

KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI BERMAIN PROYEK DI PAUD LOKATMALA PACET

Santi Apianti^{1*}, Muktia Pramitasari²

¹Universitas Tebuka, Tangerang, Banten

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka, Banten

*e-mail: santi.apianti@gmail.com

Abstract: This research is motivated by the fact that the development of children's creativity has not yet met the desired expectations. Considering the importance of creativity in various aspects of life, fostering creativity from an early age becomes crucial. Creativity plays a significant role in ensuring children's future survival. Therefore, this study aims to enhance the creativity of learners through engaging in project-based play activities. The subjects of this research are Group B learners, consisting of 4 girls and 6 boys. In the implementation of learning improvements during Cycle I, it was observed that the level of children's creativity was still low. Ten percent (10%) of the learners fell into the "Belum Berkembang" (BB) category, while none of the learners reached the "Berkembang sangat Baik" (BSB) category. However, after improvements were made in Cycle II, there was a significant increase in the level of learners' creativity. The average percentage of overall achievement in Cycle II met the success indicators. There was a 30% increase in learners achieving the "Berkembang sangat Baik" (BSB) category, and 70% of learners reached the "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH) category. This indicates that project-based play activities can effectively enhance the creativity of Group B learners at PAUD Lokatmala Maleber Pacet.

Keywords: creativity, early childhood, project-based play

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta bahwa perkembangan kreativitas anak belum mencapai harapan yang diinginkan. Mengingat pentingnya kreativitas dalam berbagai aspek kehidupan, maka pengembangan kreativitas sejak usia dini menjadi sangat penting. Kreativitas memiliki peranan yang signifikan dalam menjamin keberlangsungan hidup anak di masa yang akan datang. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik melalui berbagai kegiatan bermain proyek yang menyenangkan. Objek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B yang terdiri dari 4 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus I, terlihat bahwa tingkat kreativitas anak masih rendah. Terdapat 10% peserta didik yang memenuhi kriteria "Belum Berkembang" (BB), sedangkan tidak ada peserta didik yang mencapai kriteria "Berkembang Sangat Baik" (BSB). Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan dalam tingkat kreativitas peserta didik. Hasil rata-rata persentase pencapaian keseluruhan pada siklus II menunjukkan hasil yang sesuai dengan indikator keberhasilan. Terdapat peningkatan sebesar 30% dengan mencapai kriteria "Berkembang Sangat Baik" (BSB), dan 70% peserta didik mencapai kriteria "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH). Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain proyek dapat efektif meningkatkan kreativitas peserta didik kelompok B di PAUD Lokatmala Maleber Pacet.

Kata kunci: *anak usia dini, bermain proyek, kreativitas*

Diterima: 23 November 2024

Disetujui: 17 Desember 2024

Dipublikasi: 19 Februari 2025



© 2025 FKIP Universitas Terbuka
This work is licensed under a CC-BY license

PENDAHULUAN

Masa emas dalam kehidupan manusia adalah momen berharga untuk menanamkan segala bentuk kebaikan pada seluruh aspek kehidupan, penyelenggaraan Tujuan PAUD adalah mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik, diperlukan bimbingan pada anak agar mereka dapat memperoleh pemahaman yang luas mengenai dunia dan isinya. Selain itu, Mereka juga memerlukan panduan agar dapat memperoleh pemahaman tentang berbagai fenomena alam dan menguasai beragam keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, karena itu PAUD hadir untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memfasilitasi terjadinya kegiatan pembelajaran dalam rangka meningkatkan potensi dan keahlian yang dimiliki oleh anak.

Karyadi (2016) menyatakan bahwa PAUD memiliki tujuan untuk mengoptimalkan dan menyeluruhkan pertumbuhan serta perkembangan anak sesuai dengan etika dan norma kehidupan yang diterapkan. Sejalan dengan hal tersebut maka pertumbuhan dan perkembangan perlu dilakukan stimulasi secara holistik dan seimbang sehingga Pendidikan dapat memandang anak dengan rasa hormat dan berorientasi pada anak melalui pendidikan yang berkualitas.

