

**STRATEGI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK A2  
MELALUI METODE PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*  
(PJBL) DI TK MASYITHOH 1 GEMAHAN**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Disusun Oleh :

**Dewi Sari Rachmawati**

NIM. 19104030036

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2024**

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM 05/03/RO

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi  
Lampiran : 1 (Satu) Naskah Skripsi  
Kepada :  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari:

Nama : Dewi Sari Rachmawati

NIM : 19104030036

Judul Skripsi : Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Kelas A2 Melalui Metode Pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) di TK Masyithoh 1 Gemahan


Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dengan ini kami berharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatian kami ucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 13 Mei 2024

Pembimbing

  
**Hafidh 'Aziz, S.Pd.I., M.Pd.I**

NIP. 19831024201503 1 002

# SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1437/Un.02/DT/PP.00.9/06/2024

Tugas Akhir dengan judul : STRATEGI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK A2 MELALUI METODE PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (Pjbl) DI TK MASYITHOH I GEMAHAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DEWI SARI RACHMAWATI  
Nomor Induk Mahasiswa : 19104030036  
Telah diujikan pada : Rabu, 22 Mei 2024  
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Hafidh 'Aziz, S.Pd.I., M.Pd.I.  
SIGNED

Valid ID: 6669215e2315



Penguji I  
Dra. Nadlifah, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 66691d5a608c



Penguji II  
Dr. Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I  
SIGNED

Valid ID: 6669111a6966b



Yogyakarta, 22 Mei 2024  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 666922808efcc

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Sari Rachmawati  
NIM : 19104030036  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya berjudul "Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Kelas A2 Melalui Metode Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) di TK Masyithoh 1 Gemahan" adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari penelitian sebelumnya kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 03 Februari 2024

Yang menyatakan



Dewi Sari Rachmawati  
NIM. 19104030036

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

### SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dewi Sari Rachmawati  
NIM : 19104030036  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut kepada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam Ijazah Strata Satu saya). Apabila suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran ridha Allah SWT.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 04 Februari 2024

Yang menyatakan



Dewi Sari Rachmawati

NIM. 19104030036

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## MOTTO

كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu agar kamu berpikir”. (QS. Al-Baqarah : 219)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>Quran NU online, Al Quran QS Al-Baqarah/2:219. (<https://quran.nu.or.id/>)

**PERSEMBAHAN**

**Skripsi ini dipersembahkan untuk**

**Almamater Tercinta**

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga**

**Yogyakarta**





## ABSTRAK

**Dewi Sari Rachmawati.** “*Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Kelompok A2 Melalui Metode Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) di TK Masyithoh 1 Gemahan*”. Skripsi. Yogyakarta: Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2024.

Kreativitas anak merupakan keterampilan yang penting untuk dikembangkan sejak anak berada pada usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk : (1) mendeskripsikan penerapan metode *Project Based Learning* (PJBL) untuk mengembangkan kreativitas anak kelompok A2 di TK Masyithoh 1 Gemahan, (2) mendeskripsikan hasil penerapan metode *Project Based Learning* (PJBL) untuk mengembangkan kreativitas anak kelompok A2 di TK Masyithoh 1 Gemahan, (3) mendeskripsikan apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan metode *Project Based Learning* (PJBL) untuk mengembangkan kreativitas anak kelompok A2 di TK Masyithoh 1 Gemahan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei sampai Juni 2023 yang bertempat di TK Masyithoh 1 Gemahan. Subjek penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru Kelompok A2, dan 19 anak Kelompok A2 TK Masyithoh 1 Gemahan. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil di lapangan menunjukkan bahwa (1) Penggunaan metode *Project Based Learning* (PJBL) diawali dengan membuat perencanaan mulai dari perumusan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), Tujuan Kegiatan (TK), pembuatan modul ajar berdiferensiasi yang di dalamnya memuat RPPM dan RPPH. Fokus penelitian ini pada pembelajaran Intrakulikuler, pelaksanaannya dibagi menjadi dua yaitu melalui proyek kecil dan proyek besar. Dalam kontrol dan evaluasi biasanya kepala sekolah melakukan kunjungan atau supervisi sekaligus melakukan penilaian kepada guru dalam PKG (Penilaian Kinerja Guru). (2) Hasil penggunaan metode *Project Based Learning* (PJBL) di TK Masyithoh 1 Gemahan memiliki tingkat keberhasilan yang baik untuk mengembangkan kreativitas anak di kelompok A2 karena metode ini memiliki titik tekan untuk pengembangan kreativitas. (3) Faktor pendukung dalam penggunaan metode *Project Based Learning* (PJBL) untuk mengembangkan kreativitas anak kelompok A2 yaitu sumber dan media pembelajaran, dorongan internal anak serta adanya pelibatan wali murid. Adapun faktor penghambatnya adalah rasa emosional anak yang berubah-ubah, dan penyediaan media pembelajaran. Metode *Project Based Learning* pelaksanaannya memberikan kebebasan anak dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya melalui berbagai kegiatan pembelajaran, assessmentnya lebih mengedepankan proses dari pada hasil akhirnya. Untuk penelitian selanjutnya peneliti sarankan tidak hanya fokus pada pembelajaran intrakulikuler tetapi juga pada proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5).

**Kata Kunci :** *Metode Project Based Learning (PJBL), Kreativitas, Anak Usia Dini.*



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ، أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ  
وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, sehat, dan Iman Islam, sehingga peneliti mampu menyelesaikan Skripsi yang berjudul “*Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Kelas A2 Melalui Metode Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) di TK Masyithoh 1 Gemahan*” dengan lancar. Shalawat serta salam senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi agung kita, Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat-sahabat, tabi’in-tabi’at hingga di hari akhir zaman nanti.

Penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan, bimbingan, doa dan dukungan dari banyak pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al-Makin, S.Ag. M.A, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan tempat untuk menuntut ilmu dan fasilitas untuk penunjang belajar.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang selalu menginspirasi Mahasiswanya.
3. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Prof. Dr. Hj. Erni Munastiwi, MM. selaku Dosen Pembimbing Akademik atas saran dan arahnya.
5. Bapak Hafidh Aziz, M.Pd. I, selaku Dosen Pembimbing Skripsi saya yang telah sabar membantu, mengarahkan dan meluangkan waktu serta memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat di selesaikan.
6. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Ibu Nur Hidayati, S.E., S.Psi., selaku Kepala Sekolah TK Masyithoh 1 Gemahan yang sudah berkenan menerima saya untuk bisa melakukan penelitian di sekolah.

8. Ibu Mei Wahyu Purwani, S.Pd., selaku Guru Kelas A2 yang telah banyak membantu memberikan informasi dalam melengkapi data dan dokumen yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.
9. Kedua orang tua tercinta saya Bapak Sarimuji dan Ibu Waginem yang selalu mendo'akan tiada henti, menyayangi dan memberikan semangat, dukungan maupun materil dalam proses menuju gelar sarjana.
10. Kepada Bapak Taufik dan Ibu Evi yang sudah seperti orang tua ke dua bagi saya, yang selalu mendo'akan, memberikan motivasi, dukungan maupun materil dalam proses menuju gelar sarjana.
11. Sahabat-sahabatku tercinta Hasna Azizah, Fatimah Azzahra, Erhana Adi Ninggar, Irma Noviana, Karunia Nomi Septia, Marwah Ratih, Dyah Noor, Dwi Putranti, Farida Risky Aminah, Wahyu Insani, Murti Fathonah, Kharisma Dwi, Zain Nur Khusnaini, Zudha, Anggita Aprilia, Mbak Shella, Mbak Nadia, Muslikah, Nindi Kurnia, Nuranisa Nada Utami, yang selalu memberikan bantuan, memberikan semangat, dan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
12. Keluarga besar TK Masyithoh 1 Gemahan (Kepala Sekolah beserta Guru dan karyawan) yang selalu memberikan *support* dan doa terbaik untuk peneliti.
13. Bapak dan Ibu dari Hasna Azizah yang sangat saya sayangi, terima kasih atas do'a, persaudaraan, kebersamaan, *support* dan bantuannya.
14. Seluruh sahabat PIAUD'19, terima kasih atas dukungan dan pengalaman yang telah diberikan selama perkuliahan ini.

Yogyakarta, 03 Februari 2024



**Dewi Sari Rachmawati**

NIM. 19104030036

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Kajian Pustaka .....	8
E. Landasan Teori .....	15
1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini.....	15
2. Konsep Tentang Kreativitas Anak Usia Dini.....	27
3. Metode <i>Project Based Learning</i> .....	50
F. Kegunaan Penelitian .....	60
a. Manfaat Teoritis .....	60
b. Manfaat Praktis .....	60
<b>BAB II METODE PENELITIAN.....</b>	<b>62</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	62
B. Kehadiran Peneliti.....	63
C. Waktu dan Lokasi Penelitian .....	64
D. Sumber Data .....	65
E. Teknik Pengumpulan Data.....	66

F. Analisis Data.....	68
G. Pengecekan Keabsahan Temuan .....	70
H. Tahapan-Tahapan Penelitian .....	71
<b>BAB III PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN.....</b>	<b>74</b>
A. Penerapan Metode <i>Project Based Learning</i> (PJBL) untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok A2 TK Masyithoh 1 Gemahan.....	74
1. Perencanaan Metode <i>Project Based Learning</i> (PJBL) untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok A2.....	77
2. Pelaksanaan Metode <i>Project Based Learning</i> (PJBL) untuk Mengembangkan Kreativitas anak kelompok A2 di TK Masyithoh 1 Gemahan.....	79
3. Kontrol dan Evaluasi Metode <i>Project Based Learning</i> (PJBL) untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Kelas A2 di TK Masyithoh 1 Gemahan. ....	90
B. Hasil Penerapan Metode <i>Project Based Learning</i> (PJBL) untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok A2 di TK Masyithoh 1 Gemahan.....	92
C. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Metode <i>Project Based Learning</i> (PJBL) untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok A2 di TK Masyithoh 1 Gemahan.....	100
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>105</b>
A. Penerapan Metode <i>Project Based Learning</i> (PJBL) untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok A2 TK Masyithoh 1 Gemahan .....	105
B. Hasil Penerapan Metode <i>Project Based Learning</i> (PJBL) untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok A2 di TK Masyithoh 1 Gemahan .....	125
C. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Metode <i>Project Based Learning</i> (PJBL) untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok A2 di TK Masyithoh 1 Gemahan.....	133
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>140</b>
A. Kesimpulan.....	140
B. Saran .....	142
C. Keterbatasan .....	142
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>143</b>
Lampiran 1 Pedoman Observasi.....	147
Lampiran 2 Pedoman Wawancara.....	148
Lampiran 3 Pedoman Dokumentasi .....	150
Lampiran 4 Transkrip Hasil Wawancara .....	154
Lampiran 6 Bukti Seminar Proposal .....	178

Lampiran 7 Surat Izin Penelitian.....	179
Lampiran 8 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	180
Lampiran 9 Kartu Bimbingan Skripsi .....	181
Lampiran 10 Sertifikat Sosialisasi Pembelajaran .....	183
Lampiran 11 Sertifikat User Education .....	184
Lampiran 12 Sertifikat PKTQ .....	185
Lampiran 13 Sertifikat TOEFL .....	186
Lampiran 14 Sertifikat IKLA .....	187
Lampiran 15 Sertifikat PLP-KKN Integratif .....	188
Lampiran 16 Sertifikat ICT .....	189
<b>CURRICULUM VITAE .....</b>	<b>190</b>



## DAFTAR TABEL

**Tabel 3.1.** Penilaian Kreativitas Anak Kelas A2 Berdasarkan Hasil Observasi .....99





## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Lokasi Penelitian.....	65
<b>Gambar 3. 1</b> Suasana Kegiatan IHT (In House Training) .....	78
<b>Gambar 3. 2</b> Suasana Kegiatan diskusi diawal topik .....	81
<b>Gambar 3. 3</b> Suasana Kegiatan pembuatan Mind Map .....	82
<b>Gambar 3. 4</b> Proyek Kebun Binatang.....	85
<b>Gambar 3. 5</b> Proyek Cita-Citaku (Rumah Sakit).....	86
<b>Gambar 3. 6</b> Proyek Cita-Citaku (TNI).....	88
<b>Gambar 3. 7</b> Proyek Hari Raya Idul Fitri (Lampion) .....	89
<b>Gambar 3. 8</b> Mini Proyek Kebun Binatang .....	94
<b>Gambar 3. 9</b> Anak mampu memilih sendiri hasta karya yang ingin dibuat .....	96
<b>Gambar 3. 10</b> Terlihat anak sedang menyusun proyek .....	97
<b>Gambar 3. 11</b> Terlihat anak sedang bekerjasama .....	98
<b>Gambar 4. 1</b> CP, TP, dan TK, TK Masyithoh 1 Gemahan.....	112
<b>Gambar 4. 2</b> Memulai Pembelajaran dengan Pertanyaan Mendasar .....	116
<b>Gambar 4. 3</b> Peraturan Kelas dan Media Loose Part .....	118
<b>Gambar 4. 4</b> Menyusun Jadwal Kegiatan Aktivitas .....	119
<b>Gambar 4. 5</b> Kegiatan Monitoring .....	120
<b>Gambar 4. 6</b> Mengevaluasi Pengalaman.....	122
<b>Gambar 4. 7</b> Contoh Instrumen Penilaian Kinerja Guru .....	124
<b>Gambar 4. 8</b> Contoh Media Pembelajaran yang Digunakan dalam.....	135

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Observasi .....	147
Lampiran 2 Pedoman Wawancara .....	148
Lampiran 3 Pedoman Dokumentasi .....	150
Lampiran 4 Transkrip Hasil Wawancara.....	154
Lampiran 5 Penunjukan Dosen Skripsi .....	177
Lampiran 6 Bukti Seminar Proposal .....	178
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian.....	179
Lampiran 8 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	180
Lampiran 9 Kartu Bimbingan Skripsi .....	181
Lampiran 10 Sertifikat Sosialisasi Pembelajaran.....	183
Lampiran 11 Sertifikat User Education.....	184
Lampiran 12 Sertifikat PKTQ.....	185
Lampiran 13 Sertifikat TOEFL.....	186
Lampiran 14 Sertifikat IKLA.....	187
Lampiran 15 Sertifikat PLP-KKN Integratif.....	188
Lampiran 16 Sertifikat ICT .....	189

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Salah satu keterampilan anak usia dini yang paling penting di abad ke-21 adalah kreativitas. Kreativitas sendiri merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta. Keterampilan abad 21 sering disebut sebagai 4Cs dan dikenal dalam bahasa Indonesia dengan singkatan 4K: kreativitas, kepentingan, komunikasi, dan kerjasama. Hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa kreativitas adalah keterampilan terbaik dalam perkembangan kognitif. Oleh karena itu, kreativitas menjadi penting dalam pendidikan anak usia dini.<sup>2</sup>

Dalam bidang pendidikan, kreativitas sangat penting bagi pengajar dalam memberikan kegiatan pembelajaran dan bagi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang sangat efektif untuk menumbuhkan, membentuk, dan menyiapkan generasi muda untuk mengembangkan kreativitas. Kreativitas anak dapat dipupuk dan dikembangkan melalui pengajaran dan pelatihan. Karena cara berpikir seorang anak berbeda dengan anak lainnya dan metode

---

<sup>2</sup>Aizatul Farikhah, dkk., "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part", *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2022).

berpikirnya berbeda-beda, kreativitas tidak mengenal batas dan tidak ada hal yang benar atau salah.

