

Efforts to Increase the Creativity of Group B Children Through Project Methods in it Bintang Fajar Kindergarten Palembang

Tiwi Pelayani Agustina¹, Mardiana Sari², Syarwani Ahmad³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang, Jl. Jend. A. Yani Lorong Gotong Royong, 9/10 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan
tiwipelayaniagustina@gmail.com

Abstract

This study aims to find out how the project method can increase the creativity of group B children at TK IT Bintang Fajar Palembang. The location of the research was carried out at TK IT Bintang Fajar Palembang, while the school's address is at Jalan Tegal Binangun Komp Asy Syifa, Plaju Darat Village, Plaju District, Palembang City, South Sumatra Province. The subjects in this study were children of IT Bintang Fajar Palembang Kindergarten aged 5-6 years, namely 12 children consisting of 4 girls and 8 boys. The research uses quantitative and qualitative methods with an action research model according to Kemmis and Taggart which focuses on children's creativity. The results of the study were an increase in the average level of achievement of the development of group B children's creativity from pre-cycle to cycle I and to cycle II, namely that in the pre-cycle the score was 18.92 in the undeveloped category, then in cycle I with a score of 29.5 with the category that started to develop increased by 10.58 while in cycle II with a score of 41.25 with the developing category according to expectations this indicated that cycle II had an increase of 11.75, so it was concluded at the end of cycle II, the research was said to be successful because the success criteria has been reached according to the agreement of the researcher and the collaborator.

Keywords: Creativity, Project Method, Early Childhood

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode proyek dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK IT Bintang Fajar Palembang. Lokasi penelitian dilaksanakan di TK IT Bintang Fajar Palembang, adapun alamat sekolah tersebut yaitu di Jalan Tegal Binangun Komp Asy Syifa Kelurahan Plaju Darat Kecamatan Plaju Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah anak TK IT Bintang Fajar Palembang usia 5-6 tahun, yakni 12 anak yang terdiri dari 4 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dengan model penelitian tindakan menurut Kemmis and Taggart yang berfokus pada kreativitas anak. Hasil penelitian yaitu peningkatan rata-rata tingkat capaian perkembangan kreativitas anak kelompok B dari pra siklus ke siklus I dan ke siklus II yaitu bahwa pada pra siklus skor sebesar 18,92 pada kategori belum berkembang, lalu pada siklus I dengan skor sebesar 29,5 dengan kategori mulai berkembang mengalami peningkatan sebesar 10,58 sedangkan pada siklus II dengan skor sebesar 41,25 dengan kategori berkembang sesuai harapan hal ini menunjukkan bahwa siklus II mengalami peningkatan sebesar 11,75, sehingga disimpulkan pada akhir siklus II, penelitian dikatakan berhasil karena kriteria keberhasilan sudah tercapai sesuai kesepakatan peneliti bersama kolaborator.

Kata Kunci: Kreativitas, Metode Proyek, Anak Usia Dini

Copyright (c) 2024 Tiwi Pelayani Agustina, Mardiana Sari, Syarwani Ahmad

✉Corresponding author: Tiwi Pelayani Agustina

Email Address: tiwipelayaniagustina@gmail.com (Jl. Jend. A. Yani Lorong Gotong Royong, 9/10 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan)

Received 5 January 2024, Accepted 8 January 2024, Published 11 January 2024

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki anak usia dini di mana anak mampu menyelesaikan masalah, anak mampu menyampaikan gagasan/ide, dan anak mampu menemukan sesuatu yang baru sehingga menjadi sebuah hasil karya yang bisa anak gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam merangsang dan menstimulus kreativitas anak tersebut guru atau pendidik perlu berbagai strategi dalam mengembangkannya mempergunakan beragam metode yang ada dalam pembelajaran. Metode pembelajaran ialah suatu strategi yang dipergunakan guru buat melaksanakan

rencananya sudah disusun sebagai latihan yang nyata dan fungsional buat anak dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang akan dipergunakan peneliti yakni cara metode proyek.

Metode proyek ialah suatu cara atau suatu kegiatan yang dikerjakankan oleh pendidik untuk mengasah kemampuan anak dalam beradaptasi, berpikir serta mampu memecahkan masalah yang akan dihadapi dengan cara bersama-sama agar apa yang anak-anak hadapi dapat diselesaikan dengan baik terutama pada saat anak sedang melakukan pembelajaran di kelas. Kegiatan anak seperti membuat rumah dari balok, anak membuat sesuatu bentuk dari plastisin, anak membuat suatu Menara dari pasir dan banyak lainnya.

