-anak belajar menyelesaikan proyek bersama dalam kelompok masing-masing.

Anak-anak juga dapat meningkatkan kreativitasnya berpikir dan berkarya dengan berimajinasi, berpikir dan bereksplorasi, memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang baru, menyampaikan gagasan dan memberi nilai tambah.

Penelitian ini dilakukan pada 10 anak kelompok A di TK Sion Tridamarsari Terpadu. Selama 12 pertemuan dalam III siklus yang sudah dilaksanakan dengan menggunakan metode *project based learning*, terbukti dapat mengembangkan kreativitas berpikir dan berkarya anak mengerjakan kegiatan yang diberikan. Anak dapat berkembang dari kategori belum berkembang menjadi mulai berkembang dan selanjutnya berkembang sesuai harapan. Satu anak bahkan mencapai berkembang sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, J. M. (2009). Tips Menjadi Guru Kreatif, Dan Inovatif. In *Jogjakarta: DIVA Press*.
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3, No(2)*, 294–302. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Haryono. (2015). Penelitian Tindakan Kelas (PTK). In *Yogyakarta: Amara Books*.
- Listyowati, A., & Walujo, D. A. (2017). Kompendium PAUD. In *Depok: PRENADAMEDIA GROUP*.
- Marbun, S. (2018). Psikologi Pendidikan. In *T.t: Uwais Inspirasi Indonesia, 201*.
- Mulyasa. (2020). Strategi Pembelajaran PAUD. In *PT Remaja Rosdakarya (p. 185)*.
- Mushlih, A., & Rahimah. (2018). *Analisis Kebijakan Paud*.
- Nugroho, A. H. (2014). The Wycliffe Bible Commentary Volume 1 Perjanjian Lama: Ayub-Maleakhi. In *Malang: Gandum Mas*.
- Paizaluddin, & Ermalinda. (2014). Penelitian Tindakan Kelas. In *Bandung*.
- Prasetyo, N. (2020). Anak, Kreativitas Dan Seninya. In *Bandung: CV BUDI*

- UTAMA.
- Rachmawati, E. K. Y. (2011). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. In *Jakarta: KENCANA*.
- Shinta Rahmawati. (2001). Mencetak Anak Cerdas dan Kreatif. In *Kompas* (p. 3).
- Sinaga, R. (2018a). Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini. *Societas Day: Jurnal Agama Dan Masyarakat, Vol. 5 No.*, 180–200. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.33550/sd.v5i2.89>
- Sinaga, R. (2018b). Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini. *Societas Dei: Jurnal Agama Dan Masyarakat, 5(2)*, 180. <https://doi.org/10.33550/sd.v5i2.89>
- Sinaga, R. (2019). Perilaku Sosialisasi Anak Ditinjau dari Latar Belakang Keluarga. *Kharismata: Jurnal Teologi Pantekosta, Volume 2*, 42–56.
- Sinaga, R., & Doang, M. (2020). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak melalui Metode Bermain. *Sikip: Jurnal Pendidikan Agama Kristen, Volume 1*, 104–114.
- Suharti, E. (2008). Undang-Undang Guru Dan Dosen. In *Jakarta: Sinar Grafika*.
- Sulaeman, M. (2020). Aplikasi Project Based Learning. In *Bioma Publishing* (p. 21).
- Wahyudin. (2007). Anak Kreatif. In *Jakarta: Gema Insani*.
- Winda Gunarti, E. al. (2012). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Yaswinda. (2019). Model Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori Ekologi (PSB MUGI) Bagi Anak Usia Dini. In *Jawa Barat: EDU PUBLISHER*.