Endang Rini Sukanti menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.<sup>3</sup> Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa, kreativitas seseorang tidak bisa disamakan dengan orang lain. Itu tergantung pada sudut pandang orang lain. Kreativitas memungkinkan anak-anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan menggabungkan ide-ide yang ada dengan yang baru. Kreativitas ini berkembang ketika anak-anak bergerak setiap hari dan berpartisipasi dalam kegiatan seni. Hal ini sependapat dengan Nurjanah dan Wahyuseptiana, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk berpikir, menggabungkan ide-ide lama dan baru untuk menciptakan pemahaman baru.<sup>4</sup>

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang dikutip oleh Agustina menyebutkan bahwa anak-anak yang kreatif akan mampu menemukan solusi sederhana dan dapat diterima, untuk menghadapi kesulitan yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari. Anak juga dapat menunjukkan pendekatan kreatif mereka dalam mengatasi berbagai tantangan dengan menerapkan pengetahuan dan keahlian mereka pada ide-ide dan konsep-konsep baru, baik dalam bentuk ide, pemikiran, atau proyek yang sudah selesai. Anak-anak yang kreatif

---

<sup>3</sup>Endang Rini Sukanti, *Bermain Dan Kreativitas Sebagai Fondasi Bagi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Fik UNY, 2010).

<sup>4</sup>Novita Eka Nurjanah, "Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal AUDI*, V (1) (2020).

seringkali terlihat mampu menciptakan karya yang segar, unik, bahkan tidak menutup kemungkinan mereka dapat memajukan ilmu pengetahuan. Seorang anak merasa bangga pada dirinya sendiri dan mungkin menjadi lebih percaya diri karena keberhasilan ciptaannya sendiri.<sup>5</sup>

Pada dasarnya setiap orang mempunyai kemampuan untuk berkreasi, perbedaannya terletak pada jumlah dan ruang lingkup ekspresi diri. Menurut Maxime yang diikuti oleh Maulana dan Mayar mengungkapkan, bahwa tidak ada anak yang kekurangan imajinasi, anak-anak tertentu mungkin menunjukkan tingkat kreativitas yang lebih kuat dibandingkan anak lainnya. Oleh karena itu, guru perlu memastikan bahwa semua anak mereka memiliki kreativitas, tinggal bagaimana lingkungannya mendorong kreativitas tersebut untuk berkembang.<sup>6</sup>

Menurut Isenberg dan Jalongo yang dikutip oleh Ihsan Maulana dan Farida Mayar, kreativitas seorang anak dipengaruhi oleh imajinasi bawaan orang tuanya. Imajinasi dan fantasi anak menjadi lebih jelas dan ide orisinalnya menjadi lebih kreatif. Anak kreatif mudah menerima pujian. Selain itu, tidak ada kendala dalam perjalanannya. Hal ini menunjukkan bahwa mereka baik hati dan mudah beradaptasi menjadi pendatang. Anak yang kreatif biasanya cenderung memiliki keasyikan dalam beraktivitas. Kemampuan menciptakan gagasan dan representasi mental terhadap objek lain yang tidak ada di hadapannya merupakan aspek lain dari kreativitas AUD. Untuk menciptakan pemikiran yang berhubungan dengan dunia

---

<sup>5</sup>Putri Agustina, "Kontribusi Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Mendorong Kreativitas Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini*, 3.1 (2021), 27-34.

<sup>6</sup>Ihsan Maulana dan Farida Mayar, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0", *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, No.5 (2019) : 1141-1142.

nyata, AUD juga menggunakan fantasi dan imajinasi. Ketika seorang anak mampu menyelesaikan suatu permasalahan dengan lancar dan luwes, maka bisa dikatakan ia kreatif. Secara alami, anak-anak melatih kefasihan dengan memunculkan berbagai konsep lain. Anak-anak juga akan mempertimbangkan berbagai faktor saat memilih tindakan terbaik. Seorang anak memerlukan kefasihan dalam merencanakan atau berpikir ketika menginginkan sesuatu.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara pra penelitian yang dilakukan peneliti di Taman Kanak-Kanak Masyithoh 1 Gemahan pada bulan Februari 2023, peneliti menemukan dan mendapatkan data yang menunjukkan bahwa kreativitas pada peserta didik masih kurang berkembang dan guru masih berupaya untuk menumbuhkan kreativitas siswa. Upaya anak dalam memahami dan mengikuti arahan guru menunjukkan belum berkembangnya daya cipta anak tersebut. Beberapa anak di TK Masyithoh 1 Gemahan belum melihat keterkaitan antara pengalamannya dengan ilmu pengetahuan yang dipelajarinya. Anak sebetulnya mempunyai pengalaman tetapi belum bisa menghubungkan dengan apa yang diperintahkan oleh guru. Meskipun, ada beberapa anak yang telah terbangun kontruksi berpikirnya, mampu menghubungkan antara pengetahuan yang didapat dengan pengalamannya serta memiliki imajinasi. Namun untuk beberapa anak memang dapat dikatakan masih kurang karena masih perlu dipantik, dibimbing dan diarahkan oleh guru. Rata-rata kreativitas anak masih kurang dalam menyiapkan tugas, hal ini

---

<sup>7</sup>*Ibid*, hlm. 1142.



ditunjukkan dengan kurangnya kemampuan anak dalam membuat sesuatu yang berbeda dari pada yang dicontohkan oleh guru (kelancaran), kurang perhatian anak-anak terhadap contoh yang diberikan guru (*elaborasi*), serta rendahnya inisiatif anak untuk melakukan sesuatu yang baru (*flexibility*). Keadaan sebenarnya menunjukkan anak-anak masih sangat bergantung pada contoh yang guru berikan.<sup>8</sup>

Untuk menumbuhkan kreativitas anak, berbagai model dan teknik pembelajaran dicoba dan diterapkan. Banyak teknik yang digunakan, seperti bermain peran, menyanyi, dan bercerita. Namun TK Masyithoh 1 Gemahan Ringinharjo Bantul Yogyakarta juga menerapkan metode pengajaran lain selain berfokus pada bercerita, menyanyi dan bermain peran. Metode pengajaran ini disebut Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL). Pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi pengajaran yang berdasarkan pada konstruktivisme, pemecahan masalah, pembelajaran berbasis inkuiri, pembelajaran berbasis proyek dan refleksi teori, serta praktek dalam mengajar. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek, siswa mengembangkan proyek untuk menghasilkan suatu produk, secara individu dan kelompok. Namun pembelajaran berbasis proyek dapat digambarkan sebagai salah satu bentuk pendidikan bagi anak-anak. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kinerja siswa dan melakukan pekerjaan kontekstual secara individu atau kelompok,

---

<sup>8</sup>Hasil Wawancara dan Observasi Pra Penelitian di TK Masyithoh 1 Gemahan Bulan Februari 2023.

sangat disarankan untuk menggunakan metode pengajaran yang menghasilkan pembelajaran berbasis proyek.

Pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PJBL) di TK Masyithoh 1 Gemahan salah satunya bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak. Fokus kreativitas yang dikembangkan di TK Masyithoh 1 Gemahan arahnya dalam bidang seni dan kognitif. Dalam artian, bidang seni itu anak-anak diajarkan untuk memanfaatkan barang-barang yang ada disekitarnya, digunakan sebagai bahan dalam pembelajaran proyek. Anak didik dalam hal seni ekonomis bahwa segala sesuatu itu tidak serta merta harus beli, ada yang bisa dibuat sendiri dengan memanfaatkan barang-barang bekas yang ada disekitar kita. Sedangkan dalam segi kognitifnya anak dilatih untuk berpikir kritis. Berpikir kritis yang dimaksud adalah anak dapat menemukan sendiri cara atau solusi dalam memecahkan masalah sederhana yang dialaminya.

Pembelajaran berbasis proyek (PBL) merupakan metode pengajaran yang membantu anak menjadi lebih kreatif karena memberikan mereka kepercayaan diri dan keterampilan menggunakan imajinasinya untuk memecahkan masalah (tugas/proyek) secara kreatif. PJBL digunakan sedemikian rupa sehingga memaksimalkan pemahaman dan pengalaman langsung anak.

Banyak penelitian telah dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak. Namun, masih sedikit penelitian yang dilakukan mengenai bagaimana kreativitas anak berkembang ketika diajarkan melalui pembelajaran berbasis proyek, atau PJBL. Berdasarkan observasi pra-penelitian yang

dilakukan pada bulan Februari 2023 di TK Masyithoh 1 Gemahan menunjukkan metode pembelajaran berbasis proyek digunakan dalam pendidikan untuk meningkatkan kreativitas anak, penulis memutuskan untuk menjadikan hal tersebut sebagai fokus utama penelitian. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan oleh peneliti diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“STRATEGI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK A2 MELALUI METODE PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) DI TK MASYITHOH 1 GEMAHAN”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *Project Based Learning* (PJBL) untuk mengembangkan kreativitas anak kelompok A2 di TK Masyithoh 1 Gemahan?
2. Bagaimana hasil penerapan metode *Project Based Learning* (PJBL) untuk mengembangkan kreativitas anak kelompok A2 di TK Masyithoh 1 Gemahan?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan metode *Project Based Learning* (PJBL) untuk mengembangkan kreativitas anak kelompok A2 di TK Masyithoh 1 Gemahan?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan pada uraian masalah di atas. Tujuan-tujuan tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Mendapatkan wawasan pemanfaatan *Project Based Learning* (PJBL) untuk menumbuhkan kreativitas anak kelompok A2 di TK Masyithoh 1 Gemahan.
- b. Mengetahui hasil penggunaan metode *Project Based Learning* (PJBL) terhadap peningkatan kreativitas siswa A2 TK Masyithoh 1 Gemahan.
- c. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan metode *Project Based Learning* (PJBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa A2 TK Masyithoh 1 Gemahan.

### D. Kajian Pustaka

Peneliti melakukan tinjauan pustaka dan menemukan beberapa temuan penelitian yang relevan dengan topik dan pokok bahasan yang diteliti oleh peneliti mengenai penggunaan metode *Project Based Learning* untuk menumbuhkan kreativitas pada anak usia dini. Peneliti menggunakan temuan ini sebagai rujukan. Untuk mencegah duplikasi karya, penulis melakukan kajian literatur terlebih dahulu yang meliputi :

*Pertama*, penelitian tahun 2019 berjudul “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Gerak dan Lagu di TK Negeri Pembina Kabupaten Purbalingga” oleh Novi Mulyani yang dimuat di jurnal as-Sibyan. Kajian ini mengeksplorasi penggunaan strategi lagu dan gerak untuk menumbuhkan kreativitas anak melalui penerapan praktis. Prosedur pembelajaran yang menggabungkan lagu-lagu yang ramah anak, topik

pendidikan, dan gerak yang sesuai dengan lagu yang menjadi tujuan penelitian.<sup>9</sup> Untuk menyempurnakan pembelajaran nantinya, teknik bermain, gerak, dan lagu ini melalui perancangan yang matang, pelaksanaan yang maksimal, dan evaluasi berkelanjutan. Di TK Negeri Pembina Kabupaten Purbalingga, penggunaan strategi bermain, gerak, dan lagu untuk menumbuhkan kreativitas anak mempunyai manfaat yang dapat merangsang sekaligus memperluas kapasitas kreativitas kecerdasan musikal (*Musical Intelligences Creativity*). Menari dan olah raga termasuk nyanyian dan alat musik dapat membantu mengembangkan kapasitas kecerdasan anak. Anak-anak yang memiliki kecerdasan musikal yang kuat peka terhadap nada dan ritme musik. Sementara itu, strategi bermain mempengaruhi rasa percaya diri, daya cipta, dan keterampilan motorik halus anak. Dari sudut pandang penelitian, penelitian ini merupakan penelitian lapangan. Tergantung pada jenis data yang dikumpulkan, metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini serupa dengan penelitian peneliti yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreatif anak. Perbedaan tercermin pada metode pengajaran yang digunakan. Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu bermain gerak dan lagu; namun metode penelitian yang digunakan peneliti adalah *Project Based Learning* (PJBL).