Berkaitan dengan PAUD berkualitas, banyak upaya yang dapat dilakukan, di antaranya Menerapkan prinsip-prinsip dasar pembelajaran di lembaga PAUD meliputi: menggunakan pendekatan bermain dalam belajar, menempatkan anak sebagai pusat pembelajaran, mengikuti perkembangan anak, memperhatikan kebutuhan anak, terlibat secara aktif anak dalam proses pembelajaran, meningkatkan karakter anak, mengembangkan keterampilan untuk kehidupan, menciptakan lingkungan yang mendukung, menerapkan pembelajaran berbasis demokrasi, serta memanfaatkan media pembelajaran dan sumber daya pendukung Melalui PAUD berkualitas diharapkan dapat mengembangkan segala potensi anak yang dimilikinya melalui 6 aspek perkembangan di antaranya; (1) Nilai Agama dan Moral; yang memuat keimanan, rasa syukur, jujur, ibadah sehari hari dan akhlak mulia, (2) Fisik motorik: hidup sehat, anggota tubuh, dan cara hidup sehat, (3) Kognitif: mengembangkan rasa ingin tahu, kreatif, dapat memecahkan masalah, memahami benda sekitar, lingkungan sosial, lingkungan alam dan penggunaan teknologi sederhana, (4) Bahasa: yang terkait dengan bahasa reseptif, ekspresif dan keaksaraan awal, (5) sosial emosional; yang berkaitan dengan kepercayaan diri, taat aturan, sabar, mandiri, peduli sesama, menghargai, dan adaptif, (6) seni; yang berkaitan dengan keindahan serta karya dan aktivitas seni (Permendikbud 146, 2014).

Dengan merujuk pada temuan awal yang diperoleh dari pengamatan terhadap anak kelompok B/5-6 tahun yang berjumlah 10 anak terdiri dari 4 anak perempuan dan 6 anak laki laki PAUD Lokatmala Maleber ditemukan permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan kreativitas anak yang kurang optimal, terlihat dari anak tidak mampu mengeluarkan ide atau gagasan dalam menciptakan suatu karya, misalnya pada kegiatan membangun, eksperimen, dan sebagainya. Anak hanya mengikuti apa yang diinstruksikan dan dicontohkan oleh guru. Permasalahan tersebut muncul karena kegiatan terlalu monoton dan anak tidak diberikan pilihan, sehingga anak tidak dapat bereksplorasi dengan kegiatan yang dilakukan, hal tersebut mengindikasikan bahwa penulis belum banyak membuat inovasi dalam proses pembelajaran, serta kurangnya kemampuan penulis untuk menstimulasi kemampuan dan perkembangan anak selama proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut menjadi pendorong bagi penulis untuk melaksanakan penelitian dengan tujuan meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain proyek. Penulis memilih kegiatan bermain proyek sebagai metode yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak, hal tersebut mengacu pada temuan dari studi sebelumnya yang membuktikan bahwa penggunaan metode bermain proyek meningkatkan kreativitas anak. (Maryati, 2018)

Menurut Sujiono (2020) kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk berpikir secara baru dan tidak konvensional, serta menghasilkan penyelesaian yang khas terhadap tantangan yang dihadapi. Kreativitas melibatkan kemampuan untuk berpikir di luar batasan yang sudah ada, menggabungkan konsep-konsep yang tidak lazim, atau melahirkan ide yang belum pernah dipikirkan sebelumnya. Dalam konteks ini, kreativitas bukan sekedar menghasilkan ide baru, tetapi juga tentang mampu melihat hubungan atau kemungkinan yang tidak terlihat oleh orang lain. Kreativitas melibatkan berpikir untuk mempertimbangkan berbagai alternatif dan kemungkinan, serta berpikir konvergen, yaitu kemampuan untuk memilih solusi terbaik atau ide yang paling relevan.

