

Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek

Hermada Riski Febriana¹, Veny Iswantinegtyas²

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹, Universitas Nusantara PGRI Kediri²

Hermadhafebria996@gmail.com¹, veny@unpkediri.ac.id²

Abstract

Project-based learning approaches can bring about reforms in early childhood education that have traditionally focused on teacher-centred learning activities. One aspect that can be developed with this method is the aspect of creativity. Creativity that is in children is very important to be honed because later this will determine the future of a child. The research method used by the author is descriptive qualitative with literature study to collect data from written sources. The author hopes that early childhood educators are able to develop learning with this project method in order to support the development of early childhood creativity.

Keywords: Project Method, Creativity, Early Childhood

Abstrak

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat membawa pembaruan pendidikan anak usia dini yang secara tradisional berfokus pada kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru. Salah satu aspek yang bisa dikembangkan dengan metode ini adalah aspek kreativitas. Kreativitas yang ada dalam diri anak sangatlah penting untuk diasah karena nantinya hal ini akan menentukan masa depan seorang anak. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah deskriptif kualitatif dengan studi kepustakaan untuk mengumpulkan data dari sumber tertulis. Penulis berharap pendidik anak usia dini mampu mengembangkan pembelajaran dengan metode proyek ini agar dapat menunjang perkembangan kreativitas anak usia dini.

Kata Kunci : Metode Proyek, Kreativitas, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya anak usia dini merupakan individu yang berkarakter unik dan memiliki pola perkembangan dan pertumbuhan yang signifikan dalam berbagai aspek seperti kognitif, fisik motorik, kreativitas, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang berkembang sesuai tahapan usia anak tersebut. Anak usia dini secara umum sering disebut sebagai anak yang berada pada usia golden age (0 sampai 6 tahun) sebab masa-masa tersebut sangat berpengaruh pada perkembangan mereka dimasa dewasa mulai dari segi fisik, mental dan kecerdasannya. Salah satu aspek penting yang harus diasah sejak dini adalah kemampuan kreativitas. Menurut Nurwita (2020:35), aspek kreativitas merupakan salah satu bidang pengembangan keterampilan dasar yang disiapkan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak, sehingga aspek seni pada anak usia dini merupakan salah

satu aspek terpenting dalam perkembangan tahapan anak untuk menuangkan ide kreatifnya. Melalui kegiatan seni, anak-anak dapat meningkatkan kreativitas dan kreativitas pribadinya.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan karya pribadi yang bersumber dari ide kreasi anak tanpa bantuan dari guru maupun orang tuanya. Menurut Rotherberg (dalam, Mulyani 2019) kreativitas merupakan keahlian yang dimiliki anak untuk mengemukakan suatu ide atau pemikiran yang baru serta menemukan solusi dari tantangan yang di hadapi dalam bersosialisai sehari-hari (Mulyani, 2019). Selain itu, Ismaniar dan Hazizah (2018) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu untuk menciptakan/mengeksekusi hal-hal baru untuk memecahkan masalah, juga melahirkan hal-hal baru berupa objek, ide, gagasan, model sesuatu yang memiliki strategi yang bermanfaat bagi diri anak dan lingkungan disekitarnya. Selanjutnya menurut, Fakhriyani (2016) kreativitas adalah hasil dari motivasi esensial seseorang, pengetahuan, keterampilan dalam keterampilan tertentu, seperti mendongeng, menggambar, berlatih, bermain peran, atau alat musik sederhana, membuat suatu karya dari tanah liat dan peralatan bermain lainnya.

Kreativitas memberi banyak anak kesempatan yang cukup untuk memenuhi kebutuhan mereka dan mengekspresikan diri dengan cara mereka sendiri. Kreativitas anak memiliki ciri khas tersendiri. Kreativitas anak diatur oleh Keunikan ide, imajinasi dan tumbuhnya fantasi. Anak-anak kreatif juga cenderung melakukan ini Komitmen terhadap kegiatan. Kreativitas anak usia dini juga ditandai dengan kemampuannya untuk membentuk karya dengan konsep tentang sesuatu yang tidak ada di hadapannya. Anak usia dini juga memiliki fantasi, imajinasi untuk membentuk konsep yang mirip dengan dunia nyata (Isenberg & Jarongo, 1993).