*Kedua*, penelitian tahun 2017 oleh Yuliani Nurani dan Trias Mayangasri menulis artikel “Pengembangan Model Kegiatan Sentra

---

<sup>9</sup>Novi Mulyani, ‘Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Gerak Dan Lagu Di TK Negeri Pembina Kabupaten Purbalingga’, *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.1 (2019), 13–24 <<http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/1961>>.

Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini” untuk Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model permainan berbasis center untuk mendukung pertumbuhan kreatif siswa sekolah dasar di DKI Jakarta.<sup>10</sup> Untuk memaksimalkan efektivitas, studi-studi ini menggunakan tiga tahap uji penelitian: pra pengembangan, pengembangan, dan penerapan. Percobaan model pertama dilakukan di TK Al-Jannah, Jakarta Timur, yang diikuti oleh 18 anak. Sekitar 16 anak mengikuti tes model kedua di TK Mutiara Kasih, Kota Bogor. Purposive sampling digunakan dalam proses survei untuk mengidentifikasi anak-anak yang memenuhi kriteria penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan model bermain sentra. Penelitian ini memiliki kemiripan dengan penelitian peneliti yaitu berpusat pada kreativitas anak sementara pendekatan yang digunakan berbeda. Peneliti menerapkan desain pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), sementara itu penelitian ini menggunakan desain kegiatan sentra bermain.

*Ketiga*, penelitian mengenai “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek” yang dimuat dalam Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini tahun 2016 oleh Wiwik Windasari, Ari Sofia, dkk. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami pengaruh metodologi proyek terhadap kreativitas anak. Tingkat kreativitas generasi muda PAUD Al-Fajar, Labuhan Ratu, Lampung Timur menjadi permasalahan dalam

---

<sup>10</sup>Yuliani Nurani, ‘Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini’, *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11.2 (2017), 386–400 <<https://doi.org/10.21009/jpud.112.15>>.



penelitian ini. Tidak adanya kesempatan anak untuk berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan yang dapat merangsang kreativitasnya merupakan sebuah tantangan. Sampel penelitian terdiri dari tiga puluh anak. Tujuan Dalam pengambilan sampel, metode yang digunakan disebut sampling. Regresi linier sederhana digunakan sebagai metode pengumpulan data untuk analisis dan observasi. Hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa metode penelitian mempengaruhi kreativitas anak sebesar 63,50% dengan nilai R Square sebesar 0,65 sedangkan faktor lain memberikan kontribusi sebesar 36,5%.<sup>11</sup> Terdapat kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan peneliti lakukan, sama-sama menggunakan model pembelajaran proyek serta membahas mengenai pengembangan kreativitas anak usia dini (AUD). Namun juga memiliki perbedaan pada metode penelitiannya, penelitian ini memakai metode kuantitatif sedangkan peneliti memakai metode kualitatif.

*Keempat*, skripsi berjudul “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Perwanida Bandar Lampung” tahun 2018 oleh Alma Rara Anggia dari Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung, untuk memacu kreativitas anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan keterampilan kreatif anak usia 5 sampai 6 tahun dengan menggunakan benang sebagai medianya melalui permainan warna. Pengumpulan data dimulai dari observasi, wawancara dan

---

<sup>11</sup>Wiwik Windasari, Ari Sofia, and Maman Surahman, ‘Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek’, *Jurnal Pendidikan Anak*, 2.2 (2016) <<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/13678>>.

dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat 4 anak kategori belum berkembang dengan tingkat perkembangan kreatif 20%, 7 anak kategori mulai berkembang dengan tingkat perkembangan kreatif 35% dan 7 anak kategori berkembang sesuai harapan dengan tingkat perkembangan kreatif 35%, serta 2 anak mempunyai tingkat persentase 10% merupakan kategori bakat yang berkembang sangat baik.<sup>12</sup> Setelah dianalisis oleh peneliti sehubungan dengan skripsi diatas, terdapat persamaan dan perbedaan diantara penelitian tersebut. Persamaan keduanya adalah membahas tentang perkembangan kreativitas pada anak. Perbedaannya terletak pada media dan metode, disini menggunakan media benang melalui permainan warna sedangkan peneliti menggunakan metode proyek.

*Kelima*, penelitian yang di muat dalam Jurnal Golden Age tahun 2021 dengan judul “Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini” dan ditulis oleh Aas Hasanah, Ajeng Sri Hikmayani dkk. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar dan kreatif anak dengan menggunakan pendekatan STEAM. 12 anak dijadikan sebagai subjek penelitian pada proyek dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK), data penelitian dikumpulkan melalui penugasa dan observasi. Berdasarkan temuan penelitian pasca tindakan, kreativitas anak mencapai 33,3% pada siklus I dan 66,7% pada siklus II. Keberhasilan aktivitas pembelajaran pada siklus I sebesar 33,3% sedangkan pada siklus II sebesar

---

<sup>12</sup>Alma Rara Anggia, “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung” (UIN Raden Intan Lampung, 2018).

75%.<sup>13</sup> Meskipun ada kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang peneliti selanjutnya akan lakukan yaitu fokus bersama pada kreativitas anak usia dini (AUD), namun ada juga perbedaannya. Secara khusus penelitian yang dilakukan disini menggunakan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan STEAM dan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metodologi penelitian kualitatif berbasis *Project Based Learning* (PJBL).

*Keenam*, penelitian berjudul “Penerapan Model *Project Based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini” berbasis kajian dan diterbitkan dalam jurnal PAUD *Lectura* tahun 2022 oleh Ani Handayani dan Santa Idayana Sinaga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada anak usia 5 tahun di TK Aisyiyah 2 Palembang. Data dikumpulkan melalui tiga tahapan yaitu pengamatan, observasi dan dokumentasi. Dari hasil penelitian terhadap 19 anak kelas B3 menunjukkan adanya peningkatan rata-rata kemampuan berpikir kritis pra siklus ke siklus I dan II pada anak usia 5-6 tahun. Untuk lebih jelasnya, kelompok anak belum berkembang mencapai skor 20,89%; kemudian pada bagian siklus I mengalami peningkatan sebanyak 8,79% dengan kelompok anak mulai berkembang skor menjadi 29,68%; dan bagian siklus II memiliki skor tertinggi mencapai 40,05% pada kelompok anak berkembang sangat baik, dapat disimpulkan bahwa pada

---

<sup>13</sup>Aas Hasanah, Ajeng Sri Hikmayani, and Nani Nurjanah, ‘Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini’, *Jurnal Golden Age*, 5.02 (2021), 275–81 <<https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3561>>.

bagian siklus II ini mendapati peningkatan skor sebesar 10,37%.<sup>14</sup> Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian peneliti, yaitu dalam penggunaan model atau metodologi *Project Based Learning*. Sedangkan perbedaannya terletak pada topiknya, penelitian ini mengkaji keterampilan berpikir kritis pada anak yang berusia 5 tahun, dan untuk penelitian peneliti mengkaji mengenai pengembangan kreativitas anak usia dini (AUD).

Berdasarkan pada penelitian sebelumnya, beberapa peneliti telah mempelajari perkembangan kreativitas pada anak. Berbagai prosedur, metode dan teknik digunakan. Beberapa kegiatan, metode dan teknik yang digunakan adalah: menggunakan metode bermain gerak dan lagu,<sup>15</sup> sentra bermain,<sup>16</sup> permainan warna dengan media benang,<sup>17</sup> dan pendekatan STEAM.<sup>18</sup> Dari itu beberapa sudah memakai metode proyek atau *Project Based Learning*, namun berbeda pada pokok pembahasan dan pendekatannya. Sebagian besar penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dan penelitian kuantitatif. Karena masih belum banyak penelitian yang mengkaji tentang metode pembelajaran berbasis proyek, maka peneliti ingin menggunakan metode pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PJBL) atau pembelajaran berbasis proyek untuk

---

<sup>14</sup>Ani Handayani and Santa Idayana Sinaga, 'Penerapan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini', *PAUD Lectura: Journal of Early Childhood Education*, 5.3 (2022), 146–55 <<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v>>.

<sup>15</sup>Novi Mulyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Gerak dan Lagu di TK Negeri Pembina Kabupaten Purbalingga", *Jurnal As-Sibyan*, 4.1 (2019): 13-24.

<sup>16</sup>Yuliani Nurani, "Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11.2 (2017): 386-400.

<sup>17</sup>Alma Rara Anggia, "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna dengan Media Benang pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung", (UIN Raden Intan Lampung, 2018).

<sup>18</sup>Aas Hasanah, Ajeng Sri Hikmayani, dan Nani Nurjanah, "Penerapan Pendekatan STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Golden Age*, 5.02 (2021): 275-81.

meningkatkan kreativitas pada anak usia dini, dan peneliti ingin melakukan penelitian mendalam menggunakan metode penelitian kualitatif. Peneliti berharap penelitian ini dapat digunakan sebagai pembanding dan menyempurnakan penelitian-penelitian sebelumnya. Sehingga dapat menambah pengetahuan dan juga memperluas wawasan pembaca.

## **E. Landasan Teori**

### **1. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini**

#### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Menurut ketentuan Bab I Pasal 1 Undang-Undang Perlindungan Anak Nomor 35 Tahun 2014, anak adalah setiap orang yang berusia dibawah delapan belas (18) tahun, termasuk sebagian besar anak yang berada dalam kandungan.<sup>19</sup> Pada saat yang sama, menurut pasal 28 ayat 1 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, yang dimaksud dengan rentang anak usia dini yaitu usia 0-6 tahun tergambar pada pernyataan sebagai berikut :<sup>20</sup> Pendidikan anak usia dini merupakan suatu pembinaan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu tumbuh kembang jasmani dan rohani anak sehingga anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Fokus pendidikan anak usia dini adalah pada perkembangan anak secara keseluruhan sejak lahir sampai dengan usia delapan belas tahun. Hal ini dicapai dengan menggunakan pendidikan yang beragam untuk

---

<sup>19</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak.

<sup>20</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

memfasilitasi pertumbuhan fisik dan mental, memberikan kesempatan kepada anak untuk memasuki pembelajaran lebih lanjut. Di sisi lain, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menyebutkan anak usia dini adalah anak yang berusia 0 sampai 6 tahun baik mendapat layanan dari lembaga pendidikan maupun yang tidak.

Menurut Yuliani Sujiono, anak usia dini merupakan masa dimulai sejak lahir dan berlangsung hingga usia enam tahun, seperti dijelaskan oleh Sri Tatminingsih dan Iin Cintasih. Tahap pertumbuhan ini sangat penting dalam menentukan kecerdasan, kapasitas intelektual, dan kepribadian anak. Di sisi lain, *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) mendefinisikan pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia antara 0 hingga 8 tahun. Terkait anak usia dini, Wijana D. Widarmi yang dikutip Sri Tatminingsih dan Iin Cintasih mengatakan selaku kelompok yang masih berada dalam proses tumbuh dan berkembang.<sup>21</sup>

Menurut Bacharuddin Mustafa yang dikutip Ahmad Susanto, anak usia dini mengacu pada anak usia satu hingga lima tahun. Istilah ini didasarkan pada psikologi perkembangan yang meliputi masa bayi dan anak usia dini, dimana masa bayi diartikan sebagai usia 0-1 tahun, usia dini sebagai usia 1-5 tahun, dan masa kanak-kanak akhir sebagai usia 6-12 tahun.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup>Sri Tatminingsih dan Iin Cintasih, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Pustaka.ut.ac.id, 2016), hlm. 1.3, <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/CAUD010102-M1.pdf>

<sup>22</sup>Ahmad Susanto, *Pendidikan AUD Konsep dan Teori*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), hlm.1.



Menurut Marjorry Ebbeck dari Australia yang dikutip oleh Ni Luh Ika Windayani, dkk., anak usia dini mengacu pada anak-anak yang berusia 0 hingga 8 tahun. Selain itu, ia menegaskan, masa kanak-kanak merupakan masa reaktif atau peka dan masa ini sangat efektif dalam mempersiapkan anak untuk mengajarkan hal-hal baik padanya. Otak berkembang sangat cepat. Penting bagi orang tua untuk dapat memaksimalkan potensi pertumbuhannya.<sup>23</sup>

Menurut Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO), anak-anak usia dini didefinisikan sebagai anak-anak yang berusia antara 0 dan 8 tahun. Mengingat pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia, maka tahun pertama seorang anak merupakan masa penting dalam hidupnya. Di sisi lain, Montessori dalam Hurlock sebagaimana dikutip oleh Ni Luh Ika Windayani, dkk menekankan bahwa masa kanak-kanak merupakan masa sensitif atau reaktif (peka) dalam kehidupan anak, dimana sangat penting untuk diarahkan supaya tidak menghambat perkembangannya.<sup>24</sup>

Hurlock mengatakan, anak-anak pada usia dini hakikatnya adalah manusia yang hidup dalam masa transisi pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini merupakan individu unik yang berkembang dan berubah sesuai dengan tahapannya, apapun aspeknya,

---

<sup>23</sup>Ni Luh Ika Windayani, dkk., *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*, ( Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 1-3.

<sup>24</sup>*Ibid*, hlm. 1-3.



termasuk aspek fisik, intelektual, emosional, kreatif, bahasa dan komunikasi.<sup>25</sup>

Berdasarkan beberapa data di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia 0 sampai 8 tahun memerlukan pendidikan khusus Mengingat pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini ini sangat cepat di semua bidang pertumbuhan fisik, kognitif, emosional, kreatif, bahasa dan intelektual, maka penting memberikan mereka stimulasi yang tepat untuk memaksimalkan perkembangan dan pertumbuhannya.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Berbeda dengan masa kanak-kanak lainnya, masa kanak-kanak usia dini mempunyai ciri-ciri yang unik. Menurut Hartati yang dikutip oleh I Nyoman Sudirman, anak usia dini mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:<sup>26</sup>

##### **1) Memiliki Rasa Ingin Tahu Yang Besar**

Anak sangat tertarik dengan dunia sekitar mereka. Dia ingin tahu semua yang terjadi. Sedangkan pada anak kecil, perilaku ini diwujudkan dengan mengejar dan mengejar benda apa pun yang ada di dalamnya. Pada usia 3 hingga 4 tahun, mereka mulai bertanya dengan bahasa yang masih cukup sederhana dibandingkan sering menanyakan segala hal agar lebih mudah memasuki usia dewasa.