Menurut Monica (2019) kreativitas memegang peranan penting dalam kehidupan, sebab merupakan suatu kompetensi yang amat berharga bagi manusia. Kreativitas tidak dapat timbul pada anak yang tidak memperlihatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan imajinasi yang berkelanjutan. Semakin melimpah pengetahuan yang didapatkan oleh anak, semakin selaras landasan yang tercipta untuk mencapai hasil yang kreatif. terdapat beberapa alasan mengapa kreativitas penting bagi anak-anak pada usia tersebut: 1) Pengembangan kemampuan berpikir kritis: Kreativitas melibatkan pemikiran yang inovatif dan tidak konvensional. Dalam proses berkreasi, anak-anak diajak untuk berpikir di luar kotak dan mencari solusi yang unik. Ini membantu mereka meningkatkan kemampuan berpikir secara kritis, mengeksplorasi alternatif, dan memecahkan masalah dengan cara yang lebih efektif. 2) Pembelajaran aktif:

Melalui kegiatan kreatif, seperti melukis, menyanyi, menari, atau membangun model, anak-anak terlibat secara aktif dalam proses belajar. Ini berbeda dengan pembelajaran pasif di mana mereka hanya menerima informasi. Dengan terlibat secara langsung dalam kegiatan kreatif, anak-anak lebih terlibat, berinteraksi dengan materi, dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. 3) Stimulasi perkembangan motorik: Kreativitas juga membantu memperbaiki perkembangan motorik anak-anak. Ketika mereka mewarnai, memotong, atau membangun sesuatu dengan tangan mereka sendiri, mereka melibatkan gerakan halus dan koordinasi antara mata dan tangan. Ini membantu mengasah keterampilan motorik halus mereka, yang diperlukan untuk kemampuan menulis, menggambar, dan melakukan tugas-tugas lain di masa depan. 4) Ekspresi diri: Kreativitas memungkinkan anak-anak untuk mengungkapkan diri mereka dengan cara yang unik. Melalui seni, musik, atau drama, mereka dapat mengekspresikan emosi, pikiran, dan pengalaman pribadi mereka yang mungkin sulit diungkapkan dengan kata-kata. Ini membantu anak-anak membangun kepercayaan diri, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan mengembangkan pemahaman diri yang lebih baik. 5) Mengembangkan imajinasi: Kreativitas mendorong anak-anak untuk menggunakan imajinasi mereka dengan cara yang luas. Mereka dapat membuat dunia baru, mengembangkan cerita, dan melibatkan karakter imajiner dalam permainan mereka. Imajinasi yang kuat merupakan landasan penting untuk kreativitas dan juga berkontribusi pada perkembangan kognitif dan sosial anak-anak. 6) Pembelajaran kolaboratif: Aktivitas

kreatif sering melibatkan kerja kelompok atau kerjasama dengan orang lain. Anak-anak belajar untuk berbagi ide, bekerja dalam tim, dan menghargai kontribusi dari orang lain. Ini membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial, seperti komunikasi efektif, empati, dan pemecahan masalah dalam konteks sosial.

Kreativitas penting bagi keberlangsungan hidup anak di masa yang akan datang, karena dengan kreativitas anak terbiasa memecahkan masalah melalui kegiatan main. Kreativitas semakin penting dan menjadi keharusan saat kita memasuki era abad ke-21, yang ditandai oleh perubahan yang berlangsung sangat cepat dan tantangan yang semakin kompleks. Menurut Haldanita (2018) Setiap individu memiliki kreativitas dalam tingkatan yang beragam, dapat dipelajari, disengaja, dan perlu ditingkatkan melalui pengembangan. Banyak kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak salah satunya yaitu dengan penerapan metode bermain proyek.

