

SKRIPSI

**STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP
KEMAMPUAN KREATIVITAS PADA ANAK KELOMPOK B
DI TK CENDRAWASIH KASIH AIMAS**



OLEH:

**Nama : Yosepa Labok
Nim : 148620721022**

**PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL, DAN OLAHRAGA (FABIO)
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG**

2025

HALAMAN JUDUL

**STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP
KEMAMPUAN KREATIVITAS PADA ANAK KELOMPOK B
DI TK CENDRAWASIH KASIH AIMAS**

SKRIPSI

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana pada Universitas Pendidikan
Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong**

Dipertahankan dalam ujian skripsi

Pada tanggal, Juni 2025

Oleh

YOSEPA LABOK

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KEMAMPUAN KREATIVITAS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK CENDRAWASIH KASIH AIMAS

NAMA : YOSEPA LABOK
NIM : 148620721022

Telah disetujui tim pembimbing

Pada, 25 Juni 2025

Pembimbing I

Anggita Maharani Rambe, M.Pd.
NIDN:



Pembimbing II

Siti Hardianti, M.Pd.
NIDN:



LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KEMAMPUAN KREATIVITAS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK CENDRAWASIH KASIH AIMAS

NAMA : Yosepa Labok
NIM : 148620721022

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan
Olahraga Universitas Muhammadiyah Sorong

Pada : 25 Juni 2025



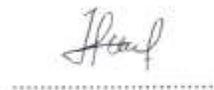
Roni Andri Pramita, M.Pd
NIDN: 1411129001

Tim Penguji Skripsi

1. Yolan Marjuk, M.Pd
NIDN. 1426109001



2. Siti Hardianti, M.Pd
NIDN. 1422079701



3. Anggita Maharani Rambe, M.Pd
NIDN. 1418099301



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Sorong, 2025

Yang membuat pernyataan,

Yosepa Labok
148620721022

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

“Sebagai pengikut kristus siap untuk melayani dimanapun saya ditempatkan dan bertugas”

Persembahan

1. Untuk kedua orang tuaku mama dan bapa
2. Kakak adai dan keluarga
3. Untuk tarekat maria mediatrik

ABSTRAK

Yosepa Labok/148620721022. STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP KEMAMPUAN KREATIVITAS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK CENDRAWASIH KASIH AIMAS. Skripsi Fakultas Pendidikan Bahasa Sosial dan Olahraga. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Penelitian ini dilatar belakangi melihat perkembangan kreativitas peserta didik kelompok B di TK Cendrawasi Kasih Aimas, pada saat pembelajaran berbasis proyek kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih cenderung menggunakan cara yang konvensional dan menggunakan media yang terbatas sehingga perlunya adanya inovasi dalam penerapan kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan aspek kemampuan pada anak secara umum dan kreativitas pada khususnya. Tujuan penelitian ini untuk Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kemampuan kreativitas pada anak kelompok B di TK Cendrawasih Asih Aimas dan Untuk mengetahui pembelajaran berbasis proyek dapat berperan pada kemampuan kreativitas anak Kelompok B di TK Cendrawasih Asih Aimas. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif, yang mana berfokus pada pengamatan yang dilakukan secara mendalam melalui kegiatan observasi mengenai strategi pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan kreativitas pada anak kelompok B di TK Cendrawasih Asih Aimas. Pengumpulan data didapatkan dengan obeservasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari tiga langkah yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) implementasi pembelajaran berbasis proyek dalam mengembangkan kreativitas anak pada kelompok B di TK Cendrawasih Asih Aimas dilaksanakan melalui beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap lanjutan dan evaluasi. (2) faktor pendukung pembelajaran berbasis proyek yaitu kondisi lingkungan sekolah yang kondusif, dukungan orang tua, faktor internal dalam diri anak, sarana prasarana dan protokol kesehatan. Faktor penghambat yaitu kuantitas guru, emosi / mood anak tidak stabil, dan pembiayaan.

Kata Kunci : Kreativitas, Pembelajaran, Proyek

ABSTRACT

Yosepa Labok/148620721022. PROJECT-BASED LEARNING STRATEGY TOWARDS CREATIVITY ABILITIES IN GROUP B CHILDREN IN CENDRAWASIH KASIH AIMAS KINDERGARTEN. Thesis, Faculty of Language Education, Social and Sports. Muhammadiyah University of Education, Sorong.

This research is motivated by observing the development of creativity of group B students at Cendrawasih Kasih Aimas Kindergarten, during project-based learning, the learning activities carried out still tend to use conventional methods and use limited media so that there is a need for innovation in the implementation of learning activities in developing aspects of children's abilities in general and creativity in particular. The purpose of this study is to find out and describe the creativity abilities of group B children at Cendrawasih Asih Aimas Kindergarten and to find out whether project-based learning can play a role in the creativity abilities of group B children at Cendrawasih Asih Aimas Kindergarten. The type of research used in this study is qualitative research using a descriptive approach, which focuses on observations carried out in depth through observation activities regarding project-based learning strategies on the creativity abilities of group B children at Cendrawasih Asih Aimas Kindergarten. Data collection was obtained through observation, interviews and documentation. The data analysis technique used consisted of three steps, namely data reduction, data presentation and conclusion drawing. The data validity technique used triangulation techniques. The results of the study indicate that (1) the implementation of project-based learning in developing children's creativity in group B at Cendrawasih Asih Aimas Kindergarten was carried out through several stages, namely the planning stage, implementation stage, follow-up stage and evaluation. (2) supporting factors for project-based learning are conducive school environmental conditions, parental support, internal factors within the child, infrastructure and health protocols. Inhibiting factors

Key Word: Creativity, Learning, Projects

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan dan rahmatnya sehingga penulis diberikan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kreativitas Pada Anak Kelompok B Di TK Cendrawasih Asih Aimas”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga Unimuda Sorong. Pada kesempatan ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dr. H. Rustamadji, M.Si., selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong yang telah memfasilitasi selama dalam proses perkuliahan.
2. Roni Andri Pramitha. M.Pd., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga Unimuda Sorong.
3. Yolani Marjuk, M.Pd., selaku Kaprodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Unimuda Sorong.
4. Anggita Maharani Rambe, M.Pd., selaku pembimbing pertama yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan, dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan kesabaran.
5. Siti Hardianti, M.Pd., selaku pembimbing kedua yang juga telah memberikan banyak bimbingan, arahan, serta dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu/bapak dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam skripsi ini.
7. Seluruh bapak dan ibu dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah membantu dan mendukung dari awal sampai dengan akhir perkuliahan.

Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sehingga dapat memperbaiki kesalahan yang ada.

Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi diri penulis pribadi dan untuk orang-orang yang membacanya.