Hal ini seperti penelitian yang dilakukan (Iting, 2019) yang berjudul “Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas melalui Metode Pemberian Tugas pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Anugrah Kecamatan Palakka Kabupaten Bone”. Hasil penelitian ini tujuannya buat mengetahui metode pemberian tugas bisa meningkatkan kreativitas buat anak usia 5-6 tahun.

Penelitiannya serupa ini telah diteliti (Hasanah, Hikmayani, & Nurjanah, 2021) yang berjudul “Penerapan Pendekatan STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Adapun tujuannya dipenelitian ini yakni buat meningkatkan kreativitas anak dan aktivitas belajar anak saat cara pendekatan STEAM.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan (Nurliana, Bachtiar, & Ichsan, 2022) yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Bahan *Loose Part* pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab. Enrekang Sulawesi Selatan”. Tujuannya dipenelitian ini yaitu mendeskripsikannya peningkatan kreativitas anak kelompok B TK ABA Kalosi melalui penggunaan loose parts.

Berdasarkan hasil observasi ini sudahlah dikerjakan di TK IT Bintang Fajar Palembang ditemukan bahwa kreativitas anak belum berkembang dengan baik, terlihat bahwa anak belum mampu menyelesaikan masalah seperti ketika anak diberi origami anak masih bingung mau dibuat apa origami tersebut, anak belum mampu menyampaikan gagasan/ide seperti saat guru bertanya tentang bagian-bagian kendaraan ada anak yang masih belum bisa menjawab karena anak terbiasa memakai mobil saat diantar ke sekolah, anak belum mampu menciptakan sebuah hasil karya seperti saat anak diberikan plastisin beberapa anak hanya membuat buletan seperti bola atau mengikuti apa yang guru contohkan masih banyak belum mau membuat sesuai imajinasi anak karena anak takut kotor dan anak belum mampu menemukan sesuatu yang baru seperti anak terbiasa mengikuti apa yang guru perintah sehingga anak masih monoton belum terbiasa bereksplorasi, sehingga buat mengatasi masalah ini penulis mencoba mempergunakan dan menerapkan metode proyek buat anak-anak.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penulis tertarik buat mengerjakan penelitian ini berjudul “**Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Melalui Metode Proyek Di TK IT Bintang Fajar Palembang**”. Penelitian ini bertujuan buat mengetahui metode proyek dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK IT Bintang Fajar Palembang.

Menurut Rothemberg (Alamiah, Rachmah, & Mulyani, 2020, p. 158) kreativitas adalah

kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Untuk merangsang kreativitas anak guru bisa memberikan anak seperti origami lalu guru memberi kesempatan buat anak untuk membuat kreativitas imajinasi yang anak miliki.

Pendapat (Murdinah, 2021, p. 2474) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, dan merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya peningkatan dalam kemampuan berpikir yang ditandai oleh sukses, diskontinuitas, diferensiasi, integrasi antara setiap tahap perkembangan. Kreativitas anak bisa dirangsang atau distimulus dengan baik yaitu dengan memberikan anak kebebasan dalam mengungkapkan ide-ide yang anak miliki untuk menghasilkan suatu karya.

Selanjutnya, (Sinaga & Timbange, 2022, p. 28) kreativitas merupakan proses berimajinasi, berpikir dan bereksplorasi dari seorang anak untuk menyelesaikan masalah dan kemampuan seseorang melahirkan suatu gagasan, barang dan jasa atau menambahkan bentuk dan fungsi yang sudah ada sehingga menjadi sebuah karya tidak sama dengan yang ada sebelumnya serta berguna bagi orang lain.

Pendapat-pendapat di atas mengarah pada kesimpulan bahwa kreativitas ialah suatu kemampuan yang dimiliki anak usia dini di mana anak mampu menyelesaikan masalah, anak mampu menyampaikan gagasan/ide, dan anak mampu menemukan sesuatu yang baru sehingga menjadi sebuah hasil karya yang bisa anak pergunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Guilford (Nurani, Hartati, & Aksara, 2020, p. 3) menyatakan, ada beragam ciri-ciri kreativitas yakni dijabarkannya:

1. Kefasihan, melalui kata lain, itu adalah kemampuan untuk dengan cepat menghasilkan ide-ide baru sambil berpikir,
2. Elaborasi atau kemampuan untuk mendeskripsikan setiap konsep dan meningkatkan atau mengklarifikasi kekhususan suatu objek, responnya, sehingga menjadi lebih menarik,
3. Originalitas yaitu kemampuan memunculkan ide orisinal atau keahlian dalam memunculkan ide orisinal

Menurut Moeslichatoen (Magta, Ujianti, & Permatasari, 2019, p. 214) metode proyek adalah salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Anak-anak mampu memecahkan suatu masalah yang anak hadapi dengan cara guru memberikan suatu permasalahan dengan anak, lalu guru meminta anak untuk membentuk kelompok untuk berdiskusi menyelesaikan masalah tersebut seperti menyusun puzzle, balok atau pun maze yang cukup sulit.