Bermain proyek merupakan penerapan pembelajaran melalui kegiatan bermain yang berpusat kepada peserta didik, dengan memberikan peluang kepada anak untuk menemukan pengalaman bermain yang memiliki makna, menemukan tantangan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka melalui eksplorasi yang mendalam tentang topik yang terkait. Ki Hajar Dewantara melihat anak-anak sebagai individu dengan potensi besar untuk berkembang. Oleh karena itu, penting untuk memberikan mereka banyak kesempatan untuk mencari dan menemukan pengetahuan. Dengan cara ini, potensi mereka dapat berkembang secara optimal. (Zaman, 2020). Bermain proyek menuntun anak untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang kompleks melalui pertanyaan dan permasalahan yang menantang guna mengarahkan anak untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, meneliti, menyelidiki dan mengumpulkan informasi karena anak diberi kesempatan untuk bekerja secara mandiri. Sehingga kegiatan bermain proyek ini memfasilitasi anak untuk memiliki kesiapan hidup secara mandiri dan kreatif. Proyek berfokus pada pengembangan produk atau kinerja, di mana peserta didik melakukan kegiatan seperti mengatur kegiatan belajar kelompok, melakukan penelitian, memecahkan masalah, dan menggabungkan informasi.

Tujuan bermain proyek anak melakukan banyak percobaan dan menelitinya hingga menjadi sebuah karya, Menurut Ansori (2022) Anak seharusnya memiliki kapasitas untuk melakukan eksperimen dan penelitian sendiri terhadap setiap kegiatan yang akan mereka jalani. menyatakan bahwa guru menuntun anak-anak dengan menyediakan bahan-bahan yang tepat dalam membangun pengertian cara menemukannya sendiri. Anak bermain sesuai ide dan gagasannya tanpa instruksi, sehingga dapat meningkatkan inisiatif anak dalam merencanakan apa yang akan dilakukannya. Sesuai dengan karakteristik anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, bermain proyek dapat memenuhi keinginan anak tersebut, anak bebas bereksplorasi terhadap alat mainnya sehingga pada akhirnya dapat menemukan karakteristik dari alat dan sumber bermainnya tersebut.

Hal lain yang menjadi tujuan bermain proyek adalah anak menjadi pembelajar yang aktif, membangun kebiasaan belajar dengan senang hati, dan dapat merubah paradigma belajar yang membosankan, dengan kata “bermain proyek” menjadi hal yang menyenangkan ketika anak mendengarnya, seperti yang diungkapkan Utami (2019) Dengan bakat alami dalam kreativitas, anak akan selalu mencari kegiatan yang penuh dengan gagasan-gagasan inovatif. Bermain proyek juga dapat melatih pola pikir dan pemecahan masalah, dapat mengakomodir dan melatih dengan sendirinya beragam gaya