Hormat saya,

Yosepa Labok

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Deskripsi Teoretis	7
1. Pembelajaran Berbasis Proyek.....	7
a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Proyek	7
b. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek	8
c. Manfaat Pembelajaran Berbasis Proyek.....	0
2. Kemampuan Kreativitas.....	10
a. Pengertian Kemampuan Kreativitas.....	10
b. Ciri Anak Kreatif.....	11
c. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas	13
B. Kerangka Pikir	15
C. Penelitian yang Relevan.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Jenis Penelitian.....	18
B. Waktu dan Tempat Penelitian	18

C. Subjek Penelitian.....	18
D. Teknik Pengumpulan Data.....	18
E. Instrumen Penelitian	19
F. Teknik Analisis Data.....	19
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	22
A. Hasil Penelitian	22
B. Pembahasan.....	24
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	28
A. Kesimpulan	28
B. Saran	28
DAFTAR PUSTAKA	29

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen.....	19
------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir15

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	
Lampiran 2 Surat Izin Selesai Penelitian	
Lampiran 3 Data Peserta Didik.....	
Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen	
Lampiran 5 Lembar Penilaian Observasi	
Lampiran 6 Lembar Pedoman Wawancara.....	
Lampiran 7 Lembar RPPH.....	
Lampiran 8 Lembar Hasil Observasi Anak.....	
Lampiran 9 Lembar Hasil Wawancara	
Lampiran 10 Foto-foto Hasil Kegiatan	

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejatinya pendidikan merupakan suatu hal yang harus dimiliki dan di rasakan oleh setiap individu, yang mana melalui jenjang pendidikan yang di tempuh dapat memberikan perubahan kemampuan pada diri seseorang. Untuk mencapainya suatu perubahan pada diri individu diperlukan adanya upaya pendidikan yang diberikan sedini mungkin. Hal ini lah yang mendasari pentingnya pendidikan yang diberikan semenjak usia dini pada anak. Sebagaimana yang dituangkan dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas: 2009).

Upaya pemberian rangsangan pada anak usia dini dapat dilakukan melalui jalur pendidikan baik secara formal maupun non formal. Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK)/Raudhatul Atfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 4 – ≤6 tahun. Sedangkan penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan nonformal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia 0 – <2 tahun, 2 – <4 tahun, 4 – ≤6 tahun dan Program Pengasuhan untuk anak usia 0 - ≤6 tahun; Kelompok Bermain (KB) dan bentuk lain yang sederajat, menggunakan program untuk anak usia 2 – <4 tahun dan 4 – ≤6 tahun (Depdiknas: 2009).

Berdasarkan salah satu Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan mengenai standar tingkat pencapaian perkembangan pada anak, diketahui bahwa terdapat lima aspek dasar

perkembangan yang berkembang pada masa usia dini antara lain aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, agama, serta fisik motorik (Depdiknas: 2009). Keseluruhan aspek tersebut akan berkembang secara berkesinambungan dan optimal berdasarkan stimulasi yang diberikan baik dalam lingkungan sekolah maupun keluarga.

Kemampuan aspek kognitif merupakan salah satu aspek yang krusial dan berkembang dengan pesat pada masa usia dini. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa pada masa ini merupakan masa *golden age* dan merupakan masa yang tepat dalam memberikan stimulus pada anak. Kemampuan anak dalam berpikir dan mengkaitkan hal-hal yang ada di sekitarnya akan terus berkembang pada masa ini, dan kemampuan berpikir ini lah yang akan membantu anak dalam mengembangkan kemampuan dalam berpikir kreatif maupun mengembangkan kretaivitasnya.

Menurut Santrock kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi (Masganti: 2016). Selain itu, Musbikin menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu dijawab (Asrul & Ahmad, 2016). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa kreativitas pada anak tidak hanya berpengaruh pada kemampuan daya pikir nya, namun juga berpengaruh pada proses berpikir dan pemecahan pada masalah di kehidupan sehari-harinya.

Kemampuan kreativitas pada anak meupakan hasil dari stimulus yang diberikan oleh lingkungan, sehingga semakin banyak stimulus yang diberikan maka akan semakin membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kreativitas dan sifat kreatif pada anak. Menurut Psikolog Tika Bisono M.Psi., Psi., terdapat 4 langkah dalam mengasah kerativitas pada anak, yaitu 1) *capturing*, 2) *surrounding*, 3) *challenging*, 4) *broadening*, (Andapita, 2013).

Dalam langkah tersebut di jelaskan bahwa langkah pertama adalah yang harus dilakukan adalah merespon setiap ide atau gagasan yang dimunculkan oleh anak, setelah itu memberikan kesempatan pada anak untuk mendapatkan kesempatan dalam memperluas pengetahuannya guna mendapatkan ide dan pengalaman berdasarkan interaksi yang dilakukan oleh anak. Ketiga adalah tahap di mana anak menyelesaikan tantangan sederhana yang ia temukan, dan tahap keempat adalah tahapan di mana anak mempelajari hal-hal baru.

Mendapatkan ide dan pengalaman untuk anak dalam mengembangkan kemampuan kreativitasnya merupakan salah satu bentuk wujud yang dapat dilakukan dalam lingkungan pendidikan anak usia dini, yaitu dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Diketahui bahwa kegiatan pembelajaran di masa usia dini merupakan kegiatan yang berorientasi pada seluruh aspek perkembangan pada anak. Salah satu kegiatan yang dapat membantu anak mendapatkan banyak pengalaman dan interaksi dalam proses kegiatannya adalah pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek sendiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung dalam memecahkan permasalahan pembelajaran yang ada, selain itu melalui kegiatan berbasis proyek akan memunculkan perasaan yang menyenangkan selama kegiatan pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Maryati dalam mendukung kreativitas mereka, perlu tercipta susasana yang menjamin terpeliharanya kebebasan psikologis yang dapat diciptakan dan dipelihara dengan membangun suasana bermain yang dapat melatih dan memberikan kesempatan pada anak untuk menampilkan ide dan gagasan baru (Maryati, 2017).

Menurut Martati, pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menggunakan *project* sebagai media pembelajaran (Martati, B, 2022). Selain itu, Veselov, et, al juga berpendapat bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan cara belajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari baik secara individu atau berkelompok (Veselov et al, 2019). Sependapat dengan hal tersebut, Maryati juga menyatakan bahwa metode