Pertanyaan anak pada usia ini biasanya diutarakan dengan kata “apa” atau “mengapa”.

---

<sup>25</sup>Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 1991).

<sup>26</sup>I Nyoman Sudirman, *Modul Karakteristik dan Kompetensi Anak Usia Dini*, (Badung Bali: Nilacakra, 2021), hlm. 15-19.

## 2) Merupakan Pribadi Yang Unik

Meski terdapat banyak pola perkembangan dasar yang serupa, setiap anak, bahkan anak kembar sekalipun, memiliki karakteristiknya masing-masing, seperti preferensi belajar, bidang minat, dan riwayat keluarga. Keunikan tersebut bisa berasal dari pengaruh keturunan dan lingkungan, seperti pengaruh fisik, hobi atau minat.

## 3) Senang Berfantasi dan Berimajinasi

I Nyoman Sudirman mengatakan bahwa anak kecil senang berkreasi dan membayangkan hal-hal yang jauh di luar kenyataan. Anak dapat dengan meyakinkan menceritakan sesuatu seolah-olah mereka sendiri yang melihat atau mengalaminya, padahal itu hanya khayalan atau khayalannya saja. Terkadang anak kecil tidak bisa membedakan antara kenyataan dan fantasi, itulah sebabnya orang dewasa sering mengira mereka berbohong. Kemampuan menciptakan jawaban baru dengan menggunakan jawaban yang sudah ada disebut fantasi. Anak-anak pada umumnya mempunyai fantasi yang agak luas. Mereka dapat menciptakan gambar-gambar indah dari imajinasi mereka. Misalnya, mereka mengubah kursi yang terbalik menjadi kereta api atau kain menjadi perahu. Sedangkan imajinasi anak adalah kemampuannya dalam membayangkan suatu benda atau peristiwa tanpa didukung bukti nyata. Hurlock seperti dikutip I Nyoman Sudirman mengatakan, menciptakan teman khayalan merupakan salah satu cara anak usia 3 hingga 4 tahun menggunakan imajinasinya. Anak-anak dapat menciptakan orang, binatang, atau benda dalam

imajinasinya untuk dijadikan sebagai teman khayalan. Fantasi dan imajinasi anak sangat penting bagi perkembangan kreativitas dan bahasanya. Oleh karena itu imajinasi dan daya imajinatif perlu dipupuk melalui berbagai kegiatan, misalnya bercerita atau mendongeng, namun juga perlu diarahkan agar anak lambat laun dapat mempelajari perbedaan antara imajinasi dan kenyataan.<sup>27</sup>

#### 4) Masa Paling Potensial Untuk Belajar

Menurut Markam, Mayza dan Pujiastuti yang disebutkan oleh I Nyoman Sudirman, masa bayi sering disebut dengan masa emas (golden age), karena anak tumbuh dan berkembang dengan sangat pesat dalam berbagai bidang pada rentang usia tersebut. Dalam perkembangan otak misalnya, pada 2 tahun pertama kehidupan seorang anak, pertumbuhan otak terjadi relatif cepat. Berat otak anak saat lahir adalah 350 gram, 500 gram pada usia 3 bulan, dan 1 kilogram pada usia 1,5 tahun. Setelah bayi lahir, jumlah neuron tidak lagi bertambah karena neuron tidak dapat membelah lagi. Namun ranting tersebut dapat terus tumbuh dan menjadi ranting hingga menjadi tua. Jika ada motivasi belajar maka ranting dan dahannya akan semakin lebat. Namun jika tidak dimanfaatkan, cabang-cabang tersebut justru menyusut. Dengan demikian, penambahan berat otak bukan disebabkan oleh penambahan jumlah neuron, melainkan oleh pertumbuhan cabang-cabangnya. Oleh karena itu, masa kanak-kanak,

---

<sup>27</sup>*Ibid*, hlm. 15-19.

terutama di bawah usia 2 tahun, merupakan masa yang paling rentan ketika anak dapat mempelajari sesuatu.

#### 5) Menunjukkan Sikap Egosentris

Hurlock mengatakan istilah “egosentris” berasal dari kata “ego” dan “terpusat”, sebagaimana disebutkan oleh I Nyoman Sudirman. Ego artinya diri sendiri, centered artinya tengah. Jadi, istilah “egosentris” mengacu pada keadaan pikiran yang “egois”, yang menggambarkan bagaimana anak-anak pada umumnya Memahami sesuatu hanya berasal dari pengalaman sendiri dan bukan dari pengalaman orang lain. Anak cenderung lebih sadar diri dan lebih banyak berbicara tentang dirinya dibandingkan orang lain serta fokus terutama pada kebutuhannya sendiri. Hal ini terlihat pada perilaku anak kecil; misalnya mereka selalu suka bermain dengan anak lain, berebut mainan, menangis atau merengek jika kebutuhannya tidak terpenuhi, dan memperlakukan ibu dan saudaranya secara utuh, hanya menganggap mutlak sebagai orang tuannya sendiri, bukan orang tua bagi adik-adiknya atau kakak-kakanya. Kemudian I Nyoman Sudirman mengatakan bahwa egoisme setidaknya ada 3 jenis, yaitu:<sup>28</sup>

- a) Anak yang merasa lebih baik berharap untuk dipuji atas tindakannya dan diberi peran kepemimpinan oleh orang lain. Anak tumbuh mendominasi orang, tidak peduli pada orang lain, tidak mau bekerja sama, dan sibuk membicarakan dirinya sendiri.

---

<sup>28</sup>*Ibid.*

b) Anak merasa tidak mampu dan memfokuskan segala masalahnya pada dirinya sendiri karena merasa tidak berharga dalam kelompok. Anak kecil cenderung mudah terpengaruh dan mudah mengatur orang lain. Karena merasa perannya dalam kelompok sangat terbatas, anak inferior terkadang bersikap egois.

c) Anak-anak merasa menjadi korban dan cepat marah kepada semua orang karena merasa diperlakukan tidak adil. Dia begitu bersemangat untuk berkontribusi pada kelompok sehingga kelompok tersebut memilih untuk mengabaikan kehadirannya.

Egosentris pada anak ini hanya akan merugikan adaptasi pribadi dan sosialnya jika terus berlanjut. Biasanya, saat anak mulai bersekolah, egosentris lambat laun mulai berkurang.

#### 6) Memiliki Rentang Daya Konsentrasi Yang Pendek

Anak usia dini berpindah dengan cepat dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Anak memiliki rentang perhatian yang sangat pendek sehingga mudah mengalihkan perhatiannya ke aktivitas lain. Apalagi jika aktivitas sebelumnya dirasa sudah tidak menarik lagi. Menurut Berg (1988), rentang perhatian anak usia 5 tahun, tidak termasuk aktivitas yang menyenangkan, adalah sekitar 10 menit sambil duduk dengan tenang dan penuh perhatian.

#### 7) Sebagai Bagian Dari Makhluk Sosial

Anak usia dini mulai bermain dan berinteraksi dengan teman sekelasnya seiring bertambahnya usia. Saat dia bermain dengan

teman-temannya, dia mulai belajar bagaimana berbagi, mengundang, dan mengantri. Anak mengembangkan identitasnya melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya. Anak juga belajar keterampilan sosial dan belajar beradaptasi dengan lingkungannya. Teman-temannya akan langsung menolaknya jika ia terlihat berusaha untuk menang sendiri. Dalam hal ini, anak akan mengadopsi perilaku yang dapat diterima secara sosial karena ia membutuhkan orang lain dalam hidupnya.

### c. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini memiliki Fungsi dan Tujuan sebagai berikut:

- 1) Sebagai upaya untuk memaksimalkan potensi dan bakat setiap anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Ungkapan diatas menjelaskan bagaimana anak usia dini dapat menggali potensi dirinya dan bagaimana ia akan menciptakan daya tarik atau potensi tersendiri untuk mewujudkan cita-cita di masa depan.

- 2) Mengenalkan anak dengan lingkungan sekitarnya

Kita tidak dapat meramalkan bahwa seorang anak akan menjadi bagian dari masyarakat, bahwa ia akan berpartisipasi dalam masyarakat, dan apa pun yang ia lakukan dan di mana pun ia melakukannya, ia akan terpapar pada masyarakat. Oleh karena itu, anak-anak tidak serta merta lepas dari masyarakat. Melalui lingkungan sekitarnya, anak mendapat pendidikan untuk

mengajarkan mereka keterampilan sosial dan moral yang sesuai dalam masyarakat.

3) Mengenalkan peraturan dan mendisiplinkan anak.

Kita tidak akan pernah bisa lepas dari aturan hidup. Tentunya harus ada aturannya jika kita hidup bermasyarakat, seperti mencintai orang muda dan menghormati orang tua. Jika tidak maka akan sulit mengembangkan kedisiplinan karena dibentuk melalui pendidikan dan harus ditanamkan pada anak sejak dini. Pendidikan sejak dini sangat penting karena membantu anak memahami pentingnya mengikuti aturan dan membiasakan disiplin. Terkadang orang tua mengajari anak-anaknya peraturan rumah, seperti membuang sampah, dan mereka belajar untuk selalu menaatinya sebelum dihukum. Dari aturan atau ketetapan sederhana inilah kita bisa mulai mendisiplinkan anak. Jika kebiasaan ini terus berlanjut, anak akan segera mampu menerapkan aturan-aturan yang lebih penting.

4) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.

Karena waktu bermain adalah hal terpenting di awal kehidupan, hal ini tidak bisa diabaikan. Dalam artian pembelajaran dapat dipadukan dengan permainan yang menyenangkan, hal ini dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar sekaligus menggunakan haknya untuk bermain dengan anak lain seusianya. Oleh karena itu, bermain merupakan bagian terpenting dalam



pendidikan anak usia dini yang harus terjamin agar anak dapat menikmati masa mudanya dengan nyaman dan tanpa merugikan dirinya sendiri.<sup>29</sup>

Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua, pendidik, serta pemangku kepentingan pendidikan anak usia dini lainnya dan pengembangannya merupakan tujuan pendidikan anak usia dini. Tujuan spesifik yang perlu dicapai adalah :

- 1) Mampu menilai perkembangan fisik anak usia dini dan menggunakan hasil penilaian tersebut untuk menyesuaikan perkembangan fisiknya.
- 2) Mampu memahami perkembangan kreativitas anak dan hubungan perkembangan itu dengan pengajaran kreativitas.
- 3) Mampu memahami kecerdasan majemuk dan hubungannya dengan perkembangan awal anak.
- 4) Memahami betapa pentingnya bermain dalam tumbuh kembang anak.
- 5) Untuk memahami pentingnya belajar dan penerapannya dalam perkembangan anak.

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai kemungkinan yang dimiliki seorang anak untuk mempersiapkan kehidupan dan menyesuaikan diri

---

<sup>29</sup>Adzroil Ula Al Etivali and Alaika M. Bagus Kurnia, 'Pendidikan Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Penelitian Medan Agama*, 10.2 (2019), 212–36.

dengan lingkungannya sejak dini. Kegiatan pendidikan bertujuan khususnya untuk:

- 1) Anak-anak dapat memuja ciptaan Tuhan, mengenal dan memercayainya, serta mencintai sesama. Contoh: Guru memperkenalkan kepada siswa bahwa Allah SWT menciptakan makhluk selain manusia, seperti hewan, tumbuhan, dan lain sebagainya yang pasti kita semua sayangi.
- 2) Anak mampu menguasai keterampilan gerak tubuh, seperti mengontrol gerak tubuh, gerak halus, gerak kasar, dan menerima rangsang sensorik (panca indera). Contohnya: menulis, menggambar, bermain bola, menari.
- 3) Anak mampu berkomunikasi dengan baik dan memahami komunikasi pasif melalui ucapan, yang bermanfaat untuk belajar dan berpikir. Contoh : Setelah membahas topik, siswa berhak bertanya atau menjawab isi topik yang disajikan.
- 4) Anak mampu menalar, memecahkan masalah, mengidentifikasi sebab dan akibat, serta berpikir kritis dan rasional. Sebagai ilustrasi, carilah pasangan gambar yang menggambarkan hubungan sebab-akibat. Mintalah anak memecahkan masalahnya dan memberikan alasannya.
- 5) Anak mampu memperoleh sikap belajar yang baik, pengendalian diri, rasa memiliki, dan konsep diri. Mereka juga dapat menyadari pentingnya lingkungan alam,

lingkungan sosial, dan masyarakat. Mereka juga bisa menghormati keragaman sosial dan budaya.

- 6) Anak-anak menghargai kreasi seni dan peka terhadap ritme, suara, carillons, berbagai suara, bertepuk tangan dan menghargai karya kreatif. Contoh: anak yang ceria dan menyukai musik, ketika mendengar sebuah lagu langsung mengikutinya, atau ketika diminta melanjutkan bait yang lain sampai selesai maka anak dapat melakukannya.<sup>30</sup>

## 2. Konsep Tentang Kreativitas Anak Usia Dini

### a. Definisi Kreativitas

Berikut ini merupakan beberapa definisi kreativitas :

“Kreativitas adalah suatu proses mental dimana seseorang menciptakan ide atau produk baru, atau menggabungkan ide dan produk yang sudah ada dengan cara yang baru baginya,” ujar *James J. Gallagher* seperti dikutip Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati.

