

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PROYEK TERHADAP  
PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM MENYELESAIKAN  
MASALAH PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI PAUD  
ISLAM MUTIARA BUNDA WAY TENONG  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**TANTI DEWI ANITA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH PENGGUNAAN METODE PROYEK TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM MENYELESAIKAN MASALAH PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI PAUD ISLAM MUTIARA BUNDA WAY TENONG TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Oleh**

**TANTI DEWI ANITA**

Masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode proyek terhadap pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode korelasional. Sampel penelitian ini berjumlah 20 anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode proyek terhadap pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak usia dini di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong.

Kata kunci : Anak usia dini, kreativitas, metode proyek

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF USING PROJECT METHOD TOWARD DEVELOPING CREATIVITY IN SOLVING PROBLEM TO EARLY CHILDHOOD GROUP B AT PAUD ISLAM MUTIARA BUNDA WAY TENONG ACADEMIC YEAR 2015/2016.**

**By**

**TANTI DEWI ANITA**

*The problem of the research was creativity in solving problem that undeveloped in children group B at PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong academic year 2015/2016. The purpose of the research was to know the influence of using project method toward developing creativity in solving problem. The method was used correlational method research. Sample in this research were 20 children aged 5-6 years. Technique of data collection used observation technique. The data analysis technique used simple regression linear test. These results of the research showed there was an influence of project method toward developing creativity in solving problem of early childhood group B in PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong.*

*Keywords: Early childhood, creativity, project method*

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE PROYEK TERHADAP  
PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM MENYELESAIKAN  
MASALAH PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI PAUD  
ISLAM MUTIARA BUNDA WAY TENONG  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Oleh**

**TANTI DEWI ANITA**

**Skripsi  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN  
pada  
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDARLAMPUNG  
2016**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN METODE PROYEK TERHADAP PENGEMBANGAN KREATIVITAS DALAM MENYELESAIKAN MASALAH PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI PAUD ISLAM MUTIARA BUNDA WAY TENONG TAHUN AJARAN 2015/2016**

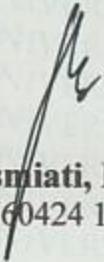
Nama Mahasiswa : **Tanti Dewi Anita**

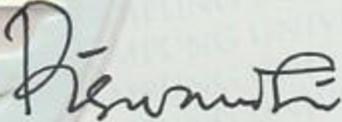
No. Pokok Mahasiswa : 1213054085

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

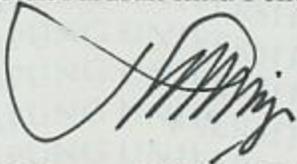
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



  
**Dra. Sasmiati, M.Hum.**  
NIP 19560424 198103 2 003

  
**Dr. Riswandi, M.Pd.**  
NIP 19760808 200912 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

  
**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
NIP 19600328 198603 2 002

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : **Dra. Sasmianti, M.Hum.**

Sekretaris : **Dr. Riswandi, M.Pd.**

Penguji Utama : **Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.**

*[Handwritten signature of Dra. Sasmianti]*  
.....  
*[Handwritten signature of Dr. Riswandi]*  
.....  
*[Handwritten signature of Drs. Baharuddin Risyak]*  
.....



**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Drs. Muhammad Fusa, M.Hum.**  
NIP. 19390722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **30 Juni 2016**

## PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tanti Dewi Anita

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054085

Program Studi : PG-PAUD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai persyaratann penyelesaian studi pada perguruan tinggi lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Juni 2016  
Yang menyatakan



Tanti Dewi Anita  
NPM 1213054085

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis dilahirkan pada tanggal 25 Mei 1993 yang merupakan anak terakhir dari tujuh bersaudara dari pasangan Bapak Saman dengan Ibu Urnayah. Penulis beralamat di Jalan Lintas Liwa pekon Tanjung Raya, Kecamatan Way Tenong Kabupaten Lampung Barat.

Pendidikan formal yang ditempuh penulis adalah SD Negeri 1 Tanjung Raya (1999-2005), SMP Negeri 1 Way Tenong (2005-2008), SMA Negeri 1 Way Tenong (2008-2011). Pada Agustus 2012 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Pendidikan Guru- PAUD FKIP Unila melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negri (SBMPTN).

Penulis melaksanakan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Pertiwi Desa Semarang Jaya Lampung Barat, dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik di Desa Semarang Jaya Lampung Barat pada tahun 2015, dan penelitian pendidikan di PAUD Islam Mutara Bunda Way Tenong untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

## *MOTTO*

“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu.

Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.”

(Q.S. Al Baqarah:153)

“Selangkah demi selangkah. Karena tidak ada yang lebih menyentuh hati selain

mimpi yang berusaha diwujudkan.”

( Indonesia Mengajar)

## *PERSEMBAHAN*



Dengan Menyebut Nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang  
Alhamdulillahillobbil ‘alamin, dengan mengucap syukur kepada Allah SWT,  
ku persembahkan karya ini untuk :

- ☞ Almamater tercinta Universitas Lampung.
- ☞ Program Studi PG PAUD Universitas Lampung
- ☞ PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong

## *SANWACANA*

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Proyek Terhadap Pengembangan Kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Paud Islam Mutiara Bunda Tahun Ajaran 2015/2016” sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari peranan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua ku tercinta Bapak Saman dan Ibu Urnayah, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang serta dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini;
2. Bapak dan ibu dosen Program Studi PG-PAUD yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama kuliah;
3. Ibu Dra. Sasmiasi, M.Hum., selaku Pembimbing Akademik sekaligus pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, masukan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini;

4. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan masukan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini;
5. Bapak Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd., selaku Pembahas yang telah memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini;
6. Seluruh pimpinan fakultas, jurusan maupun prodi yang telah memfasilitasi;
7. Staf tata usaha prodi PG PAUD (mba Eva dan mas Jaya);
8. Ibu Siti Komariyah, S.Pd., selaku Kepala Sekolah, ibu Nurul Farida S.Pd., dan ibu Ikke Erlina Nurjanah selaku guru mitra, serta siswa-siswi PAUD Mutiara Bunda, atas kerjasama dan partisipasinya dalam pelaksanaan penelitian;
9. Kakak-kakak ku tersayang Rizal, Sismi Susanti, S.Pd., Elpi, Juanda, Widian Haris, S.Pd. dan Rahmad Wardana, S.Pd., yang tak pernah lelah memberikan doa dan dukungan;
10. Farida Ariyani (alm), keponakan ku tersayang yang sampai ahir hayatnya selalu memberikan doa dan semangat.
11. Riki Doweldo, Yuliana, Aesti Meilandari, Rifki Aula, Rendi Elfawan, Taufik Ramadhan, Rista, Najwa, Rian, Wilda, keponakan ku tersayang yang selalu memberikan semangat.
12. Sahabat baik dan seperjuangan, Dhea, Mia, Seftia, Mauliada, Kiki, Annisa Nur, Iis, Irma, Lia, Putri, Syarifa, Ade Eres, Siti, Iin, Nuy, Irania, Kartika Tyas, Aprina, Cita, Amel, Puji, serta teman-teman PG-PAUD kelas A dan B angkatan 2012 yang tak dapat penulis sebutkan satu per satu, terimakasih atas kebersamaan, persahabatan, dan persaudaraan yang terjalin. Semoga persahabatan ini tidak akan pernah berakhir.

13. Jasa angkutan umum yang telah menyediakan alat transportasi sehingga penulis mendapatkan kelancaran dalam penyelesaian skripsi ini.

14. Semua pihak yang telah membantu hingga selesainya skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah senantiasa membalas kebaikan mereka dan semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

Amin.

Bandar Lampung, Juni 2016  
Penulis

**Tanti Dewi Anita**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	7
A. Perkembangan Anak Usia Dini .....	7
1. Perkembangan Kognitif .....	8
2. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif .....	9
3. Kreativitas .....	11
a. Pengertian Kreativitas .....	11
b. Ciri-Ciri Anak yang Kreatif .....	13
c. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas .....	14
d. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas .....	16
e. Mengembangkan Kreativitas dalam Pembelajaran Anak Usia Dini .....	19
B. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini .....	21
1. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini .....	22
2. Metode Proyek .....	24
a. Pengertian Metode Proyek .....	24
b. Manfaat Metode Proyek bagi Anak Usia Dini .....	25
c. Rancangan Kegiatan Proyek Bagi Anak Usia Dini .....	26
d. Kelebihan Metode Proyek .....	31
e. Kekurangan Metode Proyek .....	31
C. Kerangka Pikir .....	31
D. Hipotesis .....	33

<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	34
A. Metode Penelitian .....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	34
C. Populasi dan Sampel .....	34
D. Variabel Penelitian .....	35
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel .....	35
F. Teknik Pengumpulan Data .....	37
G. Uji Validitas Instrumen .....	38
H. Teknik Analisis Data .....	38
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN</b> .....	43
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	43
B. Hasil Penelitian .....	45
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	45
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	49
a. Data Penggunaan Metode Proyek .....	50
b. Data Kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah .....	52
3. Analisis Data .....	53
a. Analisis Tabel Silang .....	53
b. Uji Hipotesis .....	55
C. Pembahasan .....	57
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	61
A. Simpulan .....	61
B. Saran .....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	63
<b>LAMPIRAN</b> .....	66

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penafsiran Analisis Variabel Y (Kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah) .....	41
2. Data Pendidik PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong Tahun Ajaran 2015/2016 .....	45
3. Data Hasil Penelitian Penggunaan Metode Proyek Berdasarkan Aspek yang Dinilai .....	50
4. Data Hasil Penelitian Penggunaan Metode Proyek Berdasarkan Kategori .....	51
5. Data Hasil Penelitian Kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah Berdasarkan Aspek yang Dinilai .....	52
6. Data Hasil Penelitian Kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah Berdasarkan Kategori .....	53
7. Tabel Silang Penggunaan Metode Proyek dan Kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah .....	54
8. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana .....	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir .....	33
2. Rumus Interval.....	40
3. Rumus Regresi Linier Sederhana.....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Penggunaan Metode Proyek (X) .....	67
2. Instrumen Observasi Penggunaan Metode Proyek (X).....	68
3. Kisi-Kisi Rubrik Instrumen Penelitian Penggunaan Metode Proyek (X).....	69
4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah (Y).....	70
5. Instrumen Oservasi Kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah (Y) .....	71
6. Kisi-Kisi Rubrik Instrumen Penelitian Kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah (Y) .....	72
7. Uji Validitas .....	73
8. Rencana Pelaksanan Pembelajaran Harian 1 .....	79
9. Rencana Pelaksanan Pembelajaran Harian 2 .....	81
10. Rencana Pelaksanan Pembelajaran Harian 3 .....	83
11. Rencana Pelaksanan Pembelajaran Harian 4 .....	85
12. Rekapitulasi Hasil Penilaian Penggunaan Metode Proyek (X).....	87
13. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah (Y).....	91
14. Tabel Penolong untuk Menghitung Regresi Linier Sederhana .....	95
15. Langkah-Langkah Uji Normalitas.....	96
16. Langkah-Langkah Uji Linieritas .....	99
17. Data Siswa PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong Tahun Ajaran 2015/2016.....	101
18. Foto Penelitian .....	102
19. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	110
20. Surat Izin Penelitian .....	111
21. Surat Balasan dari Sekolah Terkait Izin Penelitian.....	112

