

Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek

Wiwik Windasari¹⁾, Ari Sofia²⁾, Maman Surahman³⁾

¹FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

²FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

Email : Wiwik_windasari29@yahoo.co.id

No. Hp: 085768166080

Abstract: Children Creativity Development Through Project Method. *The research problem was children low creativity in Al-Fajar Kindergarten Labuhan Ratu Lampung Timur. Factors that causes low creativity was the lack of opportunities for children to engage directly in activities that stimulate children creativity. This research was used quantitative method with causal assosiative type. The sample in this study were 30 children. The sampling technique was used purposive sampling. Data were collected by observation and analyze by linear regression. The result showed that the value of R square was 0,635, so it can be concluded that the project method has a significant effect toward children creativity equal to 63,50% , while 36,5% explained by other variables.*

Keywords: *early childhood, creativity, project.*

Abstrak: Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kreativitas anak di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur. Faktor yang menyebabkan kreativitas rendah adalah kurangnya kesempatan bagi anak untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan yang merangsang kreativitas. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis asosiatif kausal. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dianalisis menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian dan analisis data yang menunjukkan nilai *R Square* adalah 0,635, jadi dapat disimpulkan bahwa metode proyek berpengaruh terhadap kreativitas anak sebesar 63,50%. Sedangkan 36,5% diterangkan oleh variabel lain.

Kata Kunci: anak usia dini, kreativitas, proyek.

PENDAHULUAN

Hakikatnya, setiap anak yang lahir di dunia memiliki potensi kreatif. Potensi kreatif tersebut akan berkembang secara optimal jika diperanguhi oleh lingkungan di sekitarnya dan stimulasi yang diberikan. Menurut Wiyani (2014) ada beberapa faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kreativitas anak usia dini, antara lain: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Kreativitas penting untuk dikembangkan sejak usia dini, sebab pada masa ini individu memiliki peluang yang sangat besar untuk mengembangkan potensinya tersebut. Munandar (2014) mengatakan bahwa terdapat empat alasan mengapa kreativitas perlu dikembangkan, antara lain: Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri, untuk memecahkan masalah, untuk memuaskan diri, dan untuk meningkatkan kualitas hidup.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak adalah dengan cara pemberian pengalaman langsung kepada anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Sujiono (2013) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri anak usia dini karena bermain karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Pengembangan kreativitas pada anak usia dini memerlukan stimulasi yang beragam. Salah satu stimulasi yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah dengan melalui kegiatan motorik. Pamulu (2012) mengatakan bahwa kegiatan motorik halus dapat mengembangkan imajinasi, memperhalus koordinasi

motorik, mengasah rasa seni, melatih ketelitian dan kesabaran anak.

Imajinasi dan seni sangat berkaitan dengan kreativitas, karena melalui imajinasi dan seni anak akan berfikir dan akan menghasilkan suatu ide atau produk yang bersifat orisinal. Rahmawati (2012) mengatakan bahwa kreativitas sebagai produk yang berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru, dan memecahkan suatu masalah dengan metode-metode baru. Pengembangan seni adalah kegiatan yang bertujuan untuk membuat anak kreatif, yaitu lancar, fleksibel, dan orisinal, berfikir, serta berolah tangan dan berolah tubuh sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar.

Kreativitas untuk anak usia dini dilakukan melalui bermain, oleh karena itu diperlukan strategi yang tepat dalam mengembangkan kreativitas tersebut. Rahmawati (2012) mengatakan bahwa terdapat tujuh strategi pengembangan kreativitas untuk anak usia dini, yakni pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hast karya), pengembangan kreativitas melalui imajinasi, pengembangan kreativitas melalui eksplorasi, pengembangan kreativitas melalui eksperimen, dan pengembangan kreativitas melalui proyek.

Pengembangan kreativitas dalam penelitian ini melalui kegiatan metode proyek. metode ini merupakan metode pembelajaran yang dilakukan anak secara berkelompok dengan satu topik yang sama. Metode ini melatih anak untuk bekerja sama dalam suatu kelompok dengan indikator sebagai berikut : Keterlibatan anak dalam memilih proyek yang akan dilakukan, Keterlibatan anak dalam memilih benda yang akan digunakan untuk kegiatan proyek, Keterlibatan anak dalam mengerjakan kegiatan proyek, dan

Keterlibatan anak dalam menyelesaikan kegiatan proyek.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur ditemukan adanya masalah yang perlu dilakukannya penelitian, masalah tersebut adalah rendahnya kreativitas anak-anak di PAUD Al-Fajar dengan ciri-ciri anak belum bisa menciptakan suatu produk tanpa bantuan orang lain. Permasalahan ini muncul disebabkan beberapa faktor penghambat yaitu kegiatan pembelajaran yang didominasi oleh guru, sehingga anak cenderung pasif. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung, peneliti meminta anak untuk menggambar sesuatu yang pernah anak lihat sebelumnya. Sebagian besar anak mengalami kebingungan dan masih perlu dibantu guru. Hal ini menandakan bahwa kreativitas anak masih sangat rendah. Setelah diteliti masalah tersebut disebabkan oleh kurangnya kegiatan yang mendorong anak untuk terlibat langsung dalam kegiatan hasta karya, sehingga anak belum terbiasa dan belum terasah untuk menciptakan suatu produk jika tanpa bantuan orang lain. Selain itu, kegiatan di PAUD tersebut kurang menarik, sehingga anak merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran, mengingat bahwa kegiatan untuk anak usia dini seharusnya dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Begitu juga dengan hasil penelitian Anita (2016) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode proyek terhadap pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak usia dini kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan Anita (2016) dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis adalah jika penelitian yang dilakukan penulis adalah menggunakan metode proyek untuk mengembangkan kreativitas dalam menciptakan suatu produk, sedangkan

penelitian terdahulu menggunakan metode proyek dalam mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan masalah ketika bermain.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan metode proyek terhadap peningkatan kreativitas anak dalam menciptakan produk atau karya seni.

Peneliti menggunakan metode proyek karena metode proyek ini diyakini dapat meningkatkan kreativitas anak. Seperti yang telah dikemukakan Rahmawati (2012) bahwa metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi sehingga mereka memiliki peluang untuk terus berkreativitas dan mengembangkan diri seoptimal mungkin.

Berdasarkan permasalahan dan teori tersebut di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang menggunakan metode proyek dalam mengembangkan kreativitas anak di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur, metode proyek selain dapat mengembangkan kreativitas juga dapat melatih kerja sama pada anak.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Lokasi penelitian bertempat di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2017 sampai dengan 16 Maret 2017.

Teknik pemilihan sampel sekolah adalah menggunakan purposive sampling. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 38 anak. Sampel penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah kelompok B yang berjumlah 30 anak. Peneliti

mengambil pertimbangan dalam teknik pengambilan sampel yakni purposive sampling dengan syarat yaitu anak usia 4-5 tahun. Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu metode proyek sebagai variabel X dan kreativitas anak sebagai variabel Y. Artinya metode proyek (X) diduga memiliki pengaruh dalam mengembangkan kreativitas (Y).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *checklist*. Proses kegiatan anak dibuat dalam daftar penilaian yang sudah dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang diajarkan dan yang sudah berisi lajur *checklist* dalam kisi-kisi instrumen penelitian.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi. Penilaian dalam penelitian ini dilakukan menggunakan rubrik yang memuat indikator dan kriteria dengan skor apabila anak tidak melaksanakan aktivitas pada kolom kriteria maka anak diberi nilai 0, apabila anak melaksanakan satu aktivitas pada kolom kriteria maka anak diberi nilai 1, apabila anak melaksanakan dua aktivitas pada kolom kriteria maka anak diberi nilai 2, dan apabila anak melaksanakan tiga aktivitas pada kolom kriteria maka anak diberi nilai 3.

Variabel metode proyek memiliki satu aspek dengan empat indikator sebagai berikut; (i) Keterlibatan anak dalam memilih proyek yang akan dilakukan, (ii) Keterlibatan anak dalam memilih benda yang akan digunakan untuk kegiatan proyek, (iii) Keterlibatan anak dalam mengerjakan kegiatan proyek dan (iv) Keterlibatan anak dalam menyelesaikan kegiatan proyek. Pada variabel metode proyek menggunakan skala penilaian sebagai berikut 4 = sangat aktif (SA), 3 = aktif (A), 2 = cukup aktif (CA) dan 1 = kurang aktif (KA).

Variabel kreativitas mempunyai enam

indikator. Masing-masing indikator penilaian sebagai berikut; (i) Memiliki ide dalam merencanakan kegiatan, (ii) Memiliki ide dalam mengerjakan kegiatan yang telah direncanakan, (iii) Memiliki cara baru dalam menggunakan benda yang ada di sekitar, (iv) Keterampilan dalam menciptakan produk baru, (v) Keterampilan memodifikasi produk, dan (vi) Menciptakan sesuatu produk dengan menarik dan rapi. Pada variabel kreativitas anak menggunakan skala penilaian sebagai berikut; 4=berkembang sangat baik (BSB), 3=berkembang sesuai harapan (BSH), 2= mulai berkembang (MB) dan 1=belum berkembang (BB).

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 20 yang terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Berdasarkan uji linieritas data diketahui bahwa nilai signifikansi 0,797 lebih besar dari nilai probabilitas 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data metode proyek dan kreativitas anak dinyatakan berdistribusi normal.

Uji normalitas data diperoleh nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari nilai probabilitas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikan antara metode dengan kreativitas anak.

Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana. berikut merupakan rumus regresi linier sederhana :

$$\hat{Y} = a + bX$$

Sumber : Siregar (2015)

Gambar 2. Rumus regresi linier sederhana
Keterangan:

- \hat{Y} = Variabel dependen yang diprediksi
- a = Konstanta (apabila nilai x sebesar 0, maka Y akan sebesar a atau konstanta)
- b = koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)
- X = Variabel independen

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Metode Proyek

Hasil observasi yang dilakukan terhadap metode proyek dapat dilihat pada tabel (1)

Tabel 1. Sebaran data metode proyek

No.	Kategori (%)	n	%
1	KA(0-25)	0	0.0
2	CK (26-50)	0	0.0
3	A(51-75)	14	46.7
4	SA(76-100)	16	53.3
Jumlah		30	100.0
Rata-rata skor \pm STD		70.33 \pm 46.0	
Min-Max		46 - 90	

Keterangan :

KA(Kurang Aktif)

CK (Cukup Aktif)

A (Aktif)

SA (Sangat Aktif)

Hasil analisis menunjukkan bahwa dalam kegiatan proyek banyak anak yang masuk dalam kategori sangat aktif dikarenakan anak sudah mampu dalam melakukan kegiatan melalui metode proyek. Sementara itu tidak ada anak yang masuk pada kategori kurang aktif karena itu, dapat disimpulkan bahwa sebaran kategori variabel metode proyek pada 30 anak tergolong pada kategori sangat aktif yakni dengan perolehan nilai sebesar 53,3 persen.

Kemampuan mengenal lambang bilangan

Tabel 2. Sebaran data kreativitas

No.	Kategori (%)	N	%
1	BB (0-25)	0	0
2	MB (26-50)	0	0
3	BSH (51-75)	5	16.6
4	BSB (76-100)	25	83.3
Jumlah		30	100.0
Rata-rata skor \pm STD		73.75 \pm 7.583	
Min-Max		60 - 92	

Keterangan :

BB (Belum Berkembang)

MB (Mulai Berkembang)

BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

BSB (Berkembang Sangat Baik)

Hasil analisis menunjukkan bahwa pada variabel kreativitas terdapat 25 anak yang sudah ada dalam kategori berkembang sangat baik, dan tidak ada anak yang termasuk pada kategori belum berkembang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa sebaran kategori variabel kreativitas pada 30 anak tergolong pada kategori berkembang sesuai harapan yakni dengan perolehan nilai sebesar 83.3 persen.

Pengaruh Metode Proyek terhadap Kreativitas Anak

Tabel 3. Koefesien regresi metode proyek terhadap kreativitas anak.

Variabel	Variabel Kreativitas		
	Tersandarisasi	T	Sig
Penggunaan metode proyek	.632	6,981	.000
Df (n)		14,3	
F		48.732	
R		0,797	
Adj R ²		0,635	

Keterangan

*signifikan pada $p < 0.1$, **signifikan pada $p < 0.05$,

***signifikan pada $p < 0.01$.

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa ada pengaruh ($r = 0,797$, $p = 0,000$) antara metode proyek terhadap kreativitas anak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode proyek terhadap kreativitas anak sebesar 63,50 %.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode proyek selama empat hari berturut-turut dalam kegiatan di PAUD dapat meningkatkan kreativitas anak secara signifikan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa metode proyek memiliki pengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B di PAUD Al-

Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode proyek pada saat pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas anak. Hal ini disebabkan pada saat kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan dan pengalaman kepada anak untuk terlibat langsung dan menciptakan sendiri pengalamannya, sehingga saat kegiatan pembelajaran berlangsung anak tidak merasa bosan. Sehingga kegiatan belajar menjadi bermakna bagi diri anak. aspek kognitif. Menurut Rahmawati (2012) yang menyatakan bahwa manfaat kegiatan warna yaitu: (i) memberikan pengalaman kepada anak; (ii) belajar bertanggung jawab; (iii) memupuk semangat gotong royong dan kerja sama; (iv) membiasakan anak untuk mengerjakan tugas dengan tepat waktu; (v) mengekspresikan bakat, minat dan kemampuan ; (vi) memberikan anak untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki baik kelompok maupun individu.

Temuan penelitian membuktikan bahwa dengan menerapkan metode proyek anak mampu bekerjasama ketika mengerjakan tugas dalam suatu kelompok, saling membantu, serta dapat memecahkan masalah sederhana dalam suatu kelompok. Pada saat pembelajaran berlangsung, Anak akan merasa senang karena dapat terlibat langsung dalam sebuah kegiatan yaitu sebuah kegiatan kelompok yang mengarahkan anak untuk berkreaitivitas dan menghasilkan suatu produk. Pengalaman anak pada saat bermain dan berkreaitivitas akan memberikan pengalaman bermakna bagi anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Montessori dalam Rahmawati (2012) yang mengatakan bahwa masa prasekolah merupakan fase *absorbmind* yaitu masa menyerap pikiran, yang artinya pada masa ini anak akan mudah menyerap kesan, pengetahuan, keteladanan yang terjadi di lingkungannya.

Temuan ini selaras dengan temuan peneliti lain yang berjudul “Pengaruh metode proyek terhadap kemampuan bekerjasama anak usia dini kelompok B di RA Perwaninda 03 Mojo Andong Boyolali” yang diteliti oleh Vika Nurhalimah, dalam penelitian tersebut menemukan bahwa terhadap pengaruh antara metode proyek dengan kemampuan bekerjasama pada anak dengan probabilitas sebesar 0.0335.

Temuan kedua dapat dilihat bahwa kreativitas anak semakin hari semakin meningkat. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan anak dapat menciptakan suatu produk tanpa bantuan orang lain. Kemampuan anak dalam menciptakan produk baru maupun kemampuan dalam memodifikasi bentuk juga sudah terlihat saat anak melakukan kegiatan proyek yang dilakukan selama 4 hari. Peningkatan kreativitas pada anak tidak terjadi secara instan, melainkan memerlukan proses, yang dimulai dari proses mencoba, gagal, mencoba lagi dan hingga anak dapat menciptakan suatu produk.

Kegiatan proyek memberikan kesempatan kepada anak untuk bermusyawarah dalam satu kelompok, musyawarah tersebut bertujuan untuk mengambil keputusan dalam penentuan jenis kegiatan yang akan dilakukan. Melalui kegiatan proyek, anak akan terbiasa untuk bersikap demokratis dan belajar menghargai pendapat orang lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Moeslichatoen (2004) yang mengatakan bahwa metode proyek merupakan suatu pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang harus dikerjakan secara berkelompok.

Penerapan metode proyek memberikan rasa percaya diri dalam diri anak, karena setiap anak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan ide dan gagasannya. Sehingga, kemampuan anak dapat berkembang secara optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmawati (2012) yang

mengatakan bahwa metode proyek memberikan peluang kepada setiap anak baik individu maupun kelompok untuk mengembangkan kemampuan yang telah dimilikinya, keterampilan yang sudah dikuasainya yang pada akhirnya dapat mewujudkan daya kreativitasnya secara optimal.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa melalui metode proyek terbukti memiliki pengaruh terhadap kreativitas anak. Oleh sebab itu sangat penting untuk merangsang kreativitas anak melalui permainan-permainan yang edukatif.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara metode proyek dengan kreativitas anak. Kreativitas anak meningkat karena anak terlibat aktif dalam menciptakan suatu produk yang dilakukan dalam kelompok.

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah pada pelaksanaan pembelajaran metode yang digunakan yaitu kegiatan bermain dan menciptakan produk secara berkelompok, oleh karena itu guru dituntut kreatif dalam mendesain kegiatan yang menarik dan menyenangkan agar kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian saran yang diberikan sebaiknya guru hendaknya menstimulus anak dengan kegiatan-kegiatan hingga karya yang merangsang kreativitas anak. Salah satunya dengan menggunakan metode proyek, dengan metode proyek guru dapat memasukkan berbagai macam bentuk kegiatan yang dilakukan secara berkelompok. Guru sebaiknya dapat mengembangkan kreativitas dalam menyediakan media

pembelajaran dan alat permainan edukatif yang konkret yang mendukung kegiatan anak, sedangkan untuk sekolah penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi kepala sekolah untuk memberi motivasi dan bimbingan kepada guru sehingga mampu mengembangkan media dan metode belajar yang sesuai di sekolah, serta dapat memfasilitasi agar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memilih permainan yang tepat sesuai dengan tahapan perkembangan anak terutama dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Anita, T. 2016. *Pengaruh Penggunaan Metode Proyek terhadap Pengembangan Kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah pada Anak Usia Dini di Kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong*. *Jurnal Pendidikan Anak Universitas Lampung*. (Online). Tersedia di <http://digilib.unila.ac.id/23146/1/ABSTRAK%20%28ABSTRACT%29.pdf>. diakses tanggal 13 Mei 2016.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Luxima.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurhasanah, V. 2012. *Pengaruh Metode Proyek terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Kelompok B di RA Perwaninda 03 Mojo Andong Boyolali*. *Jurnal Pendidikan Anak Universitas Muhammadiyah Surakarta*.

(Online). tersedia di
<http://eprints.ums.ac.id/19223/17/1>
1. NASKAH PUBLIKASI.pdf).
diakses tanggal 13 Mei 2016.

Pamilu, A. 2012. *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Citra Media.

Rachmawati, K. 2012. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta: Kencana

Sujiono, Y. 2013. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan jamak*. Jakarta: Indeks

Yus, A. 2014 *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.