Kreativitas mengacu pada proses mental yang dilakukan seseorang, seperti menciptakan ide, konsep atau produk baru, atau bahkan menciptakan hubungan di antara keduanya yang akan mempengaruhi keduanya secara pribadi.<sup>31</sup>

Secara khusus Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk

---

<sup>30</sup>Andri Kurniawan, Ayu Reza Ningrum, dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Padang Sumatra Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2023), hlm. 5-6.

<sup>31</sup>Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 13-14.

menghasilkan sesuatu yang baru, berupa gagasan atau pernyataan fakta yang sedikit berbeda dengan yang sudah ada. Beliau juga menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan kognitif pada tingkat tinggi yang menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir, dan ditandai dengan keberhasilan : diferensiasi, integrasi, sukseksi, dan diskontinuitas antar tahapan perkembangan.<sup>32</sup>

Menurut *Clarkl Monstakis* yang dikutip oleh Munandar, lebih lanjut dikutip oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati bahwa kreativitas adalah kemampuan mengungkapkan dan membayangkan kembali jati diri seseorang dengan cara yang bermakna bagi dirinya, lingkungannya, dan orang lain. Secara umum kreativitas adalah person, proses, produk, dan press. *Rhodes* merangkumnya sebagai “*Four P’s*” of Creativity: *Person, Process, Press, dan Product*”. Keempat P ini saling berkaitan dengan hasil karya individu dalam proses kreatif, menciptakan produk kreatif serta motivasi (tekanan) dan lingkungan.<sup>33</sup>

Menurut Semiawan yang dikutip oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan ide-ide orisinal dan menggunakannya untuk mengatasi permasalahan.<sup>34</sup>

Berdasarkan pengertian yang diberikan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu pola pikir yang

---

<sup>32</sup>*Ibid*, hlm. 13-14.

<sup>33</sup>*Ibid*, hlm. 13-14.

<sup>34</sup>*Ibid*, hlm. 13-14.

digunakan seseorang untuk menghasilkan ide, metode atau produk orisinal yang inovatif, fleksibel, imajinatif, estetis, terpadu, efektif, unik dan berdiferensiasi dalam berbagai bidang serta relevan dalam konteks pemecahan masalah.

Namun proses kreatif tersebut hanya akan terjadi jika dirangsang oleh permasalahan yang terbatas pada jenis perilaku kreatif tertentu, seperti dijelaskan Parnes di bawah ini :

- a) *Fluency* (kelancaran) berupa kemampuan mengutarakan ide-ide yang berguna dalam memecahkan suatu masalah tertentu.
- b) *Fleksibilitas*, kemampuan menghasilkan ide-ide berbeda untuk memecahkan masalah di luar kategori biasa.
- c) *Orisinalitas* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan jawaban yang unik atau luar biasa.
- d) *Elaborasi* (detail), kemampuan mengungkapkan gagasan secara jelas dan tepat untuk mengubah suatu gagasan menjadi kenyataan.
- e) *Sensitivitas*, kemampuan mengenali dan merumuskan masalah dalam menyikapi keadaan tertentu.<sup>35</sup>

#### **b. Ciri Kreativitas**

Memahami ciri-ciri kreativitas adalah komponen penting. Sangat penting bagi kita untuk memiliki pemahaman tentang sifat bakat kreatif dan kondisi lingkungan sekitar sebelum mencoba membangun suasana yang kondusif bagi perkembangan kreativitas.

---

<sup>35</sup>*Ibid*, hlm. 14-15.

Menurut Supriadi dikutip oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, kreativitas dalam hal ini ada dua jenis, yaitu kognitif dan non-kognitif. Orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi merupakan ciri-ciri kognitif. Berpikir kreatif dan sikap motivasi merupakan ciri-ciri non-kognitif. Poin penting, kedua ciri kreativitas ini jika tidak dipupuk dengan mental kreatif, maka kecerdasan saja tidak akan membuahkan hasil. Hanya orang-orang yang sangat cerdas dengan kondisi psikologis stabil yang kreatif. Berpikir kreatif mempunyai tujuan lebih dari itu; kesehatan mental dan emosional juga memainkan peran penting dalam pengembangan upaya kreatif. Kecerdasan tanpa pikiran yang sehat dapat mempersulit kerja kreatif.<sup>36</sup>

Sementara itu, berikut adalah 24 ciri kepribadian yang ditemukannya dalam berbagai studi : <sup>37</sup>

- 1) Tetap berpikiran terbuka terhadap hal baru.
- 2) Mampu beradaptasi, dalam pemikiran dan tindakan.
- 3) Bebas mengungkapkan pikiran dan emosi.
- 4) Menghargai fantasi.
- 5) Unggul dalam kreativitas.
- 6) Mempunyai kemauan atau pendapat sendiri dan tidak terpengaruhi oleh orang lain.
- 7) Memiliki keinginan yang kuat untuk belajar.

---

<sup>36</sup>*Ibid*, hlm. 15-17.

<sup>37</sup>*Ibid*, hlm. 15-17.

- 8) Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti.
- 9) Berani mengambil peluang yang diperhitungkan.
- 10) Percaya diri dan mandiri.
- 11) Bertanggung jawab dan komitmen pada tugas yang ada.
- 12) Pekerja keras dan tidak mudah bosan.
- 13) Tidak kehabisan ide dalam memecahkan masalah.
- 14) Berbagai inisiatif.
- 15) Peka terhadap lingkungan sekitar
- 16) Lebih memperhatikan masa kini dan kurangi fokus pada masa lalu.
- 17) Peningkatan kestabilan emosi dan citra diri yang positif.
- 18) Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik, dan mengandung teka-teki.
- 19) Menghasilkan konsep orisinal.
- 20) Memiliki berbagai minat.
- 21) Memanfaatkan waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri.
- 22) Kritis terhadap pendapat orang lain.
- 23) Senang mengajukan pertanyaan yang baik.
- 24) Memiliki kepekaan moral, etika, dan estetika yang tinggi.

Kita dapat melihat betapa beragam dan tidak menentunya kepribadian setiap individu kreatif dari sifat-sifat tersebut. Orang kreatif memiliki ciri kepribadian positif dan negatif. Misalnya,



orang-orang kreatif sering kali menunjukkan ciri-ciri sosial, antara lain sini, termasuk rasa curiga, bahkan memberontak serta tidak intoleran terhadap orang lain. Agar anak-anak yang kreatif dapat berkembang sebaik mungkin tidak hanya secara intelektual tetapi juga secara sosial dan emosional, maka sangat membutuhkan peran guru sebagai pembimbing yang akan membantu mereka menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya.<sup>38</sup>

### c. Potensi Kreativitas Pada Manusia

Jika mengikuti evolusi peradaban manusia, bukti sejarah menunjukkan bahwa kreativitas pada hakikatnya sudah ada sejak awal sejarah manusia. Manusia zaman dahulu bukanlah makhluk yang tidak bergerak dan gagal mencapai kemajuan penting yang dapat meningkatkan kebudayaan mereka. Orang-orang zaman dahulu membuat berbagai macam barang sepanjang waktu untuk membantu kehidupan sehari-hari mereka. Mereka mampu memproduksi peralat seperti roda batu, mata panah untuk berburu, teknik membuat api, dan lainnya. Dengan bantuan peralatan ini, mereka dapat terus berkembang sebagai manusia.

Selain itu, penelitian psikologi menunjukkan bahwa setiap orang memiliki kapasitas kreatif sejak lahir. Hal ini terlihat dari perilaku bayi dan anak yang secara alami suka bereksperimen, bertanya, memperhatikan hal-hal baru, memiliki rasa ingin tahu, lebih suka berimajinasi dan siap berkreasi berdasarkan apa yang

---

<sup>38</sup>*Ibid*, hlm. 15-17.

tersedia di lingkungannya, bahkan melebihi orang dewasa. Potensi kreatif tersebut dapat kita lihat melalui kemampuan anak dalam mengeksplorasi segala sesuatu yang ada disekitarnya. Dengan kata lain, anak ingin belajar tentang dunia disekitarnya. Mereka dapat menikmati warna, cahaya, gerakan, dan suara. Selain itu, mereka dapat mengidentifikasi, memahami, dan memanipulasi apa pun yang terlihat. Mereka dapat memanfaatkan waktunya sebaik-baiknya dengan bereksperimen pada berbagai hal, cuaca, dan situasi tanpa merasa tidak nyaman. Semua pengalaman ini merupakan bukti kemampuan kreatif mereka, yang sangat dibutuhkan seiring pertumbuhan mereka menjadi dewasa nantinya.

Berdasarkan data tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa kapasitas kreatif adalah bawaan dalam diri semua makhluk, pada dasarnya manusia termasuk masyarakat Indonesia telah diberkahi dengan potensi kreatif.

#### **d. Kreativitas Anak Usia Dini**

Dalam bahasa inggris *creative* menekankan pada kemampuan berkreasi. Munandar memandang kreativitas sebagai suatu proses orisinal yang menghasilkan produk unik, berkualitas, dan bermakna.

Atau pengertian lain dari kreativitas adalah kemampuan untuk mengubah atau menciptakan sesuatu yang sudah ada menjadi suatu gagasan baru. Kata sifat yang berarti memiliki daya cipta.<sup>39</sup> Empat

---

<sup>39</sup>S.C. Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 1992), hlm. 47.

faktor yang dapat digunakan untuk mengklasifikasikan orang kreatif adalah kepribadian kreatif, proses kreatif, penciptaan produk kreatif dan lingkungan kreatif.

Karena semua anak kreatif bergantung pada orang lain di lingkungan terdekatnya, maka kreativitas merupakan salah satu aspek utama yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini. Kreativitas anak dapat dirangsang dengan mendorong rasa ingin tahunya, mendorong untuk mengajukan pertanyaan kritis, dan mengajaknya untuk melakukan hal-hal baru.

Kreativitas adalah kemampuan anak untuk memadukan pengetahuan dari informasi yang ada dengan fakta di lapangan. Metode berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan konsep dan produk dalam memecahkan masalah dengan cara baru serta inovatif yang dapat diterapkan di semua bidang. Ide dan pemikiran anak dalam menyikapi kesulitan bisa datang kapan saja dan dalam situasi apa pun, begitu juga dengan kreativitas. Anak-anak mempunyai lebih banyak imajinasi dan daya cipta dibandingkan orang dewasa. Anak akan mengekspresikan dirinya dan membuat hal-hal yang mencerminkan apa yang diamatinya.

Bergantung pada bagaimana orang tua dan guru mendorong aktivitas anak-anaknya, kreativitas anak dapat bertahan lama. Penting juga untuk mempertahankan sifat bawaan anak, seperti rasa ingin tahunya, rasa ingin tahunya yang tidak pernah terpuaskan, dan ketertarikannya pada hal-hal baru. Penting untuk memelihara dan

melestarikan sifat-sifat yang melekat ini, untuk mencegah anak kehilangan sifat-sifat tersebut.<sup>40</sup>

Menurut Heldaanita, seperti yang dikatakan Yuyun Ayu Lestari dan Hibana, kreativitas anak merupakan proses seumur hidup yang menjadi landasan mereka untuk belajar, mengkaji, dan menemukan hal-hal baru yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Selain menghasilkan sesuatu, kreativitas justru mempermudah memodifikasinya agar lebih bermanfaat.<sup>41</sup>

Menurut paradigma Hasanah dan Priyantoro yang dikemukakan oleh Yuyun Ayu Lestari dan Hibana, kreativitas dapat dibedakan menjadi dua kategori : kognitif dan non kognitif. Ranah kognitif pertama meliputi kelancaran, keuletan, keaslian, dan keluwesan atau kebebasan. Kategori kedua bersifat non-kognitif dan menekan pemikiran kreatif serta sikap memotivasi. Bermain adalah salah satu hal paling sederhana yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan kreativitas anak. Baik peralatan bermain digunakan atau tidak, aktivitas bermain kreatif dirancang untuk memungkinkan anak bereksplorasi, berkreasi, mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya.<sup>42</sup>

Dari uraian di atas, setiap orang dapat belajar dan mengembangkan kreativitasnya, bahkan anak kecil dan orang

---

<sup>40</sup>Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019).

<sup>41</sup>Yuyun Ayu Lestari dan Hibana, "Pemikiran Tokoh-Tokoh Kreativitas Anak Usia Dini Serta Pengembangannya dalam Prespektif Islam", *Motorik Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2022): 53-64.