Beberapa penelitian terdahulu tentang kreativitas menunjukkan bahwa mengembangkan kreativitas pada diri seorang anak sangatlah penting karena kreativitas memiliki dampak yang signifikan bagi kehidupan masa mendatang seorang anak. Menurut Yuliani Nurani, kreativitas juga merupakan salah satu faktor terpenting dalam mencapai proses perkembangan yang lebih optimal bagi seorang anak. Hal ini sesuai dengan pedoman stimulasi bahwa kreativitas harus didorong sejak usia dini karena aktualisasi diri yang dapat memberikan kepuasan dan meningkatkan kualitas hidup. Upaya yang dapat dilakukan dalam menumbuhkan kreativitas anak dengan memberikan mereka pengalaman langsung melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Sedangkan Menurut Sujiono (2013) dalam penelitiannya menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan berulang yang menciptakan kegembiraan dan kepuasan pada anak usia dini karena bermain untuk memperoleh pengetahuan bahwa anak-anak dapat

mengembangkan keterampilan mereka melalui bermain. Bermain merupakan bentuk pengalaman belajar yang sangat bermanfaat bagi anak dan memiliki sejumlah manfaat perkembangan bagi anak yaitu perkembangan fisik, sosial, emosional, kognitif atau intelektual dan bahasa. Selain itu, manfaat yang diperoleh dari bermain adalah berkembangnya kreativitas. Bermain dengan aktif maupun pasif, dengan atau tanpa alat, dapat mendukung kreativitas anak. Dengan bermain, anak dapat menilai diri sendiri, kelebihan dan kekurangannya, sehingga membantu mereka membentuk pandangan positif terhadap diri sendiri, yaitu memiliki rasa percaya diri. Anak akan belajar bagaimana berperilaku dan berperilaku kooperatif dengan orang lain, kejujuran, kedermawanan, dll. Peran orang tua dan guru adalah memfasilitasi anak dengan menyediakan fasilitas bermain yang aman, nyaman dan sesuai dengan bakat, minat, perkembangan dan kebutuhan anak. Kegiatan bermain merupakan salah satu bentuk experiential learning yang bermanfaat bagi perkembangan kreativitas anak. Dengan bermain, anak akan dapat menemukan nilai dirinya, mengetahui kelebihan dan kekurangannya, serta membentuk perkembangan kreativitasnya. Selama bermain, anak cenderung mengekspresikan dirinya dengan keinginannya sendiri dan pada akhirnya membantu mengembangkan kreativitas pada anak.

Dalam kegiatan pembelajaran salah satu faktor yang berperan penting adalah guru harus menjadi mampu pengelola kelas. Kemampuan seorang guru dalam memaparkan topik di awal pembelajaran merupakan salah satu aspek penentu kelancaran dan keberhasilan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru bisa menggunakan metode atau media pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran. Dalam pembelajaran penggunaan metode memiliki kaitan yang erat dengan perkembangan aspek pada anak, pemilihan metode yang digunakan harus sesuai dengan capaian aspek perkembangan, (Amelia, Aisya, 2021). Perlu diketahui bahwa pada umumnya anak-anak cenderung bergerak aktif, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, senang melakukan eksperimen, mampu mengekspresikan dirinya dengan kreatif, berimajinasi tinggi, dan senang berkomunikasi. Dengan adanya hal tersebut maka sebagai seorang guru perlu memikirkan juga metode apa yang akan digunakan untuk pembelajaran sesuai dengan kebutuhan anak. Metode pembelajaran yang dipilih harus dikemas semenarik mungkin agar dapat menunjang perkembangan kreativitas anak dan mampu membuat anak berimajinasi.

Salah satu jenis metode yang bisa diaplikasikan adalah pembelajaran dengan metode proyek. Pembelajaran dengan metode proyek adalah salah satu bentuk pembelajaran yang memberikan kesempatan pada anak untuk memecahkan permasalahan secara mandiri ataupun berkelompok. Metode proyek merupakan salah satu cara untuk memberikan pengalaman pada

anak dengan memposisikan anak dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari secara mandiri ataupun berkelompok, (Moeslichatoen, 2004). Pembelajaran dengan metode proyek merupakan pendekatan pendidikan yang dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip konstruktivis, pemecahan masalah, penelitian inkuiri, penelitian terpadu, dan pertimbangan-pertimbangan yang berfokus pada aspek penelitian teoritis dan aplikasinya. Pembelajaran Dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek, anak dapat mengembangkan proyek untuk menghasilkan suatu karya secara mandiri ataupun berkelompok. Dari sini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode pembelajaran berbasis proyek adalah berpusat pada anak. Hal ini sependapat dengan Masitoh (2008) yang menjelaskan ciri-ciri pembelajaran yang berpusat pada anak-anak secara aktif mengungkapkan materi dengan menggunakan panca inderanya, anak-anak menemukan sebab dan akibat dengan mengalami hal-hal secara langsung, anak-anak menggunakan otot mereka secara keseluruhan untuk belajar, anak memiliki kesempatan untuk menceritakan pengalamannya. Model pembelajaran dengan metode proyek dapat diterapkan pada anak untuk meningkatkan kreativitasnya.

Menurut Masitoh (2008) mengemukakan bahwa model pembelajaran dengan metode proyek dapat diterapkan pada anak untuk meningkatkan kreativitasnya. Model pembelajaran dengan metode proyek juga dapat dipahami sebagai model pembelajaran yang melibatkan fokus pada masalah dan masalah yang bermakna, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, pencarian sumber yang beragam, menciptakan peluang bagi anggota untuk bekerja secara kolaboratif, dan diakhiri dengan tantangan pada penyajian suatu karya. Hal ini sejalan dengan pendapat Klein (dalam Maharani, 2014) yang mengemukakan bahwa pembelajaran dengan metode proyek merupakan model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk memperoleh pengetahuan sendiri dan mengungkapkan pemahaman baru melalui model presentasi yang berbeda. Dengan menggunakan model pembelajaran metode proyek diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan hasil belajarnya dengan berpijak pada empat pilar pembelajaran, karena pemahaman anak dapat ditingkatkan (learning to know) melalui proses saintifik, bekerja (learning to do) dilakukan secara kooperatif (learning to live together), untuk mencapai kemandirian belajar anak (learning to be). Berdasarkan paparan di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam lagi tentang Penggunaan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak.

PEMBAHASAN

Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas ialah bentuk modifikasi dari sesuatu yang ada dalam konsep lebih baru kemudian ditampilkan dalam bentuk deskripsi atau bisa juga disebut sebagai sesuatu yang memiliki dua konsep lama kemudian digabungkan menjadi satu konsep baru (Semiawan, 2009). Selanjutnya Baron juga mengemukakan Kreativitas dapat diartikan sebagai sebagai kemampuan individu untuk menghasilkan karya baru (Ngalimun, et al, 2013). Sedangkan menurut Munandar (2009), kreativitas didasarkan pada hubungan dari individu dan tempat tinggalnya, keahlian untuk membentuk karya dari informasi, atau elemen baru, yang sudah ada atau yang telah diketahui sebelumnya ini semua sebagai bentuk pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh orang sepanjang hidupnya di sekolah, keluarga, atau komunitas. Kreativitas anak mempunyai ciri khasnya sendiri. Kreativitas anak ditata oleh ide-ide, kemampuan berimajinasi dan perkembangan fantasinya. Anak-anak kreatif juga cenderung melakukan Komitmen terhadap kegiatan. Kreativitas pada diri anak usia dini juga ditandai dengan kemahirannya untuk menciptakan suatu karya dengan konsep yang tidak ada di hadapannya. Anak usia dini juga memiliki dunia fantasi, kemampuan bermajinasi untuk menciptakan sesuatu sesuai dengan dunia nyata yang diamati (Isenberg & Jarongo, 1993). Dengan demikian, kreativitas dapat dikatakan sebagai kemampuan dalam diri anak yang terkait dengan hasil khusus dari kehidupan sehari-hari membuat sesuatu yang unik, memperbaiki ke konsep baru, memahami cara untuk memecahkan masalah yang kebanyakan orang tidak dapat menemukan pemecahannya, menciptakan ide-ide baru untuk yang belum pernah ada dalam kemungkinan yang bisa terjadi. Kreativitas seorang anak untuk menciptakan ide, penemuan, atau teknologi baru untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan.

Karakteristik Kreativitas Anak Usia Dini

Karakteristik kreativitas anak usia dini yang pertama anak dapat menuangkan idenya sendiri yang merupakan konsep kebutuhan dasar. Dalam diri anak. Yang kedua, kreativitas atau berpikiran yang kreatif dapat diartikan sebagai keahlian dalam menemukan ide-ide baru untuk memecahkan masalah. Ketiga, keterlibatan kreatif tidak hanya berguna, tetapi juga memuaskan secara pribadi. Hal tersebut dapat dilihat dengan jelas dari anak-anak ketika bermain dengan balok dan permainan yang bersifat konkrit dan mengasah kemampuan berpikir lainnya. Mereka sering melupakan hal-hal lain karena mereka terus-menerus menyusun bentuk-bentuk baru dari dalam kombinasi dengan instrumen. Keempat, kreativitas mampu memungkinkan seseorang untuk meningkatkan kualitas hidup dan standar hidup. Seorang anak dikatakan kreatif jika memiliki ciri-ciri sebagai berikut, (1) mampu bereksperimen, memanipulasi, mengotak-atik,

menyarankan diskusikan pertanyaan, saran, dan temuan, (2) menggunakan imajinasinya dalam permainan peran, permainan bahasa, dan bercerita, (3) fokus pada "satu tugas jangka panjang", (4) mengulangi proses yang sama atau mengembangkan suatu ide yang baru.

Pentingnya Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Menurut Munandar dalam penelitiannya, beberapa alasan pentingnya mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah sebagai berikut : Pertama, dengan berpikir kreatif anak dapat mewujudkan kebutuhan dasar dalam aspek kreativitas. Kedua, kreativitas atau berpikir secara kreatif dalam hal kemampuan menemukan ide-ide yang baru untuk memecahkan permasalahan tertentu. Ketiga, keterlibatan dalam hal yang bersifat kreatif tidak hanya menyenangkan akan tetapi juga memuaskan secara pribadi. Hal ini dapat dilihat dengan jelas ketika anak bermain dengan temannya anak akan menemukan bentuk-bentuk baru dan menyusun kombinasi dengan instrumen yang lebih baru. Keempat, kreativitas memungkinkan seseorang untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidup mereka. Kreativitas memungkinkan seseorang untuk menciptakan ide, penemuan, atau teknologi baru untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan.

Pengertian Metode Proyek

Pendekatan pembelajaran dengan metode proyek merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan prinsip-prinsip bermain selama pembelajaran dan menempatkan anak sebagai pusat pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini. Tinjauan literatur menunjukkan bahwa metode pembelajaran dengan metode proyek dapat digunakan pada semua jenjang pendidikan, dari anak usia dini hingga pendidikan tinggi (Katz, 2000; Rinaldi, 2006). Dalam pembelajaran dengan metode proyek, anak-anak perlu menentukan satu topik pembelajaran yang mereka minati dan mengembangkan rasa keingintahuannya lebih banyak. Hal ini dapat dilakukan secara mandiri ataupun berkelompok. Dengan menggunakan pembelajaran metode proyek, anak-anak merasa dirinya terlibat secara langsung, proses belajar mengajar akan menjadi lebih bermakna bagi mereka, dan proses yang bermakna ini akan mereka simpan dalam memori dalam waktu jangka panjang. Metode proyek dikatakan pembelajaran dengan menjalankan model pembelajaran yang artinya, proses belajar dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang berlangsung secara mandiri atau berkelompok, dengan pengertian bahwa anak bekerja menurut rangkaian atau tindakan tertentu (Moeslichatoen, 2004; 137). Pengetahuan yang diperoleh dari hal ini akan memungkinkan anak untuk mengingat pengalaman, membangun pemahaman yang lebih dalam, merangsang rasa ingin tahu dan memenangkan hadiah khusus untuk anak. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat membawa pembaruan

pendidikan anak usia dini yang secara tradisional berfokus pada kegiatan pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran. Pembelajaran metode proyek (project-based learning) adalah jenis pembelajaran yang memberikan guru kesempatan untuk mengarahkan pembelajaran di kelas dengan memasukkan pekerjaan proyek (Wena, 2011). Ada proses pembelajaran berbasis inkuiri melalui pembelajaran berbasis proyek memaksimalkan kemampuan semua siswa untuk mencari dan mengamati sesuatu (benda, orang, peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, dan analitis, serta percaya diri dengan kemampuannya sendiri.