belajar anak, yang memiliki karakteristik, keunikan, kecerdasan, potensi yang berbeda akan terpenuhi sehingga anak lebih bebas bereksresi dalam kegiatan bermainnya. Yang tidak kalah penting bermain proyek dapat meningkatkan logika dan pola pikir kritis anak, hal itu terlihat bagaimana anak memaksimalkan bahan-bahan main yang ditata sedemikian rupa, menurut Yuliantina (2023) Penataan lingkungan main/invitasi yang dapat menarik minat anak untuk bermain, pada hakikatnya invitasi merupakan guru ketiga bagi anak. yang ada dapat menghasilkan produk dengan kreativitas tingkat tinggi khas anak usia dini.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di PAUD Lokatmala Maleber Desa Ciherang Kecamatan Pacet Kabupaten Cianjur tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian yaitu anak kelompok B yang berjumlah 10 anak, terdiri dari 6 anak laki-laki, dan 4 anak perempuan. Menurut Wardani (2022) Penelitian tindakan kelas adalah metode penelitian yang dilakukan oleh guru di lingkungan kelasnya sendiri dengan melakukan refleksi terhadap dirinya sendiri. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kinerja guru dalam mengajar sehingga dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan tiga metode untuk mengumpulkan data. Pertama, melalui dokumentasi dengan mengambil foto-foto kegiatan selama penelitian. Kedua, melalui observasi untuk mengumpulkan data tentang kreativitas anak selama penelitian berlangsung. Terakhir, menggunakan metode wawancara di mana penulis melakukan tanya jawab dan berdiskusi saat kegiatan bermain proyek dilakukan. Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat keberhasilan penggunaan metode bermain proyek dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak, sesuai dengan pernyataan Wahyuni (2021) Penilaian perkembangan anak merupakan suatu proses mengumpulkan, mendokumentasikan mengolah data perkembangan anak secara sistematis, terukur dan berkelanjutan serta menyeluruh. Pengamatan terhadap anak mencakup empat indikator, yakni menunjukkan aktivitas eksploratif, menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam situasi yang baru, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, dan membuat permainan sendiri dengan menggunakan benda-benda yang tersedia di sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus yang terdiri dari empat tahap kegiatan, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Setiap tahap kegiatan yang diobservasi dikategorikan berdasarkan kualitas anak sesuai dengan Permendikbud, 2014. Kualitas anak dalam kategori belum berkembang (BB) terjadi jika anak masih memerlukan bimbingan atau contoh dari guru saat melaksanakan kegiatan. Mereka belum dapat melakukan kegiatan tersebut secara mandiri. Sementara itu, kategori mulai berkembang (MB) mencakup anak-anak yang masih membutuhkan pengingat atau bantuan dari guru dalam melaksanakan kegiatan. Mereka sedikit demi sedikit mulai memperlihatkan kemampuan untuk melaksanakan tugas secara mandiri. Anak-anak yang termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sudah mampu melaksanakan kegiatan secara mandiri dan konsisten tanpa perlu diingatkan atau dicontohkan oleh guru. Mereka telah mencapai tingkat kemampuan yang diharapkan. Di sisi lain, anak-anak yang berkembang sangat baik (BSB) dapat melaksanakan kegiatan dengan mandiri dan bahkan membantu teman-teman yang belum mencapai kemampuan

sesuai dengan indikator yang diharapkan. Mereka memiliki kemampuan yang sudah melebihi standar yang ditetapkan. Dengan demikian, penelitian ini mengamati dan mengkategorikan kegiatan anak-anak ke dalam empat kualitas berbeda sesuai dengan kemampuan dan tingkat kemandirian mereka dalam melaksanakan tugas-tugas yang diberikan.

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika ada peningkatan dalam kreativitas anak kelompok B di PAUD Lokatmala Maleber. Penelitian ini dianggap berhasil apabila terjadi peningkatan yang signifikan pada skor rata-rata dari siklus pertama ke siklus berikutnya. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah ketika setidaknya 80% dari jumlah peserta didik memenuhi kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di PAUD Lokatmala Maleber dalam periode dua siklus yang terdiri dari perencanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui pelaksanaan kegiatan bermain proyek.

Siklus 1

Sebelum melaksanakan perbaikan peneliti terlebih dahulu mempersiapkan RPPH dan lembar penilaian anak, serta lembar refleksi. Pelaksanaan perbaikan dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pembukaan guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan membaca doa, membaca cerita, dan bercakap-cakap. Pada kegiatan inti guru mempersilahkan anak untuk memilih kegiatan main yang telah disediakan, anak diberi kebebasan untuk bereksplorasi menggunakan media atau bahan yang telah disediakan oleh gur, guru memberikan dukungan main kepada anak dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik. Pada kegiatan penutup guru meminta anak untuk mempresentasikan kegiatan main yang telah dilakukan, melakukan penguatan dengan mereview materi yang telah disampaikan, membaca doa sebelum pulang. Setelah pelaksanaan kegiatan guru melakukan observasi terhadap anak dan didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Lembar Observasi Siklus 1

No	Nama Anak	BB	MB	BSH	BSB
1	AGG			√	
2	DS		√		
3	DAS	√			√
4	HAP			√	
5	MAG			√	
6	MD			√	
7	MSA		√		
8	NH			√	
9	SN			√	
10	SK			√	

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang
 MB : Mulai Berkembang
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 BSB : Berkembang Sangat Baik

Meskipun anak diberi kebebasan, tidak semua ragam main dapat dioptimalkan anak, dari 4 ragam main yang disediakan 1 tidak dimainkan anak, tidak ada kata-kata provokasi yang dapat mengundang anak untuk bereksplorasi pada semua ragam main, keterbatasan ruangan menjadi penghambat kebebasan berekspresi anak, sehingga ide dan gagasannya tidak tergali.

Siklus 2

Pada tahap ini penulis menyusun kembali RPPH, lembar observasi anak, lembar refleksi serta merencanakan penataan lingkungan main.

Pelaksanaan perbaikan dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pembukaan guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan membaca doa, membaca cerita, dan bercakap cakap. Pada kegiatan inti guru mempersilahkan anak untuk memilih kegiatan main yang telah disediakan, anak diberi kebebasan untuk bereksplorasi menggunakan media atau bahan yang telah disediakan oleh guru, guru memberikan dukungan main kepada anak dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik. Pada kegiatan penutup guru meminta anak untuk mempresentasikan kegiatan main yang telah dilakukan, melakukan penguatan dengan mereview materi yang telah disampaikan, membaca doa sebelum pulang. Setelah pelaksanaan kegiatan guru melakukan observasi terhadap anak dan didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Lembar Observasi Siklus 2

No	Nama Anak	BB	MB	BSH	BSB
1	AGG				√
2	DS				√
3	DAS			√	
4	HAP				√
5	MAG				√
6	MD				√
7	MSA			√	
8	NH				√
9	SN			√	
10	SK				√

Anak terlihat lebih antusias, aktif dan komunikatif, anak lebih bebas bergerak dan mencari berbagai bahan tambahan untuk kegiatan mainnya, kata-kata provokasi yang

disertakan pada penataan lingkungan main mengundang anak untuk melakukan kegiatan main, anak bermain sesuai dengan ide dan gagasannya sehingga pencapaian perkembangan anak muncul.

Pembahasan

Tabel 3. Siklus 1

C. No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	1	10%
2	Mulai Berkembang (MB)	2	20%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	7	70%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0
Jumlah		10	100

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa yang mendapat kriteria nilai BB (belum berkembang) sekaligus nilai terendah adalah sebanyak 1 orang (10%), selanjutnya yang mendapat kriteria nilai MB (mulai berkembang) sebanyak 2 orang (20%) dan anak yang mendapat kriteria nilai BSH (Berkembang sesuai harapan) sebanyak 7 orang (70%) sementara itu yang mendapatkan kriteria nilai BSB (Berkembang sangat baik) yang merupakan kriteria nilai tertinggi justru belum tercapai atau 0%, jadi dapat disimpulkan bahwa siklus ke I belum mendapat nilai yang baik karena masih ada nilai terendah dan belum ada yang mencapai kriteria nilai tertinggi, hal tersebut menunjukkan bahwa perbaikan pada siklus ke 1 belum optimal, oleh karena itu perlu dilakukan Kembali perbaikan siklus ke 2, hal tersebut disebabkan karena ruangan yang kurang memadai sehingga kreativitas anak tidak tergalai secara maksimal.

Tabel 4. Siklus 2

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0	0
2	Mulai Berkembang (MB)	0	0
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	30%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	7	70%
Jumlah		10	100

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa yang mendapat kriteria nilai BB (belum berkembang) sekaligus nilai terendah adalah sebanyak 0 orang (0%), selanjutnya yang mendapat kriteria nilai MB (mulai berkembang) sebanyak 0 anak (0%) dan anak yang mendapat kriteria nilai BSH (Berkembang sesuai harapan) sebanyak 3 anak (30%) sementara itu yang mendapatkan kriteria nilai BSB (Berkembang sangat baik) yang merupakan kriteria nilai tertinggi sebanyak 7 anak (70%) jadi dapat disimpulkan bahwa siklus ke II mengalami peningkatan yang signifikan terbukti mencapai kriteria tertinggi, hal tersebut menunjukkan bahwa perbaikan pada siklus ini sudah optimal. Faktor penyebabnya adalah perbaikan pola pembelajaran sudah berpusat kepada anak dan berorientasi kepada anak Dengan demikian kreativitas anak dapat

ditingkatkan melalui kegiatan bermain proyek. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Febriana Dwi Maryati yang juga menyatakan bahwa bermain proyek dapat meningkatkan kreativitas anak (Maryati, 2018).

SIMPULAN

Dari pembahasan pada BAB sebelumnya melalui tahap perencanaan, pelaksanaan kegiatan, pengumpulan data serta refleksi didapat hasil pengembangan yang dilakukan diketahui pengembangan yang dilakukan dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bermain proyek. Didukung peran guru dalam membantu peserta didik berkreasi dan bereksplorasi dalam bermain proyek.

Pada siklus pertama, terdapat 10% anak yang memiliki kemampuan yang belum berkembang (BB), 20% anak yang kemampuannya mulai berkembang (MB), 70% anak yang kemampuannya berkembang sesuai harapan (BSH), dan belum ada anak yang kemampuannya berkembang sangat baik (BSB). Sedangkan pada siklus kedua, tidak ada anak yang kemampuannya belum berkembang (BB) atau mulai berkembang (MB), 30% anak yang kemampuannya berkembang sesuai harapan (BSH), dan 70% anak yang kemampuannya berkembang sangat baik (BSB).

Siklus 1 dan 2 menunjukkan bahwa anak dalam bermain proyek menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kreativitas peserta didik, sehingga hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2 memperoleh hasil yang signifikan. Melalui upaya perbaikan ini menjadikan peserta didik memiliki kesiapan hidup mandiri dan kreatif di jamannya, dapat meningkatkan inisiatif, melatih pola pikir untuk memecahkan masalah dan menyuburkan rasa ingin tahu melalui kegiatan bermain proyek.

Dengan dilakukannya perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan baik pembelajaran siklus 1 maupun siklus 2, maka pembelajaran tentang peningkatan kreativitas peserta didik kelompok B melalui bermain proyek di PAUD Lokatmala Maleber telah selesai dengan perolehan penilaian yang meningkat signifikan.

SARAN

Dari kesimpulan di atas, direkomendasikan beberapa saran sebagai berikut: siswa diberikan kesempatan menerapkan kegiatan bermain proyek guna meningkatkan kreativitas, guru menciptakan kegiatan bermain yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjadi pembelajar yang aktif, kepala sekolah dapat memotivasi dan memfasilitasi guru dalam pengembangan pembelajaran yang melibatkan metode bermain proyek, orang tua mengetahui bahwa kegiatan calistung bukanlah tujuan utama dari program pendidikan anak usia dini, instansi terkait dapat memberikan dukungan baik dalam bentuk materi maupun non-materi, seperti melalui kegiatan peningkatan kompetensi bagi guru PAUD, sehingga guru dapat memberikan pendidikan yang lebih baik melalui metode bermain proyek.

Saran tersebut diharapkan dapat membantu dalam mengoptimalkan pengembangan kreativitas anak melalui metode bermain proyek. Melalui implementasi saran-saran ini, diharapkan anak-anak dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih aktif, kreatif, dan terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran mereka seperti yang diutarakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, D. dkk (2022). *melesat*. Yogyakarta: UPY Press.
- Heldanita, H., (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. Golden Age. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*
- Karyadi, A. C. (2016) *Diktat Materi Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Trilogi Jakarta
- Maryati, F.D., (2018). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek di Ra Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Monica, M.A. and Mayar, F., (2019). Strategi Guru PAUD dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 (2014) Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sujiono, YN, dkk. (2021). *Metode Pengembangan Kognitif*: Tangerang. Universitas Terbuka
- Utami, N. A. T. (2019). Meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui metode proyek di paud al-huda kota serang. *In Prosiding Seminar Nasional PG PAUD Untirta*.
- Wahyuni, M, dkk. (2021). *Pendalaman Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen GTK
- Wardani, IG, Wihardit, K. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang: Universitas Terbuka
- Yuliantina, I. (2023). *Menata Lingkungan Main di PAUD*. Jakarta: Erlangga
- Zaman, B. & Hernawan, AH. (2020). *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang: Universitas Terbuka