<sup>42</sup>*Ibid.*

dewasa pun dapat menikmatinya dan mengekspresikan diri dengan bebas. Anak usia dini berbeda dengan anak yang lebih besar karena memerlukan lebih banyak arahan orang tua untuk berekspresi secara kreatif. Selain itu, ini dapat membantu anak untuk berkreasi sehingga memberikan banyak fantasi dan imajinasi.<sup>43</sup>

Kemudian, mengembangkan potensi kreatif anak usia dini. Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, Kurikulum Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini disusun berdasarkan indikator dari berbagai tahapan pengembangan kreativitas dari unsur fisik kemampuan motorik halus, meliputi :

- a. Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi
- b. Menggambar individu secara menyeluruh dan proporsional
- c. Menggunakan teknik mozaik untuk membuat gambar berbagai bentuk
- d. Membuat bentuk dari tanah liat, plastisin, dll.<sup>44</sup>

Selanjutnya, Wallas mengemukakan empat fase proses kreatif : iluminasi (*illumination*), verifikasi (*verivication*), inkubasi (*incubation*) dan persiapan (*preparation*). Pada tahap persiapan, orang tersebut berupaya mengumpulkan fakta atau informasi untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Berbekal pengetahuan dan pengalaman yang mereka peroleh, individu berupaya menyelidiki

---

<sup>43</sup>*Ibid.*

<sup>44</sup>Stephanus Turibius Rahmat dan Theresia Alviani Sum, "Mengembangkan Kreativitas Anak", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan MISSIO*, 9.2 (2017) : 102.

berbagai cara potensial untuk menyelesaikan masalah. Namun demikian, meskipun mereka telah mampu menyelidiki sejumlah solusi potensial yang berbeda untuk mengatasi masalah ini, namun hingga saat ini belum ada solusi yang pasti. Inkubasi, selama inkubasi, individu tampaknya melarikan diri sejenak dari masalahnya, karena mereka dihadapkan pada keadaan pra-sadar dan bukan dalam keadaan sadar. Iluminasi, pada titik ini individu tersebut mungkin mengalami inspirasi atau memunculkan ide-ide baru, serta proses psikologis yang mengarah dan berlangsung setelah inspirasi atau ide-ide baru muncul. Verifikasi, pada tahap ini konsep-konsep yang muncul dinilai secara kritis, konvergen, dan sesuai dengan keadaan sebenarnya. Pemikiran konvergen harus muncul setelah pemikiran divergen, dan pemikiran yang disengaja dan selektif harus muncul setelah pemikiran spontan dan didorong oleh sikap. Penerimaan yang utuh harus diikuti dengan penalaran yang masuk akal, keberanian perlu diikuti dengan kehati-hatian, dan kreativitas perlu diikuti dengan pengujian realitas.<sup>45</sup>

Berdasarkan berbagai perspektif yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa keempat aspek tersebut mempunyai keterkaitan yang erat atau bersifat metodis. Mereka memulai dengan sebuah ide dan bertujuan untuk mengubahnya menjadi sebuah

---

<sup>45</sup>Yandi Hafizallah, "Tahap dan Perkembangan Kreativitas Anak", *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2.1 (2017) : 54.

konsep baru yang dapat sejalan dengan kenyataan melewati fase-fase ini.<sup>46</sup>

#### e. Teori Kreativitas

Teori kreativitas yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah teori kognitif. Banyak bidang ilmu pengetahuan dan aliran pemikiran yang akrab dengan teori kognitif. Menurut teori ini, kreativitas merupakan fungsi dari kapasitas kognitif, khususnya kapasitas berpikir orisinal dalam memecahkan suatu masalah. Tiga pendukung utama teori ini adalah *Piaget, Vygotsky, dan Burner*.<sup>47</sup>

Terkait teori kognitif, ilmuwan Rusia *Vygotsky* berpandangan bahwa bermain secara langsung mempengaruhi perkembangan anak secara keseluruhan, termasuk pertumbuhan sosial dan emosional serta kognitifnya. *Burner* menyoroti peran bermain dalam membantu anak-anak menjadi lebih fleksibel dan kreatif. *Burner* melanjutkan dengan mengatakan bahwa anak-anak harus fokus pada tujuan bermain dari pada hasilnya. Anak-anak dapat bereksperimen dengan mencampurkan beberapa tindakan baru dan tidak biasa, yang dapat mengarah pada pengembangan kreativitas dan fleksibilitas mereka. Sementara itu, menurut *Piaget*, anak-anak mengalami pertumbuhan kognitif hingga proses berpikir mereka pada akhirnya sesuai

---

<sup>46</sup>*Ibid*, hlm. 54.

<sup>47</sup>Yuyun Ayu Lestari dan Hibana, “Pemikiran Tokoh-Tokoh Kreativitas Anak Usia Dini Serta Pengembangannya Dalam Perspektif Islam”, *Motorik : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2022).



dengan orang dewasa. Karena perkembangan proses kognitif juga merupakan perkembangan kreativitas, kreativitas dapat dipahami dalam teori perkembangan kognitif *Jean Piaget*. Ia mengidentifikasi empat tahap perkembangan, yang akan diperjelas dengan penjelasan berikut : <sup>48</sup>

a) Tahap Sensori-Motori

Menurut *Piaget*, tahap ini dialami antara usia 0 hingga 2 tahun. Pada masa ini, seorang anak terutama menggunakan perasaan dan ototnya untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, terutama orang tuanya. Anak belajar melihat, merasakan, berbagi, dan akhirnya mengkoordinasikan gerakannya melalui interaksinya dengan lingkungan sekitar, termasuk orang tuanya. Menurut *Piaget*, anak belum mempunyai kapasitas untuk mengembangkan kreativitasnya pada tahap ini karena masih bertindak secara reflektif, fisik, persepsinya terhadap benda masih berupa sasaran bergerak, belum memahami sebab-akibat atau ruang dan waktu. Bentuk permainannya ini masih terstruktur berdasarkan pengulangan refleksi, dan mereka kurang memiliki keterampilan berbahasa.

---

<sup>48</sup>Yandi Hafizallah, "Tahap dan Perkembangan Kreativitas Anak", *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 2.1 (2017) : 52- 54.

b) Tahap Pra-Operasional

Antara usia 2 hingga 7 tahun adalah saat periode ini terjadi. Karena kecenderungan terhadap mood intuitif dalam perkembangan kognitif, periode ini juga dikenal sebagai tahap intuisi. Hal ini menyiratkan bahwa perasaan, kecenderungan bawaan, sikap yang diambil dari orang-orang penting dan lingkungan adalah yang mendasari semua penalaran logis, bukan hanya pemikiran saja.

Menurut *Jean Piaget*, anak-anak pada usia ini sangat egosentris dan sering mengalami kesulitan berhubungan dengan orang lain, bahkan dengan orang tuannya. Anak sudah maju pada tahap perkembangan ini karena sudah mulai membentuk ingatan dan mampu berpikir ke depan, bahkan dalam jangka pendek. Selain itu, anak dapat mendeskripsikan fenomena alam yang terjadi di sekitarnya secara antropomorfik dan animistik.

Penjelasan antropomorfik menggunakan gambaran manusia untuk menggambarkan fenomena alam, sedangkan penjelasan animistik menggunakan gambaran binatang.

c) Tahap Operasional Konkret

Rentang usia untuk tahap ini adalah 7-11 tahun.

Anak-anak mulai memiliki rasa ingin tahu dan

menyesuaikan diri dengan dunia nyata pada usia ini. Menurut *Jean Piaget*, alasan membaiknya hubungannya dengan lingkungan sekitar termasuk orang tuanya, adalah karena egosentrismenya telah berkurang dan perkembangannya terhadap lingkungan semakin matang.

*Jean Piaget* menegaskan bahwa kreativitas juga semakin berkembang. Ciri-ciri berikut membantu anak mengembangkan kreativitasnya: mereka dapat menjalankan proses mental, mereka dapat berpikir rasional dalam bentuk dasar, mereka bisa menjaga identitas diri, pemahaman mereka tentang ruang telah meluas, dan mereka sudah mampu mengimajinasikan sesuatu, namun mereka sering kali memerlukan bantuan benda-benda nyata untuk melakukannya.

Pada tahap ini, orang tua dan lingkungan sekitar mempunyai peran penting dalam mempengaruhi tumbuh kembang kreatif anak, karena anak memerlukan bantuan dengan menggunakan benda-benda nyata untuk membangun imajinasinya.

#### d) Tahap Operasional Formal

Anak-anak yang berusia 11 tahun ke atas mengalami periode ini. Menurut *Jean Piaget*, pada tahap ini seseorang berusaha bersosialisasi dengan

orang dewasa dan mencari teman sebanyak-banyaknya. Mereka juga terlibat dalam banyak interaksi dengan lingkungan. Saat ini, keinginan akan perlindungan dan kebebasan pada dasarnya bertentangan satu sama lain.

Jika dilihat dari sudut pandang ini, perkembangan kreativitas remaja berhubungan dengan tahap operasional-formal. Menurut *Jean Piaget*, hal ini menandakan bahwa perkembangan kreativitas berada pada titik dimana terdapat banyak ruang untuk berkembang. Berikut ini adalah beberapa unsur yang mendorong tumbuhnya potensi kreatif: Remaja mampu melakukan kombinasi kegiatan secara proporsional berdasarkan logika, mereka sudah memahami ruang relative, mereka dapat memisahkan dan mengatur variable sambil menangani tugas-tugas rumit, dan mereka memiliki Remaja yang memiliki ego ideal dan fasih dalam bahasa abstrak.<sup>49</sup>

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kreativitas berkembang pada titik ini karena semua keadaan yang diperlukan, termasuk penalaran logis, pemahaman relatif, dan

---

<sup>49</sup>*Ibid*, hlm. 52-54.

keterampilan pemecahan masalah, sudah ada. Individu tersebut mampu menangani masalah yang menantang.<sup>50</sup>

Sejalan dengan itu, aktivitas bermain anak beralih dari tahap sensorik-motorik, yaitu bermain khayal, ke permainan sosial yang melekat pada norma-norma. Bermain tidak hanya mencerminkan pertumbuhan kognitif anak, tetapi juga berperan dalam proses perkembangan kognitif.

Terbukti dari teori kognitif betapa pentingnya bermain bagi anak-anak. Anak yang bermain tidak hanya akan meningkatkan keterampilan kognitifnya tetapi juga perkembangan sosial dan emosionalnya. Perkembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional anak sangat penting untuk menumbuhkan kreativitas mereka.

Dalam penelitian ini peneliti lebih memfokuskan pada teori kognitif dikarenakan fokus kreativitas yang dikembangkan di TK Masyithoh 1 Gemahan arahnya dalam bidang seni dan kognitif. Menurut peneliti teori tersebut sangat mendukung riset yang akan dilakukan oleh peneliti.

## **f. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini**

### **a) Faktor Pendukung**

#### **1) Manajemen Waktu yang Efektif**

---

<sup>50</sup>*Ibid*, hlm. 52- 54.

Pandangan Hurlocok Elizabet yang dikutip oleh Sartika M. Taher dan Erni Munastiwi, adalah agar siswa dapat berkreasi, jadwalnya tidak boleh dirancang sehingga hanya menyisakan sedikit waktu untuk bereksperimen dengan pemikiran, ide, dan bentuk-bentuk baru. Manajemen waktu sangat penting dalam proses pembelajaran guna menumbuhkan kreativitas siswa. Menjadwalkan waktu belajar, bermain, dan bersantai merupakan salah satu cara mengatur waktu.<sup>51</sup>

## 2) Kondisi Lingkungan

Menurut M. Ainur Rasyid yang dikutip oleh Sartika M. Taher dan Erni Munastiwi, setiap lingkungan memiliki latar belakang yang unik, berbeda antara satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, proses belajar mengajar dimulai di lingkungan sekolah. Kebutuhan akan guru mempunyai pengetahuan tentang karakter dan seluruh aspek lingkungan belajar. Salah satu lingkungan pendidikan formal yang mempengaruhi derajat prestasi belajar siswa adalah ruang kelas. Seperti infrastruktur pendidikan, gedung sekolah, dan fasilitas untuk meningkatkan kinerja akademik siswa. Oleh karena itu, potensi kreatif setiap siswa akan terlihat jelas baik di dalam maupun diluar kelas. Di sisi lain, banyak anak yang

---

<sup>51</sup>Sartika M. Taher dan Erni Munastiwi, "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta", *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak* 4, No.2 (2019) : 44-46.

berhasil belajar di dalam kelas karena sekolah berperan besar dalam membantu siswa mengubah kedewasaan dan perilaku mereka.<sup>52</sup>

### 3) Sarana dan Prasarana

Menurut Jamal Ma'mur Asmani yang dikutip oleh Sartika M. Taher dan Erni Munastiwi, infrastruktur memegang peranan penting dalam lembaga pendidikan. Khususnya di PAUD disamakan dengan menggunakan permainan sebagai media pembelajaran. Masyarakat pasti menginginkan PAUD memiliki sarana dan prasarana yang lengkap, sehingga penyelenggara PAUD perlu mewaspadai hal tersebut. Dengan infrastruktur yang tepat, pembelajaran tidak harus membosankan dan terbatas pada satu situs, metode, atau permainan. Itu bisa dinamis dan inovatif. Siswa akan menikmati proses belajar mengajar yang disediakan dengan bantuan infrastruktur. Permainan yang diadakan akan memiliki kualitas terbaik mengingat sarana dan prasarana yang ada saat ini. Prasarana dan fasilitas merupakan unsur atau alat yang berperan penting dalam efektivitas dan efisiensi proses dalam konteks pendidikan, khususnya proses pembelajaran.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup>*Ibid*, hlm. 44-46.

<sup>53</sup>*Ibid*, hlm. 44-46.



#### 4) Rangsangan Mental

Menurut Yeni Racmawati yang dikutip oleh Sartika M. Taher dan Erni Munastiwi, anak yang mendapat rangsangan mental konstruktif bisa menghasilkan karya kreatif. Anak didorong untuk memikirkan beberapa cara merespons setiap stimulasi yang muncul dalam ranah kognitif. Perkembangan kepribadian anak mencakup memberikan mereka stimulasi yang diperlukan untuk mencapai potensi penuh diberbagai bidang seperti kepercayaan diri, keberanian, dan ketahanan. Lingkungan psikologis dipupuk untuk membuat anak merasa aman, dicintai, dan dilibatkan. Hal ini menunjukkan perlunya pendidik bersikap terbuka dalam menerima upaya dan pola pikir apa pun yang dibutuhkan anak. Anak-anak yang mendapatkan layanan dukungan mental positif merasa dihargai dan disambut, sehingga mendorong mereka untuk bekerja keras dan mengembangkan potensinya. Meskipun demikian, anak tidak dapat mengembangkan kreativitasnya jika tidak mendapatkan dukungan mental yang positif.<sup>54</sup>

#### 5) Motivasi Internal Anak

Motivasi internal anak tidak lepas dari sejauh mana pencapaian mereka sesuai dengan harapan orang dewasa. Anak-anak harus didorong untuk menjadi kreatif dan dilindungi dari cemoohan dan kritik, terutama jika mereka

---

<sup>54</sup>*Ibid*, hlm. 44-46.

kurang kreatif. Bisa atau tidaknya kreativitas mereka dikembangkan tergantung dari anak itu sendiri. Siswa yang tertarik dan termotivasi dapat mengembangkan imajinasinya sesuai keinginannya. Motivasi ini diwujudkan dalam keinginan belajar di kelas, tergantung apakah anak suka belajar atau tidak.