Pendapat (Zahra, Astini, & Rachmayani, 2020, p. 122) metode proyek merupakan metode yang dilakukan dengan cara melakukan kegiatan secara bersama-sama dalam satu kelompok untuk memecahkan masalah sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak. Guru

memberikan suatu stimulus supaya anak dapat memanfaatkan metode proyek dengan baik sehingga anak memahami bahwa anak itu bisa menciptakan hasil karya yang baik.

Selanjutnya, (Innayah, 2022, p. 28) metode proyek merupakan kegiatan pembelajaran yang dapat mengasah keterampilan serta kemampuan berfikir yang mengarah pada rasa ingin untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Anak dirangsang kemampuan berpikirnya dengan berbagai permasalahan yang guru berikan dengan Kerjasama anak pun mampu menyelesaikan masalah tersebut dengan baik.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka bisa disimpulkan bahwa metode proyek yakni suatu cara atau suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengasah kemampuan anak dalam beradaptasi, berpikir serta mampu memecahkan masalah yang akan di hadapi dengan cara bersama-sama agar apa yang anak-anak hadapi dapat diselesaikan dengan baik terutama pada saat anak sedang melakukan pembelajaran di kelas.

Menurut (Moeslichatoen, 2004, p. 28) terdapat kelebihan dari metode proyek yaitu:

1. Relevan dengan kehidupan sehari-hari anak dan mudah beradaptasi selain saling berhubungan dan dipadukan menjadi sesuatu yang menarik bagi anak.
2. Dalam kegiatan bersama, anak-anak belajar bagaimana mengatur diri sendiri untuk bekerja sama dengan teman dalam menangani suatu masalah.
3. Anak-anak akan mendapatkan banyak nilai dari pengalaman yang mereka miliki dalam kegiatan proyek. Misalnya, pengalaman siswa melipat kertas akan sangat berguna saat membuat hiasan dinding untuk menghiasi ruang pesta.
4. Melakukan latihan berpengaruh terhadap peningkatan sikap kerja keras, etos waktu, dan etos alam.
5. Berlatih mengambil tanggung jawab dan inisiatif.
6. Bekerja untuk menyelesaikan pekerjaan yang harus diselesaikan tanpa pamrih dan imajinatif.

Menurut Nurlaily (Mulyasa, 2014, p. 12), didalam metode proyek juga terdapat beberapa kelemahan diantaranya:

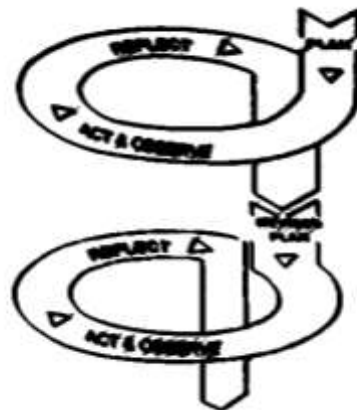
1. Menuntut investasi yang sangat panjang.
2. Membutuhkan banyak media.
3. Membutuhkan banyak energi dalam latihan proyek.
4. Kesulitan mengendalikan anak.
5. Menggunakan metode proyek untuk mengkondisikan kegiatan belajar mengajar merupakan tantangan bagi guru.

METODE

Menurut (Sugiyono, 2022, p. 34) subjek penelitian ialah keterbatasan penelitian dimana peneliti dapat melampirkan variabel penelitian dengan menentukannya dengan objek, benda, atau orang 12 anak, 4 perempuan dan 8 laki-laki, dari TK IT Bintang Fajar Palembang usia 5 sampai 6 tahun

menjadi subyek penelitian ini. Penelitian ini dilakukan pada semester kedua tahun ajaran 2022/23. TK Bintang Fajar IT di Palembang dijadikan sebagai lokasi penelitian, dan sekolah tersebut beralamat di Jalan Tegal Binangun Komp Asy Syifa, Kelurahan Plaju Darat, Kecamatan Plaju, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan.