proyek akan memberikan pengalaman pada anak untuk memecahkan masalah dan tanggungjawab (Maryati, 2017). Melalui kegiatan pembelajaran berbasis proyek, anak akan terlibat aktif dalam kegiatan yang dilakukan sehingga akan membantu anak dalam mengembangkan kreativitas dan berpikir kreatif.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam penelitian ini peneliti mengamati bagaimana pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan kreativitas pada anak. Penelitian ini dilaksanakan pada anak Kelompok B di TK Cendrawasih Kasih Aimas. Hal ini dikarenakan berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih cenderung menggunakan cara yang konvensional dan menggunakan media yang terbatas sehingga perlunya adanya inovasi dalam penerapan kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan aspek kemampuan pada anak secara umum dan kreativitas pada khususnya.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan kreativitas pada anak Kelompok B di TK Cendrawasih Asih, Aimas?
2. Bagaimana pembelajaran berbasis proyek berperan terhadap kemampuan kreativitas pada anak Kelompok B di TK Cendrawasih Asih Aimas?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kemampuan kreativitas pada anak kelompok B di TK Cendrawasih Asih Aimas
2. Untuk mengetahui pembelajaran berbasis proyek dapat berperan pada kemampuan kreativitas anak Kelompok B di TK Cendrawasih Asih Aimas.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peserta didik
 - a. Dapat mengembangkan kemampuan kreativitas melalui strategi pembelajaran berbasis proyek.
 - b. Membantu anak memiliki pengalaman langsung dalam memecahkan permasalahan pembelajaran sederhana
 - c. Membantu anak ikut terlibat aktif dan meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaksi anak baik dengan guru dan peserta didik yang lainnya.
 - d. Memberikan anak pengalaman belajar yang baru
2. Manfaat bagi sekolah
 - a. Dapat menjadi referensi kegiatan pembelajaran yang inovatif
 - b. Memberikan wawasan kepada guru untuk menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis proyek
3. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. Menjadi sumber rujukan dalam mengembangkan kemampuan pada anak yang tidak hanya dalam kemampuan kreativitas namun juga pada aspek kemampuan yang lainnya.

E. Definisi Operasional

1. Pembelajaran berbasis proyek

Pembelajaran berbasis proyek adalah merupakan cara belajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari baik secara individu atau berkelompok (Veselov et al, 2019).
2. Kemampuan kreativitas

kreativitas merupakan kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang

ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu dijawab (Asrul & Ahmad, 2016).

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritis

1. Pembelajaran Berbasis Proyek

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* merupakan pembelajaran yang bersifat konstruktivis, yaitu menyediakan pembelajaran dalam situasi problem yang bagi siswa sehingga dapat melahirkan pengetahuan yang bersifat permanen, (Halim dan Yunahar, 2019). Pembelajaran berbasis proyek menurut konsep Giilbahar & Tinmaz (2006) dalam (Halim dan Yunahar, 2019) merupakan suatu model yang dapat mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran. Project based-learning memberi peluang pada sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa, lebih kolaboratif, siswa terlibat secara aktif menyelesaikan proyek-proyek secara mandiri dan bekerja sama dalam tim dan mengintegrasikan masalah-masalah yang nyata dan praktis.

Senada dengan pendapat di atas, menurut Thomas, dkk (1999) dalam (Lindawati dkk, 2013) disebutkan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Selain itu, Bistari menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media dengan kegiatan meliputi eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar (Bistari dkk, 2021).

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan di atas, maka dapat kita ketahui bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan media atau proyek yang telah dirancang oleh guru yang di dalam prosesnya peserta

didik akan melakukan eksplorasi, kolaboratif, dan terlibat aktif sehingga menghasilkan berbagai bentuk sebagai hasil dari proses belajar. Dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik akan memiliki banyak pengalaman sebagai bentuk dari hasil praktik yang dilakukan sehingga pengalaman inilah yang akan membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan yang akan berdampak pada peningkatan cara berpikir, proses berpikir, dan terciptanya cara berpikir kritis serta kreativitas.

b. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang menghasilkan suatu produk, yang mana terdapat beberapa karakteristik dalam pembelajaran berbasis proyek, yaitu (Bistari dkk, 2021):

1. *Centrality*; dalam proses pembelajaran proyek, proyek merupakan pusat dalam pembelajaran
2. *Driving question*; kegiatan difokuskan pada pertanyaan atau masalah yang mengarahkan peserta didik untuk mencari solusi
3. *Constructive investigation*; peserta didik membangun pengetahuannya sendiri dengan melakukan investigasi secara mandiri, dan guru berfungsi sebagai fasilitator
4. *Autonomy*; peserta didik sebagai problem solver dari masalah yang dibahas
5. *Realisme*; difokuskan pada kegiatan yang serupa dengan situasi sebenarnya

Selain itu, *Buck Institute for Education* (1999) dalam Frank & Barzilai (2006) menyebutkan beberapa hal terkait dengan karakteristik Pembelajaran berbasis proyek, antara lain (Halim dan Yunahar, 2019):

1. Peserta didik sebagai pembuat keputusan, dan membuat kerangka kerja
2. Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya
3. Peserta didik sebagai perancang proses untuk mencapai hasil

4. Peserta didik bertanggungjawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan.

Afria dalam (Halim dan Yunahar, 2019) menjelaskan langkah dalam pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yaitu peserta didik diberikan tugas dengan mengembangkan tema atau topik dalam pembelajaran dengan melakukan kegiatan proyek yang realistis. Berdasarkan karakteristik dan langkah tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran berbasis proyek tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik dalam proyek yang dilakukan dan disesuaikan dengan tema atau topik pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru. Pada penelitian ini, pembelajaran berbasis proyek yang akan dilakukan oleh peneliti adalah proyek menanam pohon toge. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan tersebut antara lain:

1. Menyiapkan biji kacang hijau
2. Menyiapkan media tanam yang akan digunakan. Dalam penelitian ini media tanam yang digunakan oleh peneliti adalah kapas
3. Menyiapkan wadah yang akan digunakan untuk menampung media tanam yang berupa botol atau gelas plastik
4. Menata biji kacang hijau yang telah direndam ke dalam media tanam
5. Melakukan perawatan dan pemantauan secara berkala yang berupa penyiraman, penyimpanan, dan pengamatan pertumbuhan toge setiap harinya
6. Pemetikan hasil panen yang dilakukan setelah pemantauan pertumbuhan antara 5-7 hari masa tanam.

c. Manfaat Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut Anfarizi, terdapat beberapa manfaat dari kegiatan pembelajaran berbasis proyek, yaitu (Anfarizi, 2023):

1. Peserta didik terlibat dalam proyek yang memiliki relevansi nyata, sehingga mereka dapat melihat hubungan antara apa yang mereka pelajari dengan dunia nyata.

2. Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan peserta didik mengembangkan keterampilan penting seperti kerjasama, pemecahan masalah, kreativitas, dan komunikasi.
3. Dengan mengerjakan proyek yang menarik dan relevan, peserta didik cenderung lebih termotivasi secara intrinsik untuk belajar.
4. Peserta didik bekerja dalam kelompok, memungkinkan mereka untuk belajar dari satu sama lain, berkolaborasi, dan membangun keterampilan sosial.
5. Peserta didik dihadapkan pada tugas atau masalah nyata yang memerlukan pemecahan masalah konkret, memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam konteks yang relevan.
6. Peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, dengan mengambil tanggung jawab atas proyek mereka sendiri.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat diketahui bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki banyak manfaat bagi peserta didik, tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan namun peserta didik akan dapat mengembangkan kemampuan aspek dasar perkembangannya yang akan membantu peserta didik berkembang secara optimal.