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya, karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa atau disebut dengan masa keemasan (*golden age*). Pada usia emas ini terjadi perubahan yang luar biasa pada otak dan fisik anak, sehingga usia ini sangat penting bagi perkembangan kognitif, afektif, psikomotor, sosial emosional, moral agama, dan seni. Oleh karena itu pendidikan dan lingkungan yang tepat untuk menunjang perkembangan anak usia dini sangat diperlukan.

Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 Bab 1, pasal 1, butir 14, tentang Sistem Pendidikan Nasional, menegaskan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Pengertian tersebut dapat dimaknai bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang dilakukan orang tua dan pendidik

pada anak usia 0-6 tahun dengan memberikan berbagai rangsangan berupa pemberian gizi, kesehatan, perawatan dan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak baik secara jasmani maupun rohani agar anak lebih siap saat memasuki jenjang pendidikan berikutnya.

Pendidikan anak usia dini memiliki fungsi untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang sesuai dengan tahapan usia anak. Sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, aspek yang harus dikembangkan pada anak usia 5-6 tahun mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni.

Aspek perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang melibatkan kemampuan berpikir, termasuk didalamnya kemampuan berpikir kreatif. Melalui kemampuan berpikir kreatif inilah akan timbul kreativitas. Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang perlu untuk dioptimalkan, karena berkaitan dengan keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, mengemukakan bahwa pada kompetensi inti keterampilan (KI-4) salah satu kompetensi dasarnya adalah menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif.

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, mengingat dengan berkegiatan anak dapat mengaktualisasikan dirinya dalam

menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru baik itu berupa ide, cara, maupun produk baru yang tidak terbiasa dan unik, yang dapat diterapkan dalam menyelesaikan suatu masalah.

Anak usia dini pada dasarnya memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu yang baru. Anak banyak bertanya dan sering memperhatikan berbagai hal yang dilihat, didengar dan dirasakannya, mereka memiliki minat dan antusias yang kuat terhadap benda-benda dan lingkungan yang ada disekitarnya, hal ini akan sangat berguna bagi perkembangan kreativitas anak usia dini. Terkait dengan hal tersebut peran guru serta lingkungan yang mendukung sangat dibutuhkan agar kreativitas anak dapat berkembang dengan optimal.

Potensi kreatif pada anak akan dapat diamati ketika anak melakukan kegiatan bermain, karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya secara menyenangkan. Oleh karena itu agar kreativitas anak dapat terstimulus dengan baik maka dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. Terdapat berbagai metode-metode yang dapat mengembangkan kreativitas anak diantaranya metode karya wisata, metode eksplorasi, metode eksperimen, melalui permainan musik, dan metode proyek.

Namun demikian pada kenyataan dilapangan kreativitas anak dapat dikatakan masih belum berkembang secara optimal, dari 20 anak di PAUD Islam Mutiara Buda Way Tenong hanya 4 orang anak yang kreativitasnya sudah berkembang, dan 16 anak kreativitasnya masih belum berkembang. Hal ini terlihat dari, anak jarang diberikan kesempatan untuk memecahkan masalahnya sendiri. Sehingga anak hanya menunggu perintah dari guru untuk melakukan suatu kegiatan dan anak juga hanya mengikuti contoh yang diberikan oleh guru dalam mengerjakan suatu kegiatan. Metode pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru, dimana kegiatan pembelajaran masih bersifat akademik yakni hanya menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Selain itu media pembelajaran yang digunakan guru lebih sering memakai LKS saja sehingga kurang menarik minat belajar anak.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan metode proyek terhadap pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak kelompok di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat sejumlah masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak belum berkembang secara optimal

2. Anak jarang diberikan kesempatan untuk memecahkan masalahnya sendiri dalam kegiatan pembelajaran.
3. Metode pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru, dimana kegiatan pembelajaran masih bersifat akademik, yakni membaca, menulis dan berhitung.
4. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran lebih banyak memakai LKS saja.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penelitian ini hanya dibatasi pada penggunaan metode proyek dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Apakah ada pengaruh penggunaan metode proyek terhadap pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: ingin mengetahui pengaruh penggunaan metode proyek terhadap

pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak usia dini kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan mengembangkan ilmu yang berkaitan dengan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak kelompok B melalui penggunaan metode proyek

### 2. Secara praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat terhadap guru, dan anak.

#### a. Bagi Guru :

Membantu guru agar mampu mengolah pembelajaran dengan menggunakan metode pengajaran yang mampu meningkatkan keenam aspek perkembangan anak secara menyeluruh yang menarik perhatian anak.

#### b. Bagi sekolah :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif kepada lembaga penyelenggara pendidikan PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Perkembangan Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, dimana pada periode ini disebut juga dengan masa keemasan. Pada masa ini anak sangat mudah menerima berbagai rangsangan yang diberikan oleh lingkungan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Montessori dalam Sujiono (2013:54) bahwa usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungan baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan pada fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespons dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola prilakunya sehari-hari.

Selanjutnya Jamaris (2013:16) mengemukakan bahwa, perubahan dalam perkembangan manusia terjadi secara berurutan dan setiap urutan perubahan mempunyai masa tertentu yang relatif panjang, seperti masa usia dini, masa remaja, hingga masa lanjut usia. Artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu, apabila

terjadi hambatan pada perkembangan sebelumnya maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan.

Penjelasan diatas dapat dilihat bahwa masa usia dini merupakan pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Oleh karena itu diperlukan proses pembelajaran dan lingkungan yang dapat menstimulus seluruh aspek perkembangan anak secara optimal.

### **1. Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang melibatkan kemampuan berfikir. Susanto (2011:47) mengungkapkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Sementara itu Tedjasaputra (2001:42) menyatakan bahwa kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat.

Selanjutnya Sujiono (2013:78) mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Perkembangan kognitif ditandai oleh suatu kemampuan untuk merencanakan, menjalankan suatu strategi untuk mengingat, dan untuk mencari solusi terhadap suatu permasalahan. Sementara itu Piaget dalam Thobroni (2015:83) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif seorang anak juga dipengaruhi oleh kematangan dari otak sistem saraf anak, interaksi dengan objek-objek disekitarnya, kegiatan mental anak dalam menghubungkan pengalamannya dengan

kerangka kognitifnya dan interaksi dengan orang-orang disekitarnya. Kemudian Piaget dalam Sujiono (2013:83) menguraikan perkembangan kognitif anak-anak dalam beberapa langkah yang mencakup tahap sensori motor, tahap praoperasional, dan tahap operasional konkret.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu kemampuan yang berkenaan dengan proses berfikir, daya nalar, daya cipta dan daya ingat yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan dari lingkungan sekitar serta menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Kemampuan tersebut terus berkembang sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan kognitifnya sejak awal kelahiran hingga dewasa.

## **2. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif anak usia dini berbeda dengan perkembangan orang dewasa. Proses berfikir anak usia dini hanya terbatas pada pemikiran kongkret saja dan akan terus berkembang menuju pemikiran abstrak seiring dengan tahapan-tahapan perkembangan kognitifnya.

Menurut Piaget dalam Jamaris (2013:26) perkembangan kognitif dibagi kedalam empat tahap perkembangan yakni:

- a) Fase Sensorimotor (0-2 tahun)
- b) Fase Praoperasional (2-7 tahun)
- c) Fase Operasional Konkreat (7-11 tahun)
- d) Fase Operasi Formal (11 tahun sampai dewasa)

Fase sensorimotor merupakan fase pertama dari empat fase perkembangan kognitif. Fase ini berada pada rentang usia 0-2 tahun. Pada rentang usia tersebut anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya melalui panca

indra. Seperti melihat, mendengar, menggenggam, menghisap, dan melempar. Diakhir fase ini anak sudah mulai berpikir kompleks seperti bagaimana cara untuk mendapatkan sesuatu benda yang diinginkan dan melakukan apa yang diinginkan dengan benda tersebut.

Selanjutnya pada rentang usia 2-7 tahun anak berada pada fase kedua dalam perkembangan kognitif yaitu fase praoperasional. Pada fase ini ditandai dengan munculnya sifat egosentris, dimana anak melihat segala sesuatu berdasarkan sudut pandangnya sendiri. Menurut Jamaris (2013:72) pada fase praoperasional ini ditandai dengan berkembangnya fungsi kognitif yakni fungsi simbolik dan fungsi Intuitif.

Tahap simbolik yang terjadi pada usia 2- 4 tahun, anak sudah dapat berpikir tentang objek dan peristiwa secara abstrak. Anak sudah dapat mengungkapkan sesuatu yang ada dihadapannya dengan kalimat dan gambar. Hal ini dapat dilihat pada saat anak bermain, melalui imajinasinya anak mampu menciptakan suatu situasi. Selain itu pada tahap ini anak percaya bahwa objek yang tidak bergerak dapat melakukan kegiatan seperti benda hidup.

Sementara itu tahap berpikir intuitif yang terjadi pada usia 4-7 tahun, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu. Anak sering mengajukan berbagai pertanyaan untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Pada tahap ini anak memiliki banyak pengetahuan tetapi ia tidak tahu bagaimana mengetahui hal tersebut.

Artinya pada tahap praoperasional dimana anak berpikir secara simbolik dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk khayalan dan berbagai bentuk kegiatan bermain.

Fase ketiga dalam tahap perkembangan kognitif anak yaitu fase operasi konkret. Fase ini terjadi pada rentang usia 7-11 tahun. Pada fase operasi konkret anak sudah memakai kemampuan secara logis apabila objek yang menjadi sumber berpikir dihadirkan secara nyata. Selain itu sifat egosentris mulai menghilang dimana anak sudah belajar memahami sesuatu dari sudut pandang orang lain.

Fase operasi formal merupakan fase keempat dari perkembangan kognitif. Fase ini terjadi pada rentang usia 11 tahun sampai dewasa. Cara berpikir anak pada fase ini mulai berpindah dari cara berpikir secara operasi konkret ke cara operasi formal, dimana anak sudah dapat berberpikir secara abstrak.

Fase perkembangan kognitif tersebut akan dialami oleh setiap individu dan sesuai dengan tahapannya masing-masing. oleh karena itu hendaknya anak mendapatkan stimulasi yang tepat dalam melalui setiap tahapan perkembangan tersebut

### **3. Kreativitas**

#### **a) Pengertian Kreativitas**

Berikut ini akan dikemukakan beberapa pengertian kreativitas menurut para ahli, sebagai berikut:

Menurut Susanto (2011:112) kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah.

Sedangkan Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2010:13) mengungkapkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Selanjutnya Santrock dalam Sujiono (2010:38) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak terbiasa serta melahirkan suatu solusi yang unik.

Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berupa ide, cara maupun produk baru yang berbeda dari yang lainnya. Selanjutnya kreativitas inilah yang akan diterapkan dalam menyelesaikan masalah.

Adapun yang dimaksud dengan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada penelitian ini adalah suatu kemampuan untuk menciptakan ide, cara maupun produk yang baru yang berbeda dari yang lainnya yang dapat diterapkan dalam menyelesaikan masalah.

## b) Ciri-Ciri Anak yang Kreatif

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Adapun ciri-ciri kepribadian kreatif yang dikemukakan oleh Munandar (2004:35) yaitu:

- 1) Selalu ingin tahu,
- 2) Memiliki rasa percaya diri yang tinggi,
- 3) Berani mengambil risiko,
- 4) Tidak takut membuat kesalahan dan berani mengemukakan pendapat,
- 5) Memiliki minat yang luas,
- 6) Menyukai aktivitas yang kreatif.

Sedangkan Rahmawati dan Kurniawati (2010:15) mengungkapkan ciri kepribadian yang kreatif yaitu:

- 1) Terbuka terhadap pengalaman baru,
- 2) Fleksibel dalam berpikir dan merespons,
- 3) Tertarik pada kegiatan kreatif,
- 4) Mempunyai rasa ingin tahu yang besar,
- 5) Berani mengambil resiko yang diperhitungkan,
- 6) Percaya diri dan mandiri.

Selanjutnya Guilford dalam Susanto (2011:117) mengemukakan ada 5 ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni:

1. Kelancaran (*fluency*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak cara atau ide.
2. Keluwesan (*flexibility*), ialah kemampuan dalam melakukan berbagai cara untuk menyelesaikan masalah atau menghasilkan sesuatu yang baru.
3. Keaslian (*originality*), ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli yang belum dilakukan sebelumnya.
4. Penguraian (*elaboration*), ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan rinci, secara jelas dan panjang lebar.
5. Perumusan kembali (*re-definition*), ialah kemampuan untuk melihat suatu permasalahan berdasarkan pandangan yang berbeda dengan apa yang telah diketahui orang lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat dilihat bahwa terdapat banyak kesamaan mengenai ciri-ciri seseorang yang kreatif, yakni memiliki

rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, tertarik pada kegiatan yang kreatif serta berani mengemukakan pendapat. Ciri-ciri tersebut menunjukkan bahwa setiap anak yang kreatif memiliki ciri kepribadian secara individual.

### c) Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas seseorang akan muncul apabila dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas menurut Munandar (2004:45) yaitu:

- 1) Pribadi
- 2) Pendorong (*press*)
- 3) Proses
- 4) Produk

Pribadi merupakan faktor penting yang mempengaruhi kreativitas. Kreativitas akan muncul dari dalam diri individu yang memiliki keunikan yang berbeda dari yang lainnya. Melalui keunikan inilah diharapkan akan memunculkan ide-ide baru dan produk-produk yang baru dan berdaya guna. Faktor lainnya yang mempengaruhi terwujudnya kreativitas anak adalah adanya dorongan (*press*) yang kuat dari dalam diri seseorang maupun dari lingkungan sekitar untuk menghasilkan sesuatu.

Anak perlu diberi kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya dengan membiarkannya bersibuk diri secara kreatif. Peran pendidik dalam hal ini adalah memberikan stimulus dan sarana yang dibutuhkan oleh anak. Dalam proses bersibuk diri secara kreatif anak tidak perlu

dituntut untuk menghasilkan suatu produk yang bermakna dengan terburu-buru. Hal itu akan timbul dengan sendirinya dalam lingkungan yang menunjang, menerima dan menghargai anak.

Potensi kreatif yang dimiliki dalam diri seseorang apabila mendapatkan dorongan yang kuat baik dari dalam diri maupun dari lingkungan untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk yang kreatif dan bermakna akan muncul dengan sendirinya.

Selanjutnya Rachmawati dan Kurniawati (2010:38) mengemukakan sifat alami anak usia dini yang mendasar dan sangat mempengaruhi tumbuhnya kreativitas yaitu:

- 1) Pesona dan rasa takjub;
- 2) Imajinasi;
- 3) Rasa ingin tahu;
- 4) Banyak bertanya.

Sifat terpesona dan rasa takjub terhadap sesuatu merupakan sifat khas anak-anak. Pada umumnya mereka akan terpengaruh ketika melihat hal-hal yang menakjubkan. Berawal dari rasa takjub inilah nantinya dapat tercipta suatu karya-karya yang kreatif.

Imajinasi merupakan dunia yang identik dengan anak, dimana segala sesuat yang tidak mungkin menjadi mungkin bagi mereka. Melalui beragam imajinasi yang dimilikinya anak dapat menemukan penyelesaian terhadap masalah yang dihadapi.

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal baru yang ada disekitarnya, anak akan mengamati hal tersebut secara terus menerus tanpa lelah. Berawal dari rasa ingin tahu inilah yang mendorong anak untuk menciptakan suatu karya atau ide-ide baru. Masa awal kanak-kanak sangat diwarnai dengan aktivitas banyak bertanya. Anak akan menanyakan segala sesuatu yang dilihatnya. Hal ini menunjukkan bahwa anak sangat antusias dalam mengenali suatu objek.

Demikianlah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi munculnya kreativitas pada anak. Faktor-faktor tersebut yakni pribadi, pendorong, proses dan produk. Selain keempat faktor tersebut terdapat pula sifat alami yang sangat mempengaruhi tumbuhnya kreativitas seseorang, yaitu pesona dan rasa takjub, memiliki rasa ingin tahu, serta banyak bertanya. Faktor-faktor diatas perlu diketahui bagi pendidik apabila ingin mengembangkan kreativitas pada anak agar dapat memberikan stimulasi yang tepat.

#### **d) Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas**

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung dan juga menghambat upaya dalam menumbuhkembangkan kreativitas pada anak usia dini. Menurut Hurlock dalam Susanto (2011:124) mengungkapkan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu:

1. Waktu;
2. Kesempatan menyendiri;
3. Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa;
4. Sarana;
5. Lingkungan yang merangsang;
6. Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif;
7. Cara mendidik anak;
8. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Faktor-faktor tersebut di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

Waktu merupakan faktor yang penting, agar anak menjadi kreatif hendaknya kegiatan anak tidak diatur sedemikian rupa sehingga anak hanya memiliki sedikit waktu untuk bermain dan menuangkan ide kreatif yang dimilikinya. Kemudian kesempatan menyendiri, anak akan menjadi kreatif apabila ia tidak mendapatkan tekanan dari kelompok sosial.

Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, artinya anak akan menjadi kreatif apabila mereka terbebas dari ejekan yang sering ditujukan kepada anak yang kurang kreatif.

Sarana merupakan salah satu faktor pendukung untuk mengembangkan kreativitas anak, yakni dengan menyediakan sarana yang dapat merangsang anak untuk bereksplorasi. Lingkungan yang merangsang, lingkungan rumah maupun sekolah dapat merangsang kreativitas anak dengan memberikan suatu pengalaman yang menyenangkan dan menjadikan anak dihargai secara sosial.

Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif, sebaiknya orang tua mendorong anak untuk mandiri tanpa harus terlalu melindungi dan mengekang anak. Termasuk cara mendidik anak, mendidik anak secara demokratis dan permisif baik di rumah maupun di sekolah dapat meningkatkan kreativitas anak. Anak perlu mendapatkan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, dimana semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak maka semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Sejalan dengan pendapat di atas, Rahmawati dan Kurniawati (2010:27) mengemukakan empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas, yaitu:

1. Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis.
2. Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apa pun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya.
3. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas.
4. Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Selain faktor pendukung dalam pengembangan kreativitas terdapat pula faktor penghambat, adapun faktor-faktor yang dapat menghambat atau menjadi kendala bagi seseorang dalam mengembangkan kreativitasnya antara lain sebagai berikut:

Amabile dalam Munandar (2004:223) mengemukakan empat hal yang dapat mematikan kreativitas anak, yaitu :

- 1) Evaluasi, dalam memupuk kreativitas anak guru hendaknya tidak memberikan evaluasi atau menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi.

- 2) Hadiah, pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.
- 3) Persaingan, kompetisi atau persaingan lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetisi meliputi keduanya. biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan anak lain dan yang terbaik akan menerima hadiah.
- 4) Lingkungan yang membatasi, belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan dalam lingkungan yang amat membatasi, maka minat intrinsik anak dapat rusak.

Berdasarkan uraian di atas dapat dilihat bahwa terdapat faktor-faktor yang mendukung dan menghambat berkembangnya kreativitas pada anak. Faktor-faktor tersebut meliputi rangsangan mental, kondisi lingkungan, peran guru dan peran orang tua. Keempat faktor tersebut hendaknya mendapatkan perhatian baik dari guru maupun orang tua dalam mengembangkan kreativitas pada anak.

#### **e) Mengembangkan Kreativitas dalam Pembelajaran Anak Usia Dini**

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini dalam pembelajaran menurut Mulyasa (2012:97) yakni:

- 1) Pembelajaran yang menyenangkan;
- 2) Belajar sambil bermain, interaktif;
- 3) Memadukan pembelajaran dengan perkembangan;
- 4) Belajar dalam konteks nyata.

Berdasarkan beberapa hal diatas terkait dengan pengembangan kreativitas pada anak usia dini dapat diuraikan sebagai berikut:

Melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, bervariasi, memberikan kebebasan pada anak untuk berkreasi, menantang dan diminati anak, membuat anak antusias dan banyak bertanya. Hal ini

menunjukkan bahwa guru berhasil menciptakan kesan yang positif tentang belajar.

Belajar sambil bermain, dunia bermain adalah dunia anak. Melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal tanpa disadari, melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan keaktifan yang dimilikinya dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi tanpa merasa terbebani. Melalui kegiatan yang interaktif dapat memberikan kebebasan pada anak untuk mencari dan menemukan sendiri berbagai pengetahuan, informasi dan seni, serta mampu menghasilkan sesuatu yang kreatif dengan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.

Memadukan pembelajaran dengan perkembangan, dalam mengembangkan kreativitas tidak hanya fokus pada satu sisi saja tetapi mencakup seluruh aspek perkembangan anak seperti fisik, kognitif, dan sosial emosional.

Belajar dalam konteks nyata, hal ini menjadi penting bagi anak usia dini karena mereka masih berada pada tahap perkembangan kognitif pra-operasional dan operasional konkret. Oleh karena itu eksplorasi terhadap objek secara langsung dapat membantu proses belajar, selain menyenangkan juga dapat lebih mengaktifkan pancaindera anak mulai dari mata, telinga, hidung, lidah dan kulit sehingga penjelasan guru akan mudah diingat dan dimengerti.

Keempat hal tersebut di atas perlu dipertimbangkan bagi pendidik, terutama dalam merancang kegiatan pembelajaran yang akan diterapkan untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengan memperhatikan hal-hal tersebut diharapkan kreativitas pada anak usia dini dapat berkembang secara optimal.

## **B. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini**

Metode merupakan suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana tertuang dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 menegaskan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran kepada anak untuk mencapai kompetensi tertentu. Metode pembelajaran dirancang dalam kegiatan bermain yang bermakna dan menyenangkan bagi anak.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak, baik itu perkembangan sikap dan nilai moral agama, kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik-motorik, serta seni.

Penggunaan metode pembelajaran pada anak usia dini harus memperhatikan beberapa prinsip, seperti yang dikemukakan oleh Isjoni (2010:84) yaitu:

1. Berpusat pada anak;
2. Partisipasi aktif;
3. Bersifat holistik dan integratif;
4. Fleksibel;
5. Perbedaan individual;

Kedelapan prinsip di atas dapat dijabarkan sebagai berikut:

Prinsip pembelajaran harus berpusat pada anak. Penggunaan metode pembelajaran harus berdasarkan kebutuhan dan kondisi anak, bukan berdasarkan keinginan dan kemampuan pendidik. Partisipasi aktif, maksudnya penerapan metode pembelajaran ditujukan untuk memotivasi minat anak agar untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Bersifat holistik dan menyeluruh artinya kegiatan belajar yang diberikan kepada anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan tanpa terpisah-pisah antara aspek satu dengan yang lainnya. Prinsip pembelajaran harus fleksibel artinya metode pembelajaran yang diterapkan pada anak bersifat dinamis, disesuaikan dengan kondisi dan kemampuan anak.

Prinsip pembelajaran harus memperhatikan perbedaan individual, maksudnya setiapa anak memiliki bakat dan minat yang berbeda-beda, oleh karena itu pendidik dituntut untuk merancang dan menyediakan alternatif kegiatan belajar guna memberi kesempatan kepada anak untuk memilih aktivitas belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya.

### **1. Metode Pembelajaran Anak Usia Dini**

Adapun beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk pendidikan anak usia dini menurut Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 adalah sebagai berikut:

a. Metode Bercerita

Metode bercerita adalah cara bertutur dan menyampaikan cerita secara lisan. Cerita harus diberikan secara menarik. Anak diberi kesempatan untuk bertanya dan memberikan tanggapan. Pendidik dapat menggunakan buku sebagai alat bantu bercerita.

b. Metode Demonstrasi

- Metode demonstrasi digunakan untuk menunjukkan atau memeragakan cara untuk membuat atau melakukan sesuatu.
- c. Metode Bercakap-cakap  
Metode bercakap-cakap dapat dilakukan dalam bentuk tanya jawab antara anak dengan pendidik atau antara anak dengan anak yang lain.
  - d. Metode Pemberian tugas  
Metode pemberian tugas dilakukan oleh pendidik untuk memberi pengalaman yang nyata kepada anak baik secara individu maupun secara berkelompok.
  - e. Metode Sosio-drama/bermain peran  
Metode sosio-drama atau bermain peran dilakukan untuk mengembangkan daya khayal/imajinasi, kemampuan berekspresi, dan kreativitas anak yang diinspirasi dari tokoh-tokoh atau benda-benda yang ada dalam cerita.
  - f. Metode Karyawisata  
Metode karyawisata adalah kunjungan secara langsung ke objek-objek di lingkungan kehidupan anak yang sesuai dengan tema yang sedang dibahas.
  - g. Metode Proyek  
Metode proyek merupakan suatu tugas yang terdiri atas rangkaian kegiatan yang diberikan oleh pendidik kepada anak, baik secara individu maupun secara berkelompok dengan menggunakan objek alam sekitar maupun kegiatan sehari-hari.
  - h. Metode Eksperimen  
Metode eksperimen merupakan pemberian pengalaman nyata kepada anak dengan melakukan percobaan secara langsung dan mengamati hasilnya.

Uraian tersebut menunjukkan terdapat delapan metode yang dapat diterapkan didalam pembelajaran anak usia dini. Penggunaan metode pembelajaran pada anak usia dini hendaknya melibatkan anak dalam kegiatan pembelajaran sehingga anak memperoleh pengalaman dan pengetahuan secara langsung. Pemilihan metode pembelajaran hendaknya disesuaikan juga dengan tujuan yang ingin dicapai. seperti untuk mengembangkan kreativitas metode pembelajaran yang digunakan sebaiknya metode yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi menggunakan berbagai media dan mendorong anak untuk mencari solusi dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Menurut

Rachmawati dan Kurniawati (2010:61) banyak sekali metode yang bisa digunakan untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini salah satu diantaranya adalah metode proyek.

## **2. Metode proyek**

### **a. Pengertian Metode Proyek**

Metode proyek berasal dari gagasan *Jhon Dewey* dalam Moeslichatoen (2004:137) tentang konsep "*Learning by Doing*", yakni proses pemerolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya, terutama proses penguasaan anak tentang bagaimana melakukan sesuatu pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai tujuan. Berkenaan dengan hal tersebut, Piaget dalam Mulyasa (2012:110) mengatakan bahwa kita tidak dapat mengajarkan tentang suatu konsep pada anak secara verbal, tetapi kita dapat mengajarkannya jika menggunakan metode yang didasarkan pada aktivitas anak.

Menurut Permendiknas Nomor 146 tahun 2014 metode proyek merupakan Proyek merupakan suatu tugas yang terdiri atas rangkaian kegiatan yang diberikan oleh pendidik kepada anak, baik secara individu maupun secara berkelompok dengan menggunakan objek alam sekitar maupun kegiatan sehari-hari.

Selanjutnya metode proyek menurut Moeslichatoen (2004:137) merupakan strategi pengajaran yang melibatkan anak dalam belajar memecahkan masalah dengan melakukan kerja sama dengan anak lain,

masing-masing melakukan bagian pekerjaannya secara individual atau dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan yang menjadi milik bersama.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa metode proyek merupakan suatu cara dalam pembelajaran yang melibatkan anak untuk menyelesaikan suatu tugas yang terdiri dari serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, baik secara individu maupun bersama dengan kelompok dengan menggunakan objek alam sekitar.

Adapun penggunaan metode proyek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu cara yang digunakan guru dalam pembelajaran dengan memberikan suatu tugas kepada peserta didik yang terdiri dari serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, baik secara individu maupun bersama dengan kelompok dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar.

#### **b. Manfaat Metode Proyek bagi Anak Usia Dini**

Banyak manfaat yang dapat di ambil dari metode proyek ini baik ditinjau dari pengembangan pribadi, sosial, intelektual, maupun pengembangan kreativitas pada anak. Mulyasa (2012:113) mengungkapkan manfaat dari metode proyek bagi anak usia dini diantaranya sebagai berikut:

1. Memberi pengalaman kepada anak dalam mengatur dan mendistribusikan kegiatan.
2. Belajar bertanggung jawab terhadap pekerjaan masing-masing.
3. Memupuk semangat gotong royong dan kerja sama diantara anak yang terlibat.

4. Memupuk sikap dan kebiasaan dalam melaksanakan pekerjaan secara tekun, cermat, tuntas dan tepat waktu.
5. Mampu mengeksplorasi bakat, minat, dan kemampuan anak.
6. Memberikan peluang kepada setiap anak baik individual maupun kelompok untuk mengembangkan kemampuan yang telah dimilikinya, keterampilan yang sudah dikuasainya yang pada akhirnya dapat mewujudkan daya kreativitasnya secara optimal

Selanjutnya menurut Isjoni (2010:92) kegiatan proyek memiliki makna penting bagi anak antara lain:

- 1) Berkaitan dengan kehidupan anak sehari-hari yang dapat dihubungkan satu dengan yang lain dan dipadukan menjadi suatu hal yang menarik bagi anak, selain juga bersifat fleksibel
- 2) Didalam kegiatan bersama, anak belajar mengatur diri sendiri untuk bekerja sama dengan teman dalam memecahkan suatu masalah.
- 3) Dalam kegiatan proyek, pengalaman akan sangat bermakna bagi anak.
- 4) Kegiatan proyek punya dampak dalam etos kerja, etos waktu, dan etos lingkungan.
- 5) Berlatih untuk berprakarsa dan bertanggung jawab
- 6) Berlatih menyelesaikan tugas yang harus diselesaikan secara bebas dan kreatif.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan manfaat dari penggunaan metode proyek dalam pembelajaran anak usia dini yaitu, dapat melatih anak untuk belajar bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, memberikan kesempatan pada anak untuk menuangkan ide kreatifnya dalam menyelesaikan kegiatan, membiasakan anak untuk mengerjakan pekerjaan dengan tekun, tuntas dan tepat waktu, melatih anak untuk bekerjasama serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

### **c. Rancangan Kegiatan Proyek bagi Anak Usia Dini**

Ada tiga tahap dalam merancang kegiatan proyek bagi anak usia dini yakni, merancang persiapan yang dilakukan guru, merancang

pelaksanaan kegiatan proyek bagi anak, merancang penilaian kegiatan proyek bagi anak usia dini.

### **1. Merancang persiapan yang akan dilakukan guru**

Ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian dalam merancang persiapan melaksanakan kegiatan pengajaran dengan menggunakan metode proyek, seperti yang dikemukakan oleh Moeslichatoen (2004:146) sebagai berikut:

- a) Menetapkan tujuan, tema dan nama permainan kegiatan pengajaran dengan menggunakan metode proyek.
- b) Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan proyek
- c) Menetapkan rancangan pengelompokan anak untuk melaksanakan kegiatan proyek.
- d) Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- e) Menetapkan rancangan penilaian kegiatan pengajaran dengan metode proyek.

Menetapkan tujuan kegiatan merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam merancang persiapan kegiatan proyek. Tujuan kegiatan proyek yaitu untuk melatih anak memperoleh keterampilan untuk memecahkan masalah yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari baik secara mandiri maupun dalam kelompok, keterampilan bekerja untuk mencapai tujuan kelompok, keterampilan bekerjasama, dan menyelesaikan kegiatan yang diberikan. Kemudian menentukan tema yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dalam kegiatan hidup sehari-hari. Dalam penelitian ini tema yang akan digunakan yaitu, tema binatang, tanaman, dan kebutuhan ku. Sesuai dengan rancangan tujuan dan tema yang ditetapkan maka dapat ditetapkan rancangan

bahan dan alat yang dapat disediakan guru sesuai dengan tema dan judul permainan yang telah dirancang oleh guru.

Menetapkan rancangan pengelompokan anak untuk melaksanakan kegiatan proyek. Dalam hal ini yang perlu diperhatikan guru yaitu pengelompokan anak harus sesuai dengan kebutuhan anak, memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan yang diberikan, dan memberikan kesempatan pada anak untuk belajar bertanggung jawab dengan menyelesaikan tugas yang diberikan, baik tugas individual maupun bersama dengan kelompok.

Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan proyek. Merupakan tahap yang sangat penting dilihat dari segi pemecahan masalah. langkah