Berdasarkan model penelitian Kemmis dan Tanggart maka langkah-langkah sebagai berikut: Perencanaan (*planning*), Aksi atau tindakan (*acting*), Observasi (*observing*), dan Refleksi (*reflecting*).



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kemmis dan Taggart

Untuk melihat hasil tindakan digunakan studi proporsi nilai rata-rata sebelum dan sesudah mendapat tindakan. Selain itu untuk mempermudah menginterpretasikan hasil, maka jumlah hasil Mills dikutip oleh (Mulyani, 2021: 46) dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

P = Proporsi kreativitas

$\sum X$ = Skor yang diperoleh

N = Jumlah Skor maksimal

Persentase kenaikan = Persentase siklus I – Persentasi pra penelitian

HASIL DAN DISKUSI

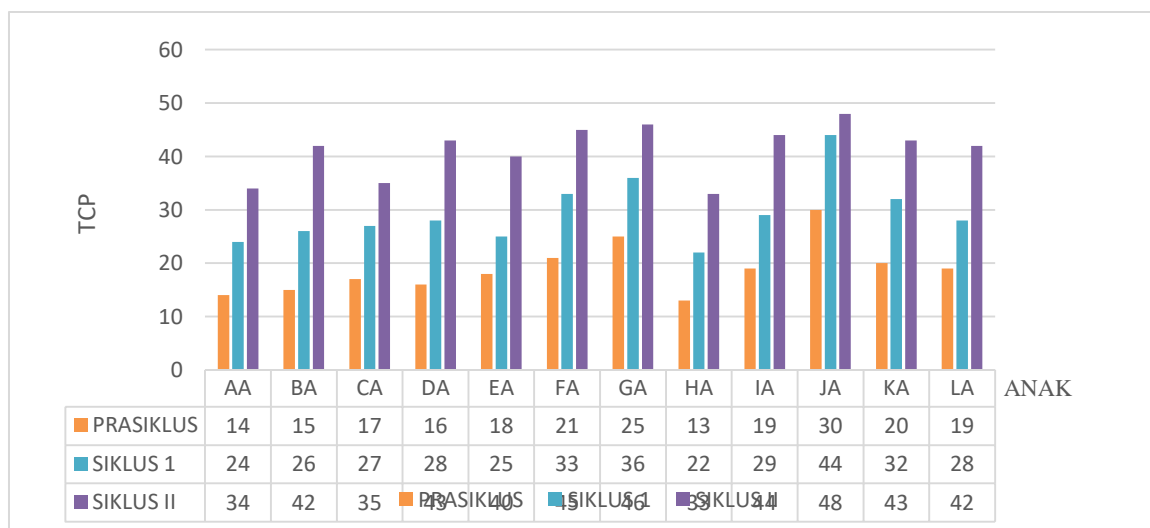
Adapun analisis data secara kuantitatif ini dilakukan dengan cara melihat adanya persentase peningkatan kreativitas anak mulai dari prasiklus, siklus I sampai siklus II dengan cara mengamati kreativitas anak. Adapun hasil dari pengamatan (*observasi*) yang diperoleh dari peneliti dan kolaborator terhadap beberapa kreativitas anak kelompok B di TK IT Bintang Fajar Palembang, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Prasiklus, Siklus I dan Siklus II Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Proyek Kelompok B di TK IT Bintang Fajar Palembang

No	Nama Anak	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		TCP	Kategori	TCP	Kategori	TCP	Kategori

1	AA	14	BB	24	MB	34	BSH
2	BA	15	BB	26	MB	42	BSB
3	CA	17	BB	27	MB	35	BSH
4	DA	16	BB	28	MB	43	BSB
5	EA	18	BB	25	MB	40	BSH
6	FA	21	BB	33	BSH	45	BSB
7	GA	25	MB	36	BSH	46	BSB
8	HA	13	BB	22	MB	33	BSH
9	IA	19	BB	29	MB	44	BSB
10	JA	30	MB	44	BSB	48	BSB
11	KA	20	BB	32	BSH	43	BSB
12	LA	19	BB	28	MB	42	BSB
TOTAL		227		354		495	
RATA-RATA		18,92		29,5		41,25	

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa hasil tingkat capaian perkembangan kreativitas anak pada kegiatan prasiklus dapat dilihat bahwa ada 10 orang anak yang dalam kategori belum berkembang dan ada 2 orang anak yang dalam kategori mulai berkembang. Lalu kegiatan pada siklus I mengalami peningkatan dapat dilihat bahwa ada 8 orang anak dalam kategori mulai berkembang, ada 3 orang anak dalam kategori berkembang sesuai harapan dan ada 1 orang anak yang mendapatkan kategori berkembang sangat baik. Dan selanjutnya kegiatan pada siklus II mengalami hasil capaian perkembangan kreativitas anak yang meningkat dapat dilihat ditabel bahwa ada 4 orang anak yang mendapatkan kategori berkembang sesuai harapan dan ada 8 orang anak yang mendapatkan kategori berkembang sangat baik. Pada siklus II ini peningkatan anak sudah mencapai TCP (Tingkat Capaian Perkembangan) Minimum yaitu 36 karena guru atau memberikan stimulus dengan baik sehingga anak mampu meningkatkan kreativitas anak dengan baik. Data pada tabel di atas dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Prasiklus, Siklus I dan Siklus II Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Proyek Kelompok B di TK IT Bintang Fajar Palembang

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa skor tertinggi tingkat capaian tertinggi pada kreativitas

anak yaitu sebesar 30 pada prasiklus yang ada pada kategori mulai berkembang, 44 pada siklus I dan 48 pada siklus II yang ada pada kategori berkembang sangat baik diperoleh oleh JA. Untuk skor terendah tingkat capaian perkembangan anak yaitu sebesar 13 pada prasiklus yang ada pada kategori belum berkembang, 22 pada siklus I yang ada pada kategori mulai berkembang dan 33 pada siklus II yang ada pada kategori berkembang sesuai harapan diperoleh oleh HA.

Adapun kegiatan dalam menstimulus kreativitas anak peneliti melakukan metode proyek buat anak usia dini dengan dua tema yaitu tema Kendaraan dan tema Binatang. Di mana tema Kendaraan kegiatan proyeknya seperti menyusun puzzle membentuk mobil, menyusun balok membuat kereta api, mewarnai gambar bus, melipat origami membentuk kapal, menggambar perahu layar lalu di warnai, membuat rakit dengan plastisin. Lalu pada tema Binatang nya kegiatan proyek anaknya seperti menyusun puzzle membentuk burung, menyusun balok membuat capung, mewarnai gambar kupu-kupu, melipat origami membentuk ikan, menggambar kucing lalu di warnai dan membuat kura-kura dari plastisin.

Skor rata-rata yang didapat dari Kreativitas anak kelompok B pada siklus II yaitu 41,25 yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan, dengan tingkat capaian perkembangan rata-rata siklus I sebesar 29,5 yang terdapat pada kategori mulai berkembang. Sedangkan pada kegiatan prasiklus tingkat capaian perkembangan rata-rata sebesar 18,92 yang berada di kategori belum berkembang. Dalam pelaksanaan siklus I terlihat peningkatan skor rata-rata tingkat capaian perkembangan kreativitas anak sebesar 10,58 dan dalam pelaksanaan siklus II terlihat peningkatan skor rata-rata tingkat capaian perkembangan kemampuan bahasa reseptif anak sebesar 11,75.

Adapun data peningkatan kreativitas anak kelompok B dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Data Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Proyek Kelompok B di TK IT Bintang Fajar Palembang

Tahapan Skor	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata	18,92	29,5	41,25
Peningkatan	-	10,58	11,75

Dari tabel di atas dapat dilihat bagaimana peningkatan kreativitas anak kelompok B telah mencapai keberhasilan yang telah ditentukan oleh peneliti dan kolaborator sehingga penelitian tindakan telah berhasil hal ini terlihat pada siklus II rata-rata TCP anak meningkat dan mencapai keberhasilan.

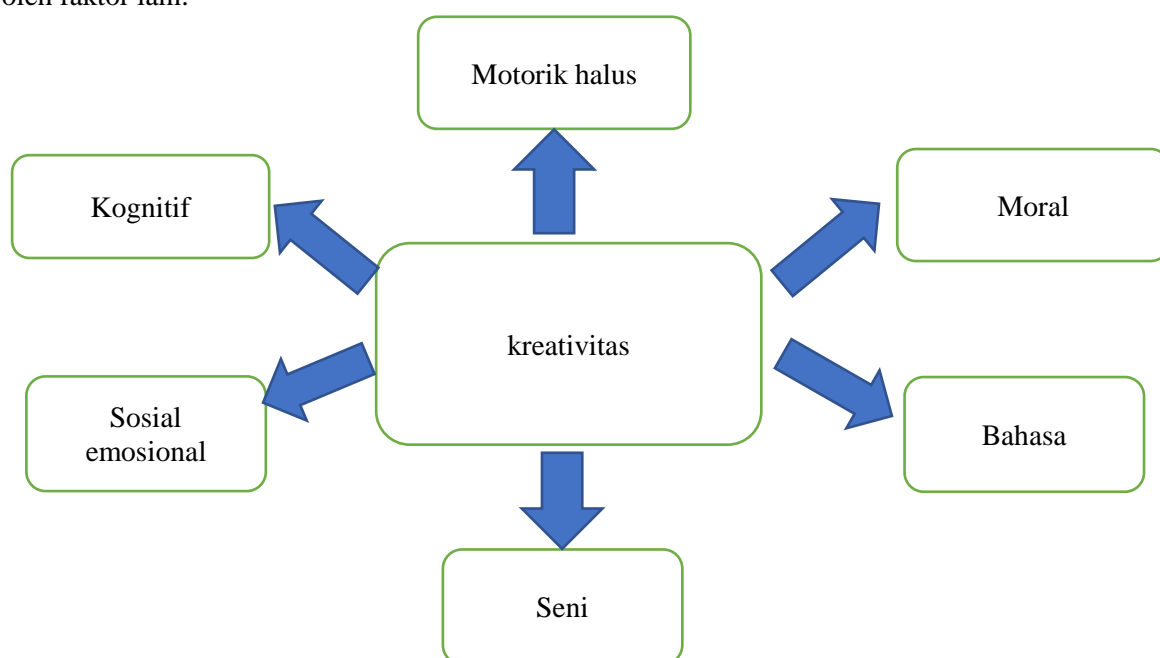
Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Sumanti, Putri, & Wantah, 2022) berjudul "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mencetak Dengan Media Pelepah Pisang di TK Frater Don Bosco Tomohon". Hasil akhir dari review menunjukkan bahwa pada siklus I terjadi perubahan yang cukup besar, Secara khusus, hasil belajar siswa meningkat pada siklus II mencapai tingkat keberhasilan 30% menjadi 90%. Dari hasil yang didapat, ini menyiratkan bahwa motivasi di balik eksplorasi ini efektif. Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa

kegiatan mencetak dengan media pelepah pisang dapat meningkatkan kreativitas pada anak dan meningkatkan hasil belajar bagi siswa.

Selanjutnya diperkuat penelitian dari oleh (Mayangsari, Cindrya, & Marlina, 2022) yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Proyek Di Kelompok B Paud Dwi Rama Al-Ikhlas Kota Palembang Tahun 2020-2021”. Efek samping dari tinjauan tersebut menunjukkan bahwa kapasitas kreatif anak-anak meningkat dan ditunjukkan bahwa peningkatan dimulai dari Pra-siklus: 23,4 MB, Siklus I: 32,0 BSH, Siklus II: 39,0 BSB. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan tersebut telah mencapai rata-rata kelas dan memasuki TCPmax 44, dengan tingkat keberhasilan sebesar 86,66 persen pada siklus II.

Adapun penelitian yang serupa oleh (Sari, Amalia, & Pahrul, 2022) yang berjudul “Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Proyek”. Hasil kajian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemajuan sosial anak mulai dari pola utama sebesar 48,8% saat dilakukan pada siklus II menjadi 84,7%. Dengan peningkatan tingkat kemajuan sosial anak-anak hingga 84,7% di kelas yang sangat maju, dapat dikatakan bahwa strategi usaha dapat bekerja pada pergantian peristiwa sosial anak-anak.

Kreativitas Penelitian ini sangat membantu karena anak pada saat ini sangat dibutuhkan ketika akan masuk sekolah dasar. Kreativitas ini berkaitan dengan berbagai bidang karena juga dipengaruhi oleh faktor lain:



Gambar 1. Hubungan Antara Interdisipliner dengan Multidisipliner Ilmu

Dalam penelitian ini kreativitas dari segi kognitif, menurut (Hermana & Rusmayadi, 2018, p. 37) Kemampuan kognitif anak ialah suatu tingkat wawasan yang berhubungan dengan sudut pandang anak melalui kemampuan lima pendeteksian, untuk menghubungkan, meninjau dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau peristiwa yang mampu, baik secara langsung maupun secara tersirat sehingga anak dapat menyelesaikan tentang apa yang dia dapatkan dari sebuah kesempatan

yang dia temui. Dengan strategi usaha, anak-anak mendapatkan kesempatan langsung untuk berkembang, baik dalam hal pekerjaan maupun kewajiban yang mereka alami dalam rutinitas sehari-hari, sehingga anak-anak dipersiapkan untuk mengurus bisnis yang dapat mempersiapkan kemampuan mental mereka, sehingga anak-anak dapat menyelesaikannya. melalui teknik usaha.

Dari segi motorik halus, metode proyek dapat berkaitan dengan kreativitas seperti dijelaskan oleh (Mulanidini, Tirtayani, & Manuaba, 2019, p. 37) mengungkapkan bahwa kemampuan motorik halus adalah kapasitas pengembangan yang hanya mencakup bagian tubuh tertentu seperti jari, pergelangan tangan, koordinasi tangan dan mata. Anak perlu memiliki keterampilan motorik halus yang baik karena akan lebih mudah bagi mereka untuk melakukan apa yang mereka inginkan. Keterampilan motorik halus sangat penting untuk anak-anak. kemudian, pada saat itu, kegiatan yang dapat memberikan kebodohan, daya cipta, dan keterampilan kepada anak-anak dapat dilakukan dengan menggunakan teknik usaha.

Dilihat dari segi moral, pendapatnya (Rahmawati, 2018, p. 32) moral adalah sesuatu yang mengacu pada prinsip-prinsip umum benar dan salah yang diamati di seluruh masyarakat. Istilah moral menyinggung bagaimana individu bertindak dalam dunia sosial mereka. Anak-anak dapat mengembangkan kemampuan yang ada dan menemukan potensi kreatif mereka melalui metode proyek. Dengan menghadirkan masalah sehari-hari kepada anak-anak yang harus mereka selesaikan sesuai dengan norma sosial, pendekatan ini mendorong pembelajaran.

Selanjutnya dari segi bahasa dijelaskan oleh (Languju, Syaikhu, & Nadar, 2021, p. 75) Kata-kata dan bahasa adalah dua komponen penting dari komunikasi verbal. Tanda, atau simbol bahasa terkecil, adalah kata. Kata-kata adalah representasi visual dari orang, benda, peristiwa, atau keadaan. Komponen berikutnya adalah bahasa. Bahasa adalah susunan gambar yang memungkinkan individu untuk berbagi implikasi. Melalui metode proyek dapat dikaitkan dengan kreativitas, yang berarti bahwa bahasa memainkan peran penting dalam komunikasi verbal. Bahasa sering digunakan sebagai media. Karena, bahasa dapat membuat interpretasi dari sudut pandang seseorang kepada orang lain.

Jika dari segi sosial emosional, yakni menurut (Sopiah & Fitria, 2019, p. 13) kemampuan sosialemosional sebagai demonstrasi yang disertai dengan sentimen khusus yang melingkupi kaum muda sambil mengatur orang lain. Ketika anak-anak memasuki lingkungan sekolah dan masyarakat, emosi yang mereka alami dan keterampilan yang mereka miliki sangat bermanfaat. Anak dapat belajar, berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain, mengenali dan mengelola emosinya, serta memecahkan masalah sehari-hari dengan menggunakan metode proyek.

KESIMPULAN

Peningkatan rata-rata tingkat capaian perkembangan kreativitas anak kelompok B dari pra siklus ke siklus I dan ke siklus II yaitu bahwa pada pra siklus skor sebesar 18,92 pada kategori belum berkembang, lalu pada siklus I dengan skor sebesar 29,5 dengan kategori mulai berkembang mengalami peningkatan sebesar 10,58 sedangkan pada siklus II dengan skor sebesar 41,25 dengan

kategori berkembang sesuai harapan hal ini menunjukkan bahwa siklus II mengalami peningkatan sebesar 11,75, sehingga disimpulkan pada akhir siklus II, penelitian dikatakan berhasil karena kriteria keberhasilan sudah tercapai sesuai kesepakatan peneliti bersama kolaborator.

Pembelajaran yang baik apabila kolaborator memberikan kegiatan kreativitas dengan menggunakan metode proyek karena anak akan terstimulus dan terangsang serta merasa senang saat anak mampu mencari solusi, menyelesaikan tugas guru, mengungkapkan ide/gagasan dalam karya, memberikan pendapat, menunjukkan hasil karya dan menciptakan hasil karya. sehingga nantinya anak memiliki kreativitas yang baik untuk masa depannya nanti. Disini kreativitas anak bisa dikembangkan dengan baik jika mendapatkan stimulus serta rangsangan yang menyenangkan serta motivasi yang membangun kreativitas yang ada dalam diri anak.

REFERENSI

- Alamiah, N. S., Huriah, R., Dewi, M. (2020). *Upaya Pengembangan Kreativitas Anak melalui Pemanfaatan Media Barang Bekas Usia 4-5 Tahun Kober Al-Istiqomah*. Prosiding Pendidikan Guru PAUD <http://dx.doi.org/10.29313/v6i2.22612>
- Innayah, Indah Nurul. (2022). *Penggunaan Metode Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Anak pada TK Tarbiyah Athfal 02 Sinanggul Mlonggo Jepara*. AUDIENDI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak, Volume 1 Nomor 1.
- Iting, Andi. (2019). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Pemberian Tugas Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Anugrah Kecamatan Palakka Kabupaten Bone*. Yaa Bunayya, Volume 1 Nomor 1.
- Hasanah, Aas, Ajeng S. H, Nina N. (2021). *Penerapan Pendekatan STEAM dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi, Volume 5 Nomor 02 <https://doi.org/10.29408/jga.v5i02.3561>
- Hafizallah, Yandi. (2017). Tahap Dan Perkembangan Kreativitas Anak. *GOLDEN AGE Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Volume. 2 No. 1. Maret 2017 e-ISSN: 2502-3519*
- Languju, M. C., Syaikh, A., & Nadar, W. (2021). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Verbal melalui Project Based Learning. *SEMNARA*, 74-82.
- Magta, M., Putu R. U., Elina D. P. (2019). *Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok A*. Jurnal Mimbar Ilmu, Volume 24, Nomor 2.
- Mahyati. (2019). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Kolase Di RA Assakinah Sandik Batu Layar Tahun Ajaran 2019/2020*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Mataram.
- Mulyani. (2021). *Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Permainan BITOJAWA DI RA FATIMAH Palembang Pada Usia 5-6 Tahun Kelompok B Tahun 2021*. Palembang: Skripsi Universitas PGRI Palembang
- Munar, Asyiful; Hibana & Susilo Surahman. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Sentra*

- Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, Volume 8, Nomor 2, Oktober 2021, hal 1-9 , ISSN: 2528-3553 (online), ISSN: 2407-4454 (print)
- Murdinah. (2021). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pemberian Tugas Di TK Negeri Pembina Daha Selatan*. Vol. 1 No. 1, Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa. (2014). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nurani, Yuliani; Sofia Hartati; Sihadi. (2020). *Memacu Kreativitas Anak Melalui Bermain: Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurliana, Muhammad Y. B, Ita, R. I. (2022). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bahan Loose Part pada Kelompok B TK Aba Kalosi Kab. Enrekang Sulawesi Selatan*. ©JP-3 Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran, Volume 4 Nomor 1.
- Rahmawati, R. (2018). *Pendidikan Nilai Agama dan Moral Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Sains di TK Aba Margokaton 2 Seyegan*. Yogyakarta: Tesis: FITK UIN Sunan Kalijaga.
- Sari, G. M., Amalia, R., & Pahrul, Y. (2022). Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Proyek. *JPTR: Jurnal Pendidikan Terintegrasi Volume 2 Nomor 2*, 31-39.
- Sinaga, Rida & Yulpianita, Timbange. (2022). *Metode Project Based Learning Mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-Kanak*. EDULEAD: Journal of Christian Education and Leadership e-ISSN: 2722-5658 <http://stak-pesat.ac.id/e-journal/index.php/edulead> p-ISSN: 2722-645X Vol. 3 No. 1 (Juni 2022) hlm: 13-30 DOI: 10.47530/edulead.v3i1.87
- Sopiah, & Fitria, E. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Metode Proyek Usia 5-6 Tahun Di Tk.Nurussyakirin Sindang Jaya Kabupaten Tangerang. *Ceria: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 9 Nomor 2*, 12-23.
- Sumanti, A. A., Putri, N. L., & Wantah, M. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Mencetak Dengan Media Pelepah Pisang di TK Frater Don Bosco Tomohon. *JEA (Jurnal Edukasi AUD) Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin DOI: 10.18592/jea.v8i1.6552*, 1-8.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zahra, A. S., Baik, N. A., Ika, R. (2020). *Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Dusun Penendem Kecamatan Keruak*. Indonesia Journal of Elementary and Childhood Education, Volume 1 Nomor 3.