2. Kemampuan Kreativitas

a. Pengertian Kemampuan Kreativitas

Menurut Santrock kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi (Masganti dkk, 2016). Sedangkan menurut Widhiasih dan Astuti, kreativitas adalah kemampuan yang harus dimiliki manusia agar dapat berfikir kritis, sehingga dalam menghadapi masalah yang akan dihadapi di dalam kehidupan sehari-hari dapat memecahkan masalah dengan lebih efektif (Widhiasih & Astuti, 2021). Kreativitas erat kaitannya dengan kemampuan berpikir dan kognitif

pada anak. Kreatif tidak hanya mampu untuk menghasilkan suatu yang baru namun juga mampu untuk menghasilkan solusi berdasarkan permasalahan yang dihadapi.

Senada dengan pendapat di atas, menurut Renawati dan Suyadi kreativitas merupakan bagian dari pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan melalui imajinasi, pola berfikir, dan menghasilkan karya yang indah dan mempunyai nilai lebih sehingga menciptakan keindahan yang tak terlupakan (Renawati & Suyadi, 2021). Sedangkan Alayinda berpendapat bahwa kreativitas merupakan hal yang penting dalam kehidupan, karena dengan kreativitas dapat membuat manusia semakin produktif dan membuat ide baru atau cara baru sehingga sangat dibutuhkan khususnya pada anak usia dini (Alayinda, 2019). Kemudian Freeman dan Munandar (dalam Suyanto, 2005) mengemukakan bahwa kreativitas ialah ekspresi seluruh kemampuan anak. Oleh karena itu, kreativitas hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin semenjak anak dilahirkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa, kemampuan berpikir yang di dalamnya akan mengembangkan daya imajinasi, pola berpikir, solusi, ide, dan ekspresi pikiran dari seorang anak sehingga terciptanya suatu ide ataupun solusi yang akan ditunjukkan melalui penciptaan keindahan suatu karya maupun ide-ide disebut dengan sifat kreatif yang memunculkan kemampuan kreativitas dari dalam diri anak.

b. Ciri-ciri Anak Kreatif

Anak membutuhkan kesempatan dan ruang agar dapat memunculkan sifat kreatif. Menurut Suyanto, terdapat ciri-ciri alamiah mengenai perilaku kreatif anak, antara lain (Masganti dkk, 2016):

1. Senang menjajaki lingkungannya
2. Mengamati dan memegang segala sesuatu; eksplorasi secara ekspansif dan eksesif

3. Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak hentihentinya
4. Bersifat spontanitas menyatakan pikiran dan perasaannya
5. Suka bertualang; selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru
6. Suka melakukan eksperimen; membongkar dan mencoba-coba berbagai hal
7. Jarang merasa bosan; ada-ada saja hal yang ingin dilakukan
8. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.

Hatimah juga mengemukakan terdapat beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

1. Gagasan/berpikir kreatif, yang meliputi: a) berpikir luwes yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif. b) berpikir orisinal yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda. c) berpikir terperinci yaitu anak yang mampu mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci. d) berpikir menghubungkan yaitu anak yang memiliki tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini
2. Aspek sikap, yang meliputi: a) rasa ingin tahu yaitu anak tersebut senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal yang baru. b) ketersediaan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah-masalah baru. c) keterbukaan yaitu anak yang senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain. d) percaya diri yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki

kebebasan berkreasi. e) berani mengambil resiko yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan

3. Aspek karya, yang meliputi: a) permainan yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan. b) karangan yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada (Masganti dkk, 2016).

Pengembangan karakteristik kreatif pada anak tidak hanya dilihat berdasarkan ciri-ciri yang dimunculkan, namun juga dipengaruhi oleh pendekatan yang dilakukan yang ditinjau dari aspek pribadi yaitu setiap anak unik dan memiliki gagasannya sendiri sehingga diharapkan munculnya ide-ide dan produk yang baru. Pendorong yaitu adanya dukungan dari lingkungan untuk mendorong bakat kreatif anak. Proses yaitu dalam mengembangkan kreativitasnya anak membutuhkan waktu untuk mencoba dan terlibat dalam kegiatan yang kreatif, dan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya. Produk yang mana merupakan hasil yang ditunjukkan oleh anak sebagai proses dari keterlibatan aktif dalam suatu kegiatan kreatif (Masganti dkk, 2016). Berdasarkan ciri dan karakteristik yang telah di jelaskan, maka dalam penelitian ini terdapat tiga aspek yang menjadi fokus pengamatan dalam penelitian, yaitu aspek gagasan atau berpikir, aspek sikap, dan aspek karya yang meliputi berpikir luwes dan terperinci, percaya diri dan rasa ingin tahu, serta karya yang dihasilkan baik berupa gambar ataupun cerita dan karangan.

c. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat beberapa faktor pendukung, sebagai berikut (Munandar, 2012):