#### 6) Peran Guru

Guru memegang peranan penting dalam kehidupan anak-anak. Dalam arti pendidikan sebenarnya, guru tidak sekedar mengajar. Anak kreatif mempunyai peluang lebih besar untuk berkembang dibandingkan guru kreatif, sehingga proses identifikasinya lebih mudah. Berbagai faktor seperti rasa percaya diri, keberanian mencoba hal baru, memberi contoh, kesadaran akan keberagaman kreativitas anak dan kesempatan anak bereksplorasi dan berpikir konstruktif, dapat mendukung peran guru dalam membantu anak mengembangkan kreativitasnya sehingga itu berkembang. Guru yang mampu menerapkan pendekatan berbeda dalam proses pembelajaran dan membimbing siswa dianggap kreatif. Selain itu, ia adalah orang yang senang terlibat dalam karya seni. Namun guru yang kurang kreatif akan memberikan dampak yang signifikan terhadap

pembelajaran siswa bahkan dapat mematikan kreativitas mereka.<sup>55</sup>

## **b) Faktor Penghambat**

### **1) Peran Keluarga**

Menurut M. Ainur Rasyid yang dikutip oleh Sartika M. Taher dan Erni Munastiwi, tanggung jawab utama orang tua adalah mendidik anaknya. Anak-anak harus dididik oleh orang tuannya sebelum mereka dapat bersekolah di sekolah formal. Tentu saja, ada acara informal untuk mendidik anak dan jug acara resmi. Orang tua dapat menggunakan berbagai bentuk media untuk mendidik anaknya kapan saja, mulai dari bermain dan belajar hingga mengikuti keyakinan agama.

Keberhasilan anak sebagian besar bergantung pada keterlibatan keluarga dalam mendorong kreativitas, dan itu suatu hal yang tidak dapat dicapai melalui sekolah formal.

Karena watak, kebiasaan, dan tingkah laku seorang anak sangat dipengaruhi oleh keluarganya dalam lingkungan keluarga. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya keluarga dalam mendorong kreativitas anak. Salah satu kendala utamanya adalah kreativitas tidak berkembang secara terkoordinasi antara di rumah dan di sekolah.<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup>*Ibid*, hlm. 44-46.

<sup>56</sup>*Ibid*, hlm. 44-46.

## 2) Rasa Emosional Anak Yang Berlebihan

Menurut Novan Ardy Wiyani yang dikutip oleh Sartika M. Taher dan Erni Munastiwi, emosi sering kali ditandai dengan kemarahan. Dalam ilmu linguistik mengacu pada emosi yang menyelimuti seseorang pada saat tertentu. Kegembiraan, kebencian, kemarahan, kesedihan, kekecewaan, kegembiraan, ketakutan, kekhawatiran, dan emosi lainnya semuanya hadir. Ada dua kategori perasaan ini yaitu emosi bahagia dan emosi negatif. Emosi adalah perasaan pribadi yang dimiliki seseorang sebagai reaksi terhadap suatu keadaan, termasuk hasil interaksinya dengan orang atau kelompok lain. Perasaan ini bersifat baik atau negative. Emosi merupakan perasaan kuat yang ditujukan kepada seseorang atau sesuatu atau merupakan reaksi terhadap peristiwa atau tindakan orang lain. Dengan demikian, suasana hati yang mencerminkan ketidakpuasan atau kemarahan anak terhadap teman sebayanya akan menghambat kemampuannya dalam berkreasi. Perasaan ini terlihat jelas ketika pembelajaran sedang terjadi.<sup>57</sup>

## 3) Pengawasan Guru yang Terlalu Ketat dalam Proses Pembelajaran Anak

Supervisi menyangkut upaya guru memantau atau mengamati kegiatan setiap siswa. Tugas guru disini adalah

---

<sup>57</sup>*Ibid*, hlm. 44-46.

memantau proses belajar anak dengan sangat ketat, agar tidak menghambat kreativitasnya. Hal ini menunjukkan mengajarkan siswa untuk mampu menyelesaikannya dengan cepat. Pengendalian seperti ini dapat membatasi kreativitas siswa. Oleh karena itu, siswa akan terburu-buru mengerjakan tugasnya dalam kondisi seperti itu.<sup>58</sup>

### 3. Metode *Project Based Learning*

#### a. Pengertian Metode *Project Based Learning* (PJBL)

*John Dewey* adalah pengembang utama pendekatan pembelajaran berbasis proyek (PJBL), yang selanjutnya disempurnakan oleh William Heard Kilpatrick. Menggunakan kata “proyek” untuk merujuk pada pendekatan pendidikan alami dan pada tahap awal gerakan pendidikan berkembang di Amerika.

Menurut *Katz* yang dikutip oleh Rida Sinaga dan Yulpianita Timbange, kegiatan pembelajaran proyek memakan waktu, konstruktif, dan berpusat pada kegiatan bermain. Anak-anak akan berpartisipasi dalam kegiatan ini pada beberapa kesempatan. Melalui kegiatan bermain ini, anak-anak dapat mengembangkan pemahaman mereka tentang topik-topik umum yang sudah dikenal. Proyek ini dapat dilaksanakan oleh anak-anak dalam satu kelas, baik secara individu maupun kelompok.<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup>*Ibid*, hlm. 46-47.

<sup>59</sup>Rida Sinaga dan Yulpianita Timbange, “Metode *Project Based Learning* Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak”, *Journal EDULEAD* 3, No. 1 (2022): 20.

Adapun pendapat Listyowati & Walujo yang dikutip oleh Rida Sinaga dan Yulpianita Timbange, kemampuan pemecahan masalah anak dapat ditingkatkan dengan metode proyek. Kepribadian anak yang kooperatif dan bertanggung jawab juga dapat dikembangkan melalui metode proyek.<sup>60</sup>

Tim Pengembangan Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2007-2008 mendefinisikan metode proyek sebagai proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menghadapi tantangan dan kepercayaan diri untuk menemukan solusi, baik secara individu maupun kelompok.<sup>61</sup>

Pembelajaran berbasis Proyek, adalah suatu bentuk pendidikan yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media utamanya. Ciri-cirinya meliputi : 1) Mengajari dan mendorong anak mengambil keputusan dan mengembangkan etos kerja sendiri; 2) Mengajukan pertanyaan atau permasalahan yang perlu dijawab; 3) Membantu anak membuat rencana kerja untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan; 4) Mendorong setiap anak untuk berpikiran terbuka dalam mengumpulkan dan mengorganisasikan informasi untuk menyelesaikan tugasnya; 5) Biarkan anak menyelesaikan penilaian (evaluasi) langkah demi langkah; 6) Seorang anak harus secara teratur melakukan refleksi terhadap apa yang dia lakukan atau kerjakan; 7) Hasil akhir yang diharapkan adalah anak menghasilkan

---

<sup>60</sup>*Ibid*, hlm. 21.

<sup>61</sup>Ahmad Mushlih, dkk., *Analisis Kebijakan PAUD*, (Wonosobo: Mangku Bumi, 2018).

suatu produk dan menentukan mutunya; 8) Lingkungan kelas hendaknya mendorong perubahan dan tidak membiarkan anak merasa tidak nyaman.<sup>62</sup>

Berdasarkan berbagai analisis terhadap metode pembelajaran berbasis proyek yang telah dibahas di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi kerja anak dengan orang lain dan kemampuannya dalam memecahkan masalah atau tantangan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Karakteristik Metode *Project Based Learning* (PJBL)**

Beberapa ciri membedakan pembelajaran berbasis proyek (PJBL) dari metode pengajaran lainnya. Menurut Zainal Aqib dan Murtadlo yang disebutkan oleh Ayu Sugiarti Rahayu, sifat-sifat tersebut, antara lain sebagai berikut :<sup>63</sup>

- a) Sentralitas : dalam hal ini proyek berperan sebagai poros utama pembelajaran.
- b) Pertanyaan penggerak: proyek berfokus pada pertanyaan atau masalah yang mengharuskan siswa untuk menemukan solusi berdasarkan konsep atau prinsip pengetahuan yang relevan.

---

<sup>62</sup>Retno Ningsing, dkk., "Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Seni pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Project Based Learning TK Kurnia Simomulyo Baru Surabaya Jawa Timur", *Jurnal Pemikiran & Pengembangan Pembelajaran* 4, No. 2 (2022) : 305.

<sup>63</sup>Ayu Sugiarti Rahayu, Skripsi: "Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsa" (Bandung, Universitas Pasundan, 2017).



- c) Investigasi Konstruktif : Sesuai dengan konsep proyek ini, siswa akan mengembangkan pemahamannya dengan melakukan penelitian mandiri (dengan pendidik bertindak sebagai fasilitator).
- d) Otonomi, yaitu metode pembelajaran berbasis proyek yang berfokus pada kebutuhan siswa dan melibatkan anak dalam memecahkan tantangan atau permasalahan yang dieksplorasi.
- e) *Realisme*, peserta didik mengerjakan proyek yang serupa berdasarkan skenario dunia nyata. Dengan menggabungkan tugas-tugas otentik, latihan ini menumbuhkan pola pikir profesional.

Sudut pandang di atas membawa kita pada kesimpulan bahwa pendekatan *Project Based Learning* (PJBL) mempunyai keunikan tersendiri, dimana proyek menjadi titik fokus pembelajaran. Teknik pemecahan masalah diterapkan dalam kegiatan proyek yang berpusat pada anak.<sup>64</sup>

Selain ciri-ciri diatas, pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PJBL) merupakan metode pembelajaran PAUD yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Peserta didik memilih kerangka pembelajaran yang akan digunakannya.
- 2) Peserta didik menemui kesulitan dan rintangan selama pembelajaran.

---

<sup>64</sup>*Ibid.*

- 3) Untuk menemukan jawaban atas permasalahan atau kendala yang disampaikan, peserta didik mengkonstruksi proses pembelajaran.
- 4) Saat pembelajaran, peserta didik harus bekerja sama mengelola dan mengakses pengetahuan guna memecahkan tantangan.
- 5) Prosedur penilaian dilaksanakan secara konsisten selama proyek dan pembelajaran.
- 6) Peserta didik merefleksikan pengalamannya dalam kegiatan pembelajaran secara rutin.
- 7) Lingkungan pembelajaran fleksibel, sangat mudah beradaptasi serta toleran terhadap kesalahan dan memodifikasi.

Melalui pembelajaran berbasis proyek, siswa berpartisipasi dalam berbagai proyek seperti menerapkan teknik berpikir kritis dan bertanya, melakukan penelitian langsung, memperoleh pengetahuan dan ide baru, mengatur waktu secara efektif, mengerjakan proyek pembelajaran individu dan kelompok, mempresentasikan hasil akademik di kelas, berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain melalui survei, wawancara dan observasi.<sup>65</sup>

---

<sup>65</sup>Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 178-179.

**c. Prosedur atau Langkah-Langkah Penerapan Metode *Project Based Learning***

Pembelajaran berbasis proyek (PJBL) diawali dengan suatu masalah dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman anak dalam kegiatan nyata untuk mengumpulkan data dan informasi. Dengan memilih topik yang relevan berdasarkan dunia nyata, pertanyaan mendasar merupakan bagian penting dari proses persiapan siswa. Siswa membuat proyek untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran berdasarkan tema yang dipilih. Mereka akan mengambil lebih banyak kepemilikan atas proyek tersebut, serta partisipasi dan ide-ide dari siswa yang paling berdedikasi pada proyek tersebut.

Pada langkah selanjutnya, siswa membuat rencana dan memperkirakan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan setiap tugas dengan bantuan guru. Siswa mengikuti instruksi yang diberikan untuk menyelesaikan semua tugas, yang mencakup perencanaan, pelaksanaan proyek, dan pelacakan serta pelaporan pada setiap tahap proses pembelajaran. Siswa mempresentasikan hasil proyek mereka kepada guru, yang kemudian mengevaluasi pekerjaan mereka berdasarkan pengetahuan (konsep yang dikaitkan dengan tema) serta kemampuan dan sikap yang menyertainya. Untuk menyempurnakan kegiatan pada sesi mendatang, guru akhirnya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

merefleksikan seluruh kegiatan pembelajaran berbasis proyek yang telah diselesaikan.<sup>66</sup>

Berikut tahapan yang termasuk dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek, sesuai dengan pelatihan Kurikulum 2013 :<sup>67</sup>

1) Mengidentifikasi Pertanyaan Mendasar

- a) Guru memulai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mendasar, termasuk pertanyaan-pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas.
- b) Guru memilih topik yang sesuai dengan kejadian nyata dan melakukan penyelidikan mendalam.
- c) Guru berupaya mengaitkan topik dengan situasi, kebutuhan, dan karakteristik siswa.

2) Menyiapkan Perencanaan Proyek

Guru dan peserta didik berkolaborasi dalam proses perencanaan untuk memberikan anak-anak rasa “kepemilikan” atas proyek tersebut. Aturan permainan, aktivitas yang mendorong penyelesaian isu-isu utama, menggabungkan berbagai topik potensial, dan pengetahuan tentang sumber daya dan instrument yang tersedia untuk membantu penyelesaian proyek, semua itu masuk dalam perencanaan.

---

<sup>66</sup>*Ibid*, hlm. 179.

<sup>67</sup>*Ibid*, hlm. 180-181.