Karakteristik Metode Proyek

Langkah-langkah pembelajaran dengan metode proyek yang dikembangkan oleh Lucas George Foundation (2005), (a) Mengidentifikasi pertanyaan dasar (mulai dengan pertanyaan dasar) pengajar memulai dengan pertanyaan dasar, yaitu pertanyaan yang dapat memberikan tugas kepada siswa untuk menyelesaikan kegiatan. Topik tugas membahas dunia nyata yang terkait dengan anak dan dimulai dengan survei terperinci, (b) Perencanaan proyek (project planning) perencanaan dilakukan bekerjasama dengan guru dan siswa. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan suasana bahwa anak harus merasa "berafiliasi" dengan kegiatan tersebut. Perencanaan memuat isi tentang tatacara bermain, penentuan kegiatan yang berhubungan dan mendukung anak untuk melakukan tanya jawab dengan cara mengamati berbagai subjek serta dapat menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam penyelesaian tugas yang diberikan (c) Mengatur Jadwal, guru dan siswa secara bekerjasama dalam mengatur jadwal pembelajaran dan membuat tugas berdasarkan proyek yang ditentukan. Hal-hal yang perlu dilakukan adalah mengatur alokasi waktu ketika menyelesaikan tugas proyek, mengajak anak untuk ikut merencanakan kegiatan yang baru, memberikan bimbingan kepada anak tentang pemilihan suatu proyek yang akan dilakukan. d) Memonitor anak, guru bertanggung jawab untuk melaksanakan pengawasan dan penilaian selama melaksanakan pembelajaran dengan metode proyek. Pengawasan dapat dilakukan dengan memberikan fasilitas pada anak di setiap proses belajar. Guru berperan sebagai pengawas sekaligus pendamping dalam setiap kegiatan yang siswa lakukan (e) Mengkaji penilaian, penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam proses menganalisa standar capaian dan berperan untuk mengevaluasi capaian perkembangan masing-masing anak, memberikan umpan balik pada tingkat pemahaman yang telah dicapai oleh anak hal tersebut dapat membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya. (f) Evaluasi pengalaman di akhir proses pembelajaran, guru dan anak menganalisa kembali kegiatan yang dilakukan dan hasil dari tugas proyek. Proses evaluasi dilakukan secara mandiri maupun berkelompok. Dalam tahap ini anak diminta untuk mendeskripsikan perasaan dan pengalamannya dalam menyelesaikan proyek dengan

bahasanya sendiri. Guru dan anak kemudian mengembangkan diskusi untuk meningkatkan kegiatan selama proses pembelajaran. Sehingga pada akhirnya guru mampu menemukan pembelajaran yang baru dengan konsep lain yang lebih menyenangkan.

Kelebihan Dan Kekurangan Metode Proyek

Kelebihan pembelajaran dengan metode proyek adalah:

1. Termotivasi oleh pembelajaran melalui berbagai proses yang mendorong anak untuk berpikir lebih kreatif
2. Meningkatkan keterampilan memecahkan masalah. Sebuah studi tentang perkembangan kreativitas menekankan perlunya pemahaman anak untuk mengatasi tantangan pemecahan masalah. Banyak sumber menggambarkan lingkungan belajar berbasis proyek yang membuat anak lebih aktif dan sukses
3. Meningkatkan komunikasi sosial

Kekurangan pembelajaran berbasis proyek adalah:

1. Setiap tema pembelajaran memiliki masalahnya sendiri yang tidak selalu dapat diselesaikan oleh metode proyek
2. Memilih proyek yang tepat itu sulit
3. Mempersiapkan suatu tugas bukanlah tugas yang mudah
4. Sulitnya mencari sumber referensi yang cocok.

Pelaksanaan Metode Proyek Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Anak usia dini pada dasarnya merupakan pribadi yang kreatif. Mereka punya karakteristik yang biasanya diklasifikasikan oleh beberapa ahli sebagai karakteristik pribadi yang unik misalnya, rasa keingintahuan yang besar, pertanyaan yang berulang kali diajukan, berimajinasi yang tinggi, tidak takut salah, berani mengambil resiko, kebebasan berpikir, bersenang-senang dengan hal-hal baru, dll. Dalam hal ini, seorang guru perlu mengembangkan kreativitas anak dengan cara yang fleksibel dan kreatif. Kreativitas yang harus dimiliki anak-anak harus diberikan rangsangan yang diperlukan agar ide-ide yang dikeluarkan dapat berkembang dengan benar. Ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, guru diharapkan mampu untuk memberikan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan minat dan bakat terpendam dalam diri anak. Untuk membantu proses pengembangan. Kreativitas seorang guru harus menggunakan metode yang tepat. Guru harus mampu membuat suasana lingkungan belajar menjadi kondusif agar perkembangan kreativitas anak dapat dicapai. Dalam menunjang perkembangan kreativitas anak guru bisa memilih untuk menggunakan metode pembelajaran proyek. Tujuan dari pembelajaran metode proyek adalah untuk memberikan pelatihan pada anak-anak dalam hal keterampilan memecahkan suatu masalah yang mereka temui sehari-hari, baik secara mandiri maupun kelompok. Metode proyek dianggap sebagai vektor

pengembangan kreativitas anak, karena dalam pengerjaannya membutuhkan kemampuan individu dengan sepenuh hati untuk dapat melaksanakan tugas yang diberikan. Untuk tanggung jawab dalam belajar dengan metode Proyek sepenuhnya ada pada anak, bukan ke guru. Guru bisa meminta mereka untuk memasukkan ide-ide ke dalam pembelajaran mereka. Pada anak usia dini, masa ini merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan fantasi serta imajinasi yang ada dalam diri mereka untuk membuat suatu hal yang lebih baru. Anak yang kreatif cenderung tidak mudah merasa bosan ketika melakukan sesuatu maka dia akan melakukan ini sampai dia merasa benar-benar puas. Disinilah peran guru diperlukan untuk memberikan sarana yang berbeda dan beragam sumber daya pendidikan dengan menggabungkan semua aspek pengetahuan.

Menurut Rianto (2006), pelaksanaan pembelajaran melalui metode proyek dapat membantu mengembangkan aspek kreativitas anak menunjukkan bahwa realisasi pembelajaran pemanfaatan keterampilan dasar yang akan diperoleh dengan latihan juga menjelaskan apa arti tugas bagi anak, tema yang akan diajarkan, termasuk kesulitan dan solusi dalam proses setiap pelaksanaan, menginformasikan tentang tahapan pelaksanaan tugas, pemberitahuan batas akhir dalam penyelesaian tugas. Dalam pelaksanaannya dengan metode proyek, guru berperan menjadi fasilitator yang menyediakan alat dan bahan untuk menyelesaikan proyek tentang kebutuhan dan minat anak, yang kemudian akan merangsang anak untuk memberikan yang terbaik dari keterampilan yang dimiliki dan kompetensi serta kreativitas untuk menyelesaikan tugas secara mandiri atau kelompok (Moeslicatoen, 2004). Sebelum belajar dengan metode proyek yang bertujuan mengembangkan Kreativitas anak guru terlebih dahulu akan merencanakan dan menyiapkan bahan dan fasilitas yang diperlukan. Setelah guru menjelaskan pembelajaran dengan metode proyek, guru memberikan kesempatan untuk mendiskusikan apa yang akan anak lakukan dan mengikuti topik yang diberikan oleh guru. Dengan memberi kesempatan untuk berdiskusi, anak-anak akan saling berkomunikasi dan mampu berinteraksi, itulah awal dari munculnya ide dari pemikiran anak sendiri yang dapat membantu perkembangan kreativitas dalam diri anak.

Penilaian pembelajaran dalam kegiatan proyek yang dilakukan oleh guru untuk mengamati hasil kinerja anak dilakukan saat akhir kegiatan pembelajaran, guru mengevaluasi hasil karya dari setiap anak untuk mencapai capaian yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Supardi (2013), hal tersebut menunjukkan bahwa "Evaluasi adalah kegiatan yang mengikuti proses yang telah ditentukan dan mendapatkan hasil yang diinginkan". Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Sobry (2013), mengemukakan bahwa "Evaluasi adalah tahapan terpenting dan berguna untuk menganalisa sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai untuk membentuk prestasi anak atau tingkat kemajuan akademik anak. Menurut Helmiati (2013) yang mengemukakan bahwa penilaian hasil belajar yang

dilakukan oleh guru didasarkan pada hasil pembelajaran untuk menganalisa pencapaian keterampilan anak, serta digunakan sebagai dokumen untuk menyusun laporan capaian hasil pembelajaran, dan memperbaiki proses pembelajaran. Dengan melakukan evaluasi atau penilaian di akhir kegiatan, guru juga akan mengetahui sejauh mana keberhasilan anak dalam belajar penggunaan metode proyek yang diterapkan dalam pembelajaran. Jika hasilnya di bawah tingkat optimal, guru harus mencari kegiatan lain untuk mencapai capaian perkembangan yang ditentukan agar dapat meningkat secara maksimal. Namun, jika berhasil, guru tetap menggunakan metode proyek dengan kegiatan yang lebih melibatkan anak-anak, untuk dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan rencana. Tujuan guru adalah untuk mengevaluasi untuk mengetahui tingkat kreativitas anak pada setiap anak dan apakah pembelajaran dengan metode proyek yang diberikan dapat dikuasai oleh anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa metode proyek mampu menunjang perkembangan kreativitas anak. Dengan menggunakan metode proyek maka anak akan turun tangan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini jauh lebih menyenangkan dan tidak membosankan dibanding dengan metode ceramah, tanya jawab atau memberikan lembar kerja pada anak. Metode proyek dapat membantu anak untuk bereksplorasi dengan lingkungan sekitar, menciptakan karya orisinilnya sendiri, mampu menghargai karya orang lain dan mampu mendeskripsikan karya yang dibuat dengan bahasanya sendiri. Penulis berharap guru di sekolah mampu menerapkan model pembelajaran ini kepada anak agar setiap aspek dalam diri anak dapat berkembang dengan baik tidak monoton hanya berpangku pada lembar kerja, majalah, video youtube tapi tidak melibatkan anak untuk terjun langsung dalam pembelajaran karena antusias anak ketika dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran sangat berbeda dengan ketika anak hanya diberikan lembar kerja saja. Anak cenderung akan menjadi sangat aktif untuk menuangkan ide kreatifnya ketika menggunakan model pembelajaran *learning by doing* (pelajari dan lakukan).

DAFTAR RUJUKAN

- Moeslichatoen. 2004. Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fakhriyani, Diana V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains.4(2). 193-200

Ismaniar & Nur, H. (2018). Buku Ajar Pelatihan Kreativitas Deu-Coupage Bagi Pendidik PAUD. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang: Padang.

Nurwita.(2020). Meningkatkan Perkembangan Seni Anak Menggunakan Media SmartHafiz di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Early Child Research and Practice – ECRP*.1(1), 34-37

Mulyani, N. (2019). Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. Bandung :Remaja Rosdakarya.

Masitoh, dkk.2008.Strategi Pembelajaran TK. Jakarta: UT, 2008

Maharani, H. R. 2014. Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Project Based Learning Materi Statiska SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Unissula*, 2(2), 199–217.

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

Rinaldi, C. 2006. In Dialogue With Reggio Emilia: Listening, Researching And Learning. London: Routlegde

Wena, Made. 2011. Strategi Pembelajaran inovatif Kontemporer Suatu tinjauan Konsetual Operasional. Jakarta timur: Bumi Aksara

Amelia, N . Aisyah N. 2021. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di Tkit Al-Farabi. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini* Vol. 1 No. 2 Desember 2021

Semiawan, Conny R. (2009). Memupuk Bakat danKreativitas Siswa Sekolah Menengah. Jakarta: Gramedia.

Munandar, U. (2009). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta

Ngalimun, dkk. (2013). Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas.Yogyakarta: Aswaja Pressindo

Milan, Rianto. (2006). Pendekatan, Strategi, dan Metode Pembelajaran. Malang

Sobry, Sutikno. (2013). Belajar dan Pembelajaran. Lombok: Holistica.

Helmiati. (2013). Micro Teaching Melatih Keterampilan Dasar Mengajar. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Supardi. (2013). Kinerja Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.