1. Faktor internal individu, yaitu:

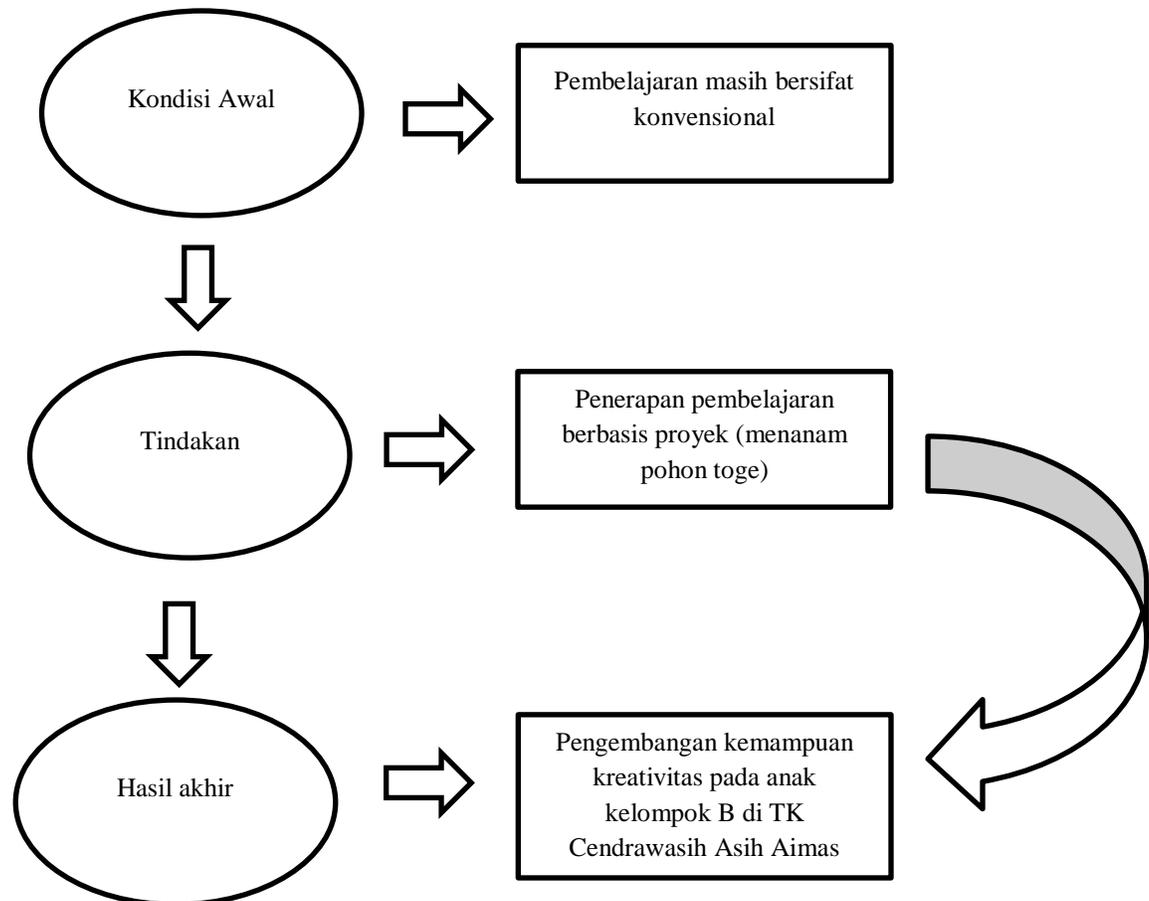
- a) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu
 - b) Keterbukaan terhadap pengalaman
 - c) Evaluasi internal
 - d) Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi
2. Faktor eksternal, antara lain:
- a) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya
 - b) Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung, dan berkhayal
 - c) Membiarkan anak mengambil keputusan sendiri
 - d) Mendorong keingintahuan anak untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal
 - e) Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan, dan yang dihasilkan
 - f) Menunjang dan mendorong kegiatan anak
 - g) Menikmati keberadaan bersama anak
 - h) Memberikan pujian yang sungguh-sungguh kepada anak
 - i) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja
 - j) Melatih hubungan kerjasama yang baik dengan anak.

Selain faktor pendukung, menurut Hurlock terdapat beberapa faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas pada anak, antara lain:

1. Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika salah
2. Tidak memperbolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua.
3. Tidak memperbolehkan anak bermain dan memiliki pandangan yang berbeda
4. Anak tidak boleh berisik
5. Orang tua ketat dalam mengawasi anak
6. Orang tua memberikan saran yang spesifik tentang penyelesaian tugas
7. Orang tua kritis dan menolak gagasan anak

8. Orang tua tidak sabar dengan anak
9. Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas
(Susanto, 2014).

B. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Penelitian yang Relevan

Pada dasarnya, suatu penelitian yang akan dibuat dapat memperhatikan penelitian lain yang dapat dijadikan rujukan. Salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian saya adalah penelitian yang dilakukan Indah Nurul Innayah pada tahun 2022 dengan judul “Penggunaan Metode Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Pada TK Tarbiyatul Atfal 02 Sinanggul Mlonggo Jepara” yang merupakan penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan kreativitas anak dan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kreativitas pada anak melalui metode proyek. Hal ini terlihat berdasarkan presentasi pencapaian pada siklus pertama 33.3% menjadi 66,6% pada siklus kedua (indah, 2022)..

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rina Kurniawati, dkk yang dilakukan pada tahun 2024, dengan tujuan melihat bagaimana “Pengaruh Penerapan Metode *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Pada Kurikulum Merdeka Di TK Dharma Wanita” juga menunjukkan hasil yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa nilai rata-rata kreativitas anak pada kelompok eksperiment yang diterapkan metode *project based learning* jauh lebih tinggi dengan kelompok kontrol yaitu sebesar 87,40. Maka temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan metode *project based learning* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun (Rina dkk, 2024).

Selanjutnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh suci dan harun juga menyatakan bahwa salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis dan kreativitas anak TK adalah metode pembelajaran, khususnya metode pembelajaran proyek. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diketahui metode pembelajaran proyek memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis anak yang ditunjukkan oleh nilai t hitung 30,430 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$; (2) metode pembelajaran proyek memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap

kemampuan berpikir kreatif anak yang ditunjukkan oleh nilai t hitung sebesar 26,632 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ (Suci dan Harun, 2023).

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dipaparkan di atas, maka diketahui bahwa kegiatan pembelajaran berbasis proyek memiliki dampak yang positif terhadap kemampuan kreativitas pada anak. Namun pada penelitian ini, peneliti akan secara khusus melakukan pengamatan mendalam mengenai bagaimana kemampuan kreativitas pada anak kelompok B dan bagaimana kreativitas tersebut meningkat melalui peran pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan kualitatif.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif, yang mana berfokus pada pengamatan yang dilakukan secara mendalam melalui kegiatan observasi mengenai strategi pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan kreativitas pada anak kelompok B di TK Cendrawasih Asih Aimas.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2025 di TK Cendrawasih Asih Aimas.

C. Subjek Penelitian

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Cendrawasih Asih Aimas yang berjumlah 15 orang anak.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa:

1. Observasi

Dalam melakukan observasi, peneliti menggunakan observasi partisipan yang mana peneliti terlibat langsung di dalam kegiatan penelitian yang sedang diamati. Dalam observasi secara langsung ini peneliti akan berperan sebagai pengamat dalam kegiatan berbasis proyek terhadap kemampuan kreativitas pada anak dengan menggunakan lembar observasi

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur yang dilakukan pada anak kelompok B di TK Cendrawasih Asih Aimas.

Selain itu peneliti juga akan melakukan wawancara terhadap guru kelas guna untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini berupa rpph. Pedoman wawancara, serta foto-foto hasil kegiatan proyek menanam toge yang dihasilkan oleh subjek penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Adapun kisi-kisi instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah (Masganti dkk, 2016):

Kemampuan kreativitas	
Aspek gagasan/berpikir	1. Berpikir luwes
	2. Terperinci
Aspek sikap	1. Percaya diri
	2. Memiliki rasa ingin tahu
Aspek karya	1. Gambar
	2. Karangan/cerita

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif. Peneliti mengelompokkan data yang relevan dengan topik penelitian yang diteliti yaitu pembelajaran berbasis proyek dan kemampuan kreativitas, menganalisa data yang diperoleh, serta mendeskripsikan hasil dari temuan.

1. Reduksi Data

Peneliti mereduksi data yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis proyek dan kemampuan kreativitas yang bertujuan memudahkan peneliti untuk mengklasifikasikan hasil data yang diperoleh.

2. Penyajian Data

Data yang telah direduksi kemudian akan disajikan dalam berbagai cara seperti narasi, grafik, gambar, atau bagan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penyajian data dalam bentuk narasi atau deskriptif yang berupa penjelasan-penjelasan mengenai hasil temuan data yang ditemukan peneliti.

3. Verifikasi Data

Pada tahap ini, peneliti akan menganalisa kembali terkait data yang sebelumnya telah disajikan dan setelah itu menarik sebuah kesimpulan yang sesuai dengan rumusan dan tujuan penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh berdasarkan hasil pengamatan, dokumentasi, dan wawancara mengenai strategi pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas yang telah dilakukan pada anak kelompok B di TK Cendrawasih Kasih Aimas. Adapun hasil penelitian yang diperoleh yaitu:

1. Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kreativitas Melalui Kegiatan Menanam Toge

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan mampu berperan dalam pengembangan kemampuan kreativitas pada anak. Pada penelitian yang dilakukan terdapat beberapa aspek yang menjadi fokus peneliti dalam melakukan pengamatan terhadap kemampuan kreativitas anak. **Aspek pertama yaitu gagasan berpikir luwes dan terperinci.** Kegiatan menanam toge memiliki peranan dalam membantu anak mengembangkan kemampuan berpikirnya. Pada awal penelitian anak masih dibimbing peneliti dalam melakukan kegiatan menanam toge, langkah-langkah kegiatan menanam toge dilakukan anak berdasarkan instruksi penuh dari guru. Selama proses pengamatan tanaman toge, anak masih cenderung belum terlalu memahami bagaimana proses perubahan yang terjadi pada tanaman toge. Gagasan berpikir anak mengalami perubahan seiring dengan kegiatan yang diterapkan secara berulang. Perlahan anak memahami langkah-langkah menanam toge yang dilakukan, anak melakukan pengamatan dengan mulai melibatkan pemahaman terkait perubahan yang terjadi dari proses perubahan biji kacang hijau menjadi tunas toge, selain itu melalui proses pengamatan anak juga mengembangkan kemampuan berpikir luwes dengan mencoba dan terlibat sendiri dalam kegiatan menanam toge pada kegiatan selanjutnya dari mulai tahap menyiapkan alat seperti botol, menyiapkan biji kacang hijau,

membungkus botol, melakukan pengamatan, dan memanen hasil toge. Selanjutnya aspek yang diamati oleh peneliti adalah **aspek sikap percaya diri dan memiliki rasa ingin tahu**, aspek ini menjadi bagian dari dalam diri anak untuk membantu mengembangkan kemampuan kreativitas yang ada. Dari awal kegiatan dimulai secara aspek sikap hampir keseluruhan anak menunjukkan sikap ketertarikan terhadap kegiatan menanam toge yang dilakukan. Anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi pada saat peneliti memberikan penjelasan kegiatan menanam toge. Selanjutnya anak sangat tertarik pada saat mencoba langsung kegiatan menanam toge pada kegiatan pertama meskipun masih dibantu secara penuh oleh peneliti. Pada tahap pengamatan anak sangat antusias mengamati proses perubahan pada biji kacang hijau, anak memberikan banyak pertanyaan seperti bagaimana perubahan tersebut terjadi dan bagaimana biji kacang hijau dapat berubah menjadi tanaman toge. Selain itu, rasa kepercayaan diri pada diri anak juga mengalami perkembangan. Pada awal kegiatan anak masih takut, belum berani untuk mencoba sendiri dan masih dibantu secara penuh oleh peneliti. Namun pada percobaan selanjutnya anak sudah mulai menunjukkan sikap percaya diri dengan berani menanam sendiri dari mulai tahap memasukan sendiri biji kacang hijau ke botol, membungkus botol dengan plastik, serta melakukan pengamatan. Pada proses pengamatan berlangsung kepercayaan diri anak semakin berkembang dengan berani menyampaikan pendapatnya, anak mampu mengkonstruksi pemahamannya melalui pengalaman menanam sebelumnya sehingga berdampak pada kepercayaan diri anak. Pada kemampuan kreativitas aspek karya yaitu **gambar dan bercerita**, diketahui bahwa anak juga menunjukkan perkembangan yang signifikan. Proses menanam yang melibatkan anak secara langsung berkontribusi terhadap kemampuan anak dalam bercerita dan menggambar. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, pada saat kegiatan awal anak masih dibimbing dan melakukan sesuai instruksi sehingga proses menanam toge masih belum terlalu bermakna bagi sebagian anak. Sehingga pada saat diminta

untuk menggambar dan bercerita anak masih belum runut dan sesuai dengan langkah-langkah yang dilakukan. Namun, setelah dilakukan percobaan menanam kembali yang mana pada tahap ini anak berani untuk mencoba sendiri, sehingga anak benar-benar memiliki pengalaman yang nyata dan bermakna sehingga berdampak pada pemahaman dan kemampuan dalam aspek karya yaitu menggambar dan bercerita berkembang optimal. Maka, dapat disimpulkan bahwa komponen yang mendukung pengembangan kemampuan kreativitas pada anak melalui kegiatan menanam toge mengalami perubahan yang baik yang mana hal ini diketahui berdasarkan hasil pencapaian anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) pada masing-masing aspek-aspek yang diamati.

B. Pembahasan

Kreativitas pada anak haruslah dilakukan melalui kegiatan yang bermakna, dan salah satu kegiatan yang bermakna tersebut adalah pembelajaran berbasis proyek. Melalui kegiatan berbasis proyek anak akan belajar dan menemukan sendiri solusi dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Menurut (Veselov et al, 2019) pembelajaran berbasis proyek adalah merupakan cara belajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari baik secara individu atau berkelompok.

Pada penelitian ini, pembelajaran berbasis proyek yang dilakukan adalah menanam toge. Kegiatan menanam toge dipilih karena dapat menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak sehingga melalui pembelajaran menyenangkan tersebut kreativitas pada anak berkembang. Dalam pelaksanaan kegiatan menanam toge, langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan hal yang wajib dilakukan agar persiapan dan proses pembelajaran dapat berjalan secara terarah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sudjana;1988) dalam (Hayati dan Purnama;2019) bahwa perencanaan

pembelajaran adalah rancangan kegiatan yang dilaksanakan dalam pembelajaran agar arah, tujuan, materi, metode, dan teknik, serta evaluasi pembelajaran menjadi jelas dan sistematis.

Kegiatan pagi hari diawali dengan guru yang menyambut dan menyapa anak di depan sekolah. Setelah itu, pada pukul 07.00 WIT guru akan memimpin anak untuk berbaris sebelum memasuki kelas. Sebelum memulai pembelajaran, guru mengucapkan salam kepada anak “Selamat Pagi” dan melakukan “tepuk anak hebat”, serta berdoa sebelum memulai pembelajaran. Selanjutnya guru menyapa anak secara bergantian, menanyakan bagaimana keadaan mereka, apakah anak-anak sudah sarapan sebelum pergi sekolah, serta pengenalan hari dan tanggal pada saat itu. Setelah itu, guru menjelaskan mengenai kegiatan yang akan dilakukan yaitu menanam toge dan mengenalkan kembali peneliti kepada anak untuk membantu mereka mengingat kembali.

Peneliti sebelumnya telah menyiapkan rancangan pembelajaran dan alat-alat yang digunakan dalam proses kegiatan menanam toge. Setelah itu, peneliti mulai melakukan interaksi pada anak secara keseluruhan dengan kembali menyapa anak, dan mengenalkan diri. Selanjutnya, peneliti mulai menjelaskan mengenai sayuran yang akan ditanam yaitu toge, selain itu peneliti juga menjelaskan apa saja manfaat dari sayuran toge, kenapa toge harus dikonsumsi, dan dari mana sayuran toge berasal. Peneliti pun bertanya kepada anak, “siapa yang suka makan toge?”, “toge warnanya apa ya?”. Setelah menjelaskan mengenai sayuran toge, peneliti pun menjelaskan bahwa kegiatan yang dilakukan adalah menanam sayuran toge. Pada tahap ini, peneliti menjelaskan kepada anak setiap alat dan bahan yang digunakan seperti biji kacang hijau, botol plastik, paku, saringan, palstik kresek hitam, air untuk menyiram, nampan, dan daun pisang. Pada tahap ini pula, langkah-langkah dalam menanam toge dijelaskan secara rinci oleh peneliti.

Pada saat awal proses menanam toge, peneliti membimbing anak secara penuh dan tetap memberikan instruksi pada setiap tahapan yang dilakukan. Menanam ini pun, dilakukan anak secara individual dengan dibagikannya alat dan bahan pada setiap anak. Proses selanjutnya yaitu pengamatan, pengamatan dilakukan oleh anak terhadap setiap bibit togenya masing-masing dengan bimbingan peneliti, pada proses ini anak melakukan penyiraman yang dilakukan setiap 3 jam, di simpan kembali, dan dilakukan pengamatan berulang, selanjutnya perubahan pada biji kacang hijau pun mulai terlihat setelah 2 hari dengan mulai terkelupasnya biji kacang hijau dan selanjutnya proses panen yang memakan waktu kurang lebih 1 minggu agar menjadi toge utuh.

Berdasarkan kegiatan berbasis proyek melalui kegiatan menanam toge, peneliti mengamati bahwa anak menunjukkan ketertarikan dan rasa ingin tahu yang tinggi saat peneliti menjelaskan langkah-langkah dan proses menanam toge. Pada saat proses penanaman anak sangat antusias untuk mencoba dan terlibat, meskipun memang pada percobaan pertama dari 15 anak masih terdapat 10 orang anak yang masih ragu dan terlihat tidak percaya diri untuk memulai sehingga peneliti terus membimbing dan memberikan instruksi pada anak. Namun, pada percobaan selanjutnya anak sudah menunjukkan sikap percaya diri dan berani untuk mencoba sendiri. Selanjutnya melalui kegiatan berbasis proyek menanam toge ini, anak juga belajar membangun kemampuan berpikir luwes, dari yang awalnya anak hanya mengikuti instruksi peneliti sampai dengan munculnya pertanyaan dan gagasan dari anak “kenapa biji kacang hijaunya harus dicuci?”, kenapa harus ditiriskan?”, kenapa harus di simpan di dalam botol dan ditutup?”, “kenapa kulit kacang hijaunya terkelupas?”. Selain itu, pemahaman anak mengenai langkah dan proses dalam menanam toge pun semakin berkembang. Hal ini pun terlihat dari anak yang telah memahami langkah-langkah yang harus mereka lakukan dan apa saja yang harus dilakukan dalam proses tersebut. Melalui kegiatan berbasis proyek ini pun anak mampu untuk mengkonstruk

pemikirannya sehingga mampu mengimplementasikannya dalam sebuah cerita dan gambar mengenai kegiatan menanam toge. Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan berpikir anak dari awal diterapkannya kegiatan mengalami peningkatan yang mana kemampuan berpikir ini menjadi dasar dalam pengembangan kreativitas pada diri anak.

Pembelajaran berbasis proyek juga dapat berpengaruh terhadap kemampuan kreativitas pada anak, hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Indah bahwa melalui pembelajaran proyek membuat anak tertarik dan antusias, serta menimbulkan rasa ingin tahu sehingga membuat kreativitas anak semakin meningkat (Indah;2022). Selain itu pembelajaran berbasis proyek memungkinkan anak untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, mengembangkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan pemecahan masalah yang mendukung pengembangan kreativitas anak usia dini (Rini,dkk; 2024).

Berdasarkan deskripsi yang telah peneliti paparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan berbasis proyek berperan dalam pengembangan kemampuan kreativitas pada anak kelompok B di TK Cendrawasih Kasih Aimas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran berbasis proyek berperan terhadap kemampuan kreativitas pada anak kelompok B di TK Cendrawasih Kasih Aimas. Melalui pembelajaran berbasis proyek yang telah dilakukan anak memiliki pengalaman belajar yang nyata dan terlibat langsung sehingga memunculkan rasa ingin tahu, sikap percaya diri, berpikir luwe dan terperinci, serta mengembangkan aspek karya yang menjadi bagian dari kemampuan kreativitas anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diharapkan pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi bahan pertimbangan bagi penelitian yang akan dilakukan selanjutnya, serta bisa mengkaji lebih dalam bagaimana pembelajaran berbasis proyek yang tidak hanya untuk pengembangan kemampuan kreativitas namun juga terhadap pengembangan kemampuan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alayinda, A. (2019). *Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Proyek Di Paud Aisyiyah Busthanul Atfhal 3 Pontianak Tenggara*. 1.
- Andapita, V. (2013). 4 langkah mengasah kreativitas anak. <http://health.detik.com/read/2013/11/20/192005/2418946/775/4-langkah-mengasah-kreativitas-anak>
- Asrul dan Ahmad Syukri. (2016). *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*, Medan : Perdana Publishing.
- Bistasri, dkk. (2021). *Buku Pedoman Metode Berbasis Proyek*. Universitas Tanjungpura. Pontianak.
- Deswina Anfarizi. (2023). *Apa Itu Project Based Learning*. <https://politekniktempo.ac.id/index.php/front/artikel/161/Apa-Itu-Project-Based-Learning-Yuk-Simak>
- Halim Purnomo dan Yunahar Ilyas. (2019). *Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek*. Yogyakarta. K-Media.
- Hayati, Miratul dan Sigit Purnama. (2019). *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Depok: PT Raja Grafindo Husada.
- Indah Nurul Innayah. (2022). *Penggunaan Metode Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Pada TK Tarbiyatul Atfal 02 Sinanggul Mlonggo Jepara*. AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak, Volume 1, No. 1, April 2022, 26-35.
- Lindawati, Fatmariyanti, S. D., & Maftukhin, A. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Man I Kebumen*. Jurnal Pendidikan, 3(1), 42–45.
- Martati, B. (2022). *Project-Based Learning in Improving Student Learning Outcomes*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 1(1), 1-10. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jip/article/view/37859>
- Maryati, F. D. (2017). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek Di Ra Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat*.

- Masganti sit, dkk. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*, Medan : Perdana Publishing.
- Munandar Utami. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta:Rineka Cipta.
- Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini. Jakarta: Depdiknas.
- Renawati, & Suyadi. (2021). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid 19 melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar dari Kulit Kerang*. *Journal on Early Childhood*, 22-27.
- Rina Kurniawati dkk. (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).
- Suci Cahyaningsih dan Harun. (2023). *Pengaruh Metode Pembelajaran Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreativitas Anak*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7 (5).
- Susanto Ahmad. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Widhiasih, A. P., & Astuti, A. (2021). *Analisa Metode Proyek Terhadap Kreativitas Anak Di Masa Karantina Covid 19*. *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 35.
- Veselov, S., Shabunina, V., Tsarapkina, J., Nordina, M., & Larionova, A. (2019). *The Use of Project-Based Learning Technology in the Educational Process of the University*. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(11), 4-14. <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/10426>.

Lampiran 1

DATA PESERTA DIDIK

No	Nama peserta didik	Jenis kelamin
1	ASMP	Perempuan
2	AD	Perempuan
3	AK	Perempuan
4	CMLK	Perempuan
5	FMK	Perempuan
6	IMR	Perempuan
7	IMWB	Perempuan
8	MGT	Perempuan
9	SAS	Perempuan
10	ABS	Laki-laki
11	DMRK	Laki-laki
12	DIS	Laki-laki
13	KA	Laki-laki
14	AGAS	Laki-laki
15	EOS	Laki-laki

Lampiran 1

KISI-KISI INSTRUMEN

Kemampuan kreativitas		
Aspek gagasan/berpikir	3. Berpikir luwes	Anak memiliki gagasan, jawaban, dan pertanyaan yang bervariasi mengenai kegiatan menanam toge
	4. Terperinci	Anak dapat menjelaskan secara berurutan dan lengkap terkait dengan proses kegiatan menanam toge
Aspek sikap	3. Percaya diri	Anak mampu menunjukkan sikap yakin akan kemampuannya dalam melakukan kegiatan menanam toge
	4. Memiliki rasa ingin tahu	Anak menunjukkan sikap ketertarikan dan mau belajar serta terlibat dalam kegiatan menanam toge
Aspek karya	3. Gambar	Anak mampu menghasilkan karya gambar terkait dengan proses menanam toge yang telah dilakukan
	4. Karangan/cerita	Anak mampu menceritakan kembali proses kegiatan menanam toge secara runut

Lampiran 2

LEMBAR PENILAIAN OBSERVASI

Indikator		Deskripsi Penilaian			
		Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Aspek gagasan/berpikir	1. Berpikir luwes	Anak belum mampu untuk mengungkapkan gagasan, jawaban, dan pertanyaannya	Anak sudah mulai mampu untuk mengungkapkan gagasan, jawaban, dan pertanyaannya namun terkadang masih membutuhkan motivasi yang lebih dari guru	Anak cukup mampu dan mau untuk mengungkapkan gagasan, pertanyaan, dan jawaban	Anak mampu untuk dan mandiri dalam mengungkapkan gagasan, pertanyaan, dan jawaban dengan sangat variatif
	2. Terperinci	Anak belum mampu menjelaskan secara lengkap dan urut mengenai proses kegiatan menanam toge	Anak sudah mulai mampu menjelaskan proses kegiatan menanam toge meskipun belum secara lengkap dan belum urut	Anak sudah cukup mampu menjelaskan proses kegiatan menanam toge secara lengkap meskipun belum urut	Anak mampu menjelaskan secara lengkap dan urut mengenai proses kegiatan menanam toge
	1. Percaya diri	Anak tidak memiliki	Anak sudah menunjukkan	Anak menunjukkan	Anak memiliki kepercayaan diri

Aspek sikap		kepercayaan diri dan menolak untuk melakukan kegiatan menanam toge	sikap percaya diri dalam melakukan kegiatan meskipun masih dibantu oleh guru	sikap percaya diri dalam melakukan kegiatan namun terkadang masih membutuhkan bantuan dari guru	dan mampu melakukan kegiatan menanam toge secara mandiri
	2. Memiliki rasa ingin tahu	Anak tidak menunjukkan sikap ketertarikan dan mau belajar, dan sama sekali tidak terlibat dalam kegiatan menanam toge	Anak mulai menunjukkan sikap ketertarikan dan mau belajar meskipun belum terlibat secara aktif selama proses kegiatan menanam toge	Anak menunjukkan sikap ketertarikan dan mau belajar selama proses kegiatan menanam toge dan sudah cukup terlibat secara aktif	Anak memiliki sikap ketertarikan dan mau belajar serta aktif dalam proses kegiatan menanam toge sampai selesai
Aspek Karya	1. Gambar	Anak belum mampu menghasilkan karya gambar dari proses kegiatan menanam toge yang telah dilakukan	Anak sudah mulai mampu menghasilkan karya gambar dari proses kegiatan menanam toge yang telah dilakukan meskipun belum runut	Anak sudah mampu menghasilkan karya gambar dari proses kegiatan menanam toge dengan cukup runut	Anak mampu menghasilkan karya gambar sesuai dengan proses kegiatan menanam toge yang telah dilakukan

	2. Karangan/cerita	Anak belum mampu menceritakan kembali proses kegiatan menanam toge	Anak sudah mulai mampu menceritakan kembali proses kegiatan menanam toge meskipun belum runut	Anak sudah mampu menceritakan kembali proses kegiatan menanam toge dengan cukup runut	Anak mampu menceritakan kembali proses kegiatan menanam toge secara runut dan mandiri
--	--------------------	--	---	---	---

Lampiran 3

LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA

No	Butir Pertanyaan	
1	Bagaimana kemampuan kreativitas pada anak Kelompok B di TK Cendrawasih Asih, Aimas sebelum diterapkannya kegiatan pembelajaran berbasis proyek?	
2	Bagaimana kemampuan anak dalam berpikir luwes dan terperinci saat sebelum dan sesudah diterapkannya kegiatan pembelajaran berbasis proyek?	
3	Bagaimana sikap kepercayaan diri dan rasa ingin tahu pada anak saat sebelum dan sesudah diterapkannya kegiatan pembelajaran berbasis proyek?	
4	Bagaimana kemampuan anak terkait hasil karya berupa gambar dan kemampuan bercerita saat sebelum dan sesudah diterapkannya kegiatan pembelajaran berbasis proyek?	
5	Bagaimana pembelajaran berbasis proyek berperan dalam kemampuan kreativitas pada anak Kelompok B di TK Cendrawasih Asih Aimas?	
6	Bagaimana kemampuan kreativitas pada anak Kelompok B di TK Cendrawasih Asih, Aimas setelah diterapkannya kegiatan pembelajaran berbasis proyek?	