### 3) Membuat Jadwal

Guru dan siswa bekerja sama untuk membuat jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek. Berikut beberapa hal yang berkaitan dengan proses perencanaan:

- a) Membuat rencana belajar awal.
- b) Menetapkan tanggal penyelesaian proyek.
- c) Merumuskan rencana baru
- d) Membantu siswa mengembangkan strategi yang tidak berhubungan dengan proyek.
- e) Meminta siswa memberikan penjelasan mengenai usulan tersebut.

### 4) Monitoring

Monitoring dalam PJBL meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a) Guru memantau aktivitas siswa dan kemajuan proyek.
- b) Guru berperan sebagai mentor, membimbing siswa dalam aktivitas dan interaksinya melalui setiap langkah prosesnya.
- c) Untuk mempermudah proses monitoring, perlu dibuat sebuah rubrik yang dapat digunakan untuk mencatat, merekam kegiatan penting bagi peserta didik.

### 5) Menguji Hasil (*Assess The Outcome*)

Ini membantu guru mengukur standar, menunjukkan kemajuan belajar setiap anak, memberikan informasi tentang tingkat pemahaman yang telah dicapai siswa, dan membantu guru

menciptakan teknik pembelajaran baru. Hal inilah yang menjadi pokok bahasan hasil penelitian.

6) Refleksi dan Temuan Baru

Guru dan siswa, secara individu atau kelompok, mengevaluasi kegiatan berbasis proyek dan hasil pembelajaran di akhir proses pembelajaran. Siswa sekarang didorong untuk berbagi pemikiran dan pendapat mereka tentang proyek tersebut. Guru dan siswa melakukan dialog yang efektif untuk meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran dan pada akhirnya menemukan hasil baru untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada tahap awal pembelajaran.

**d. Manfaat atau Keuntungan Metode *Project Based Learning* (PJBL)**

Metode PJBL memiliki beberapa manfaat untuk pembelajaran, seperti :<sup>68</sup>

- 1) Mendorong dan membiasakan siswa untuk menemukan sendiri (*inquiry*), melakukan penelitian/pengkajian, menerapkan keterampilan dalam merencanakan (*planning skills*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan menyelesaikan masalah (*problem-solving skills*) dalam menyelesaikan suatu kegiatan atau proyek.
- 2) Mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka pada situasi yang berbeda untuk

---

<sup>68</sup>*Ibid*, hlm. 185-186.

lebih memahami tugas atau proyek yang sedang mereka kerjakan.

- 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bagaimana menghadapi konflik interpersonal dan bekerja sama dalam kelompok.
- 4) Mengingat setiap siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda, PJBL memberikan kesempatan kepada mereka untuk bekerja sama melakukan eksperimen dan menyelidiki topik dalam berbagai cara yang relevan.

Metode pembelajaran berbasis proyek ini mempunyai banyak keunggulan, seperti: (1) menjadikan siswa menjadi pembelajar aktif; (2) menjadikan pembelajaran lebih interaktif; (3) pembelajaran berpusat pada anak; (4) guru berperan sebagai fasilitator; (5) kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik berkembang; (6) memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar mandiri; dan (7) membekali peserta didik dengan pengetahuan atau pemahaman yang lebih mendalam.<sup>69</sup>

Pembelajaran berbasis proyek membantu meningkatkan minat mereka untuk belajar. Mereka sering mendapat kesempatan untuk belajar lebih banyak atau berpartisipasi dalam pembelajaran yang lebih aktif sehingga berdampak pada berkembangnya minat baru di bidang lain. Antusias peserta didik cenderung untuk

---

<sup>69</sup>*Ibid*, hlm. 185-186.



mempertahankan apa yang dipelajari, bukan melupakannya ketika telah lulus tes.

Selain itu, siswa berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang mendorong mereka untuk mengembangkan minat dan keterampilan di bidang lain. Hal ini dilakukan melalui pembelajaran berbasis proyek yang mengajarkan anak untuk mengembangkan keterampilan seperti berpikir dan berkolaborasi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran berbasis proyek mendorong perkembangan sosial anak, yang seringkali mengurangi masalah disiplin dan ketidakhadiran. Saat tampil di depan banyak orang, termasuk para orang dewasa dan anggota komunitas, siswa mengembangkan rasa percaya diri yang lebih besar.

## **F. Kegunaan Penelitian**

### **a. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, tujuan penelitian ini adalah untuk memajukan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan dengan menerapkan salah satu model pembelajaran. Hal ini dapat memperluas pemahaman pembaca dan lembaga pendidikan, melengkapi khazanah keilmuan pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, serta dapat dijadikan bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.

### **b. Manfaat Praktis**

1. Meningkatkan sumber pengetahuan mengenai strategi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan menerapkan pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PJBL).

2. Dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang meneliti mengenai metodologi *Project Based Learning* (PJBL).
3. Mengidentifikasi mengenai strategi pengembangan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan metode *Project Based Learning* (PJBL)



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan data penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan metode *Project Based Learning* (PJBL) untuk mengembangkan kreativitas anak dilakukan dengan membuat perencanaan mulai dari perumusan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), Tujuan Kegiatan (TK) sesuai dengan topik yang diambil, kemudian pembuatan modul ajar yang didalamnya sudah ada RPPM sekaligus juga dengan RPPH nya dimana rancangan pembelajaran ini tidak bersifat paten, dapat berubah alur dan kegiatan sesuai dengan ide, minat dan gagasan anak. Untuk Pelaksanaan pembelajaran Intrakurikuler ini dibedakan menjadi dua yaitu melalui proyek kecil dan proyek besar. Proyek kecil biasanya dilaksanakan secara individu oleh masing-masing anak secara mandiri. Kemudian untuk proyek besar biasanya dilaksanakan bersama-sama atau kelompok oleh anak-anak dalam satu kelas. Selain itu, kegiatan yang dilakukan berdasarkan pada topik atau sub-topik yang telah ditetapkan sebelumnya. Kepala sekolah melakukan kunjungan kelas sebagai bagian dari pelaksanaan pengendalian dan penilaian. Selain mengunjungi ruang kelas untuk mengamati strategi pengajaran, kepala sekolah juga sering melakukan evaluasi kinerja guru atau yang biasa dikenal dengan PKG, dimana dilakukan secara tidak langsung dan tidak terjadwal.

2. Hasil penelitian mengenai penggunaan metode *Project Based Learning* (PJBL) di TK Masyithoh 1 Gemahan yaitu untuk mengembangkan kreativitas anak kelompok A2 memiliki tingkat keberhasilan yang baik. Terlihat dari adanya beberapa indikator perkembangan kreativitas anak kelompok A2 yang sudah banyak tercapai. Meskipun ada beberapa indikator yang perlu ditingkatkan lagi. Selain itu, penggunaan metode *Project Based Learning* (PJBL) diyakini efektif karena dapat merangsang pengembangan kreativitas anak dan mendukung hasil penelitian sebelumnya.
3. Faktor pendukung metode *Project Based Learning* (PJBL) untuk mengembangkan kreativitas anak kelompok A2 TK Masyithoh 1 Gemahan yaitu sekolah mengupayakan berbagai macam sumber dan media pembelajaran sehingga anak bebas memilih apa yang dia inginkan. Selain itu, dorongan internal anak yaitu semangat anak-anak dalam membuat hasil karya. Hal ini menjadi pengaruh positif bagi proses pembelajaran anak dan adanya pelibatan wali murid. Sedangkan, faktor penghambatnya adalah dalam hal rasa emosional anak yang berubah-ubah, hal ini menjadi tantangan bagi guru, guru harus lebih kreatif dalam memberikan dorongan, motivasi, dan memprovokasi supaya anak semangat dan mau mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, dalam hal penyediaan fasilitas media pembelajaran. Karena terlalu beragamnya minat dan kebutuhan anak yang harus diakomodir, guru harus bisa dan siap memfasilitasi semua kebutuhan anak dalam kegiatan pembelajaran secara maksimal.

## B. Saran

Berdasarkan data penelitian, peneliti menyarankan kepada pihak terkait yaitu:

1. Bagi sekolah atau guru perlu mengembangkan rencana pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak dan capaian pembelajaran anak dalam hal kreativitas.
2. Sekolah dan guru hendaknya berupaya semaksimal mungkin dalam memberikan dan menyediakan fasilitas media yang memadai pada kegiatan pembelajaran *Project Based Learning* karena beragamnya minat dan kebutuhan anak.
3. Bagi penelitian selanjutnya. Penelitian mengenai Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Kelompok A2 Melalui Metode Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) di TK Masyithoh 1 Gemahan ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi penelitian selanjutnya dengan menggunakan beberapa variasi metode lain dalam pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

## C. Keterbatasan

Pada penelitian ini, peneliti mengalami keterbatasan waktu. Karena waktu penelitian yang pendek, peneliti hanya mampu meneliti pada pembelajaran intrakulikulernya saja. Sedangkan untuk proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5) tidak bisa dilakukan karena membutuhkan waktu yang panjang dan harus mengikuti proyek dari awal hingga akhir.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Surat Al-Baqarah (2) ayat 219. Al-Qur'an dan Terjemahan. Quran NU online : <https://quran.nu.or.id/> diakses tanggal 04 Februari 2024.
- Aizatul Farikhah, dkk. 2022. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part*. Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 3 (1).
- Endang Rini Sukamti. 2010. *Bermain Dan Kreativitas Sebagai Fondasi Bagi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Fik UNY.
- Novita Eka Nurjanah. 2020. *Pembelajaran Stem Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal AUDI. V (1).
- Putri Agustina. 2021. *Contribution of Project Based Learning to the Stimulation of Early Children'S Creativity*. Early Childhood Education and Development Journal. 3 (1). 27-34.
- Mariella Volkens. 2019. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0*. Ayan. 8 (5). Hal.55.
- Anisa Yunita Sari. 2018. *Implementasi Pembelajaran Project Based Learning Untuk Anak Usia Dini*. Motoric. 1(1). Hal.10.
- Novi Mulyani. 2019. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Gerak dan Lagu di TK Negeri Pembina Kabupaten Purbalingga*. As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 4(1). Hal.13-24.
- Yuliani Nurani. 2017. *Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. JPUD-Jurnal Pendidikan Usia Dini. 11(2). 386-400.
- Wiwik Windasari. Ari Sofia. And Maman Surahman. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek*. Jurnal Pendidikan Anak. 2(2).
- Alma Rara Anggia. 2018. *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Aas Hasanah. Ajeng Sri Hikmayani. And Nani Nurjanah. 2021. *Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Golden Age. 5(02). Hal. 81-275.
- Ani Handayani. And Santa Idayana Sinaga. 2022. *Penerapan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini*. PAUD Lectura: Journal of Early Childhood Education. 5(3). Hal. 55-146.
- Sri Tatminingsih dan Iin Cintasih. 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Pustaka.ut.ac.id. Hlm. 1-3.



- Ahmad Susanto. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ni Luh Ika Windayani. dkk. 2021. *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- I Nyoman Sudirman. 2021. *Modul Karakteristik dan Kompetensi Anak Usia Dini*. Badung Bali: Nilacakra.
- Andri Kurniawan. Ayu Reza Ningrum. Dkk. 2023. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Padang Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana. Hlm. 53-64.
- Sartika M. Taher dan Erni Munastiwi. 2019. *Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Islam Terpadu Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta*. Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak. 4(2). Hlm. 44-47.
- Rida Sinaga dan Yulpianita Timbange. 2022. *Metode Project Based Learning Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak*. Journal EDULEAD.3(1). Hlm. 20-21.
- Retno Ningsing. dkk. 2022. *Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Seni pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Project Based Learning TK Kurnia Simomulyo Baru Surabaya Jawa Timur*. Jurnal Pemikiran & Pengembangan Pembelajaran. 4(2). Hlm. 305.
- Ayu Sugiarti Rahayu. 2017. Skripsi : *Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Sub Tema Keberagaman Budaya Bangsaku*. Bandung, Universitas Pasundan.
- Mulyasa. 2017. *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sri Wahyuningsih. 2013. *Metode Penelitian Studi Kasus*. Madura: UTM Press.
- Zuchri Abdussamad. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Sulawesi Selatan: Syakir Media Pres.
- Prof. Dr. Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Lexy J. Moleong. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Prof. Dr. Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Novi Mulyani. 2019. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.



- Stephanus Turibius Rahmat dan Theresia Alviani Sum. 2017. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan MISSIO. 9(2). Hlm. 102.
- Yandi Hafizallah. 2017. *Tahap dan Perkembangan Kreativitas Anak*. *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. 2(1). Hlm. 54.
- Ahmad Mushlih. dkk. 2018. *Analisis Kebijakan PAUD*. Wonosobo: Mangku Bumi.
- Ihsan Maulana dan Farida Mayar. 2019. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di Era Revolusi 4.0*. Jurnal Pendidikan Tambusai 3(5). Hlm. 1141-1142.
- Elizabeth B. Hurlock. 1991. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- S.C. Utami Munandar. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Buku Saku Kurikulum Merdeka. Buku Saku Platform Merdeka Mengajar. (Online), (<https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/enus/sections/14142620530585-Garis-Besar-Kurikulum-Merdeka>), diakses 30 November 2023.
- Yusuf Hidayat. and Lela Nurlatifah. 2023. *Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022*. Jurnal Intisabi. 1(1). Hal. 29–40.
- Nurhasanah, N. (2019). *Pengembangan sarana kegiatan dan sumber belajar di taman kanak-kanak*. Didaktika: Jurnal Kependidikan. 12(1). 46-61.
- Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran AUD*. Medan: Perdana Publishing
- Tin Rustini. 2012. *Pengaruh Penerapan Metode Proyek Terhadap Perkembangan Kemampuan Bersosialisasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Cakrawala Dini. 3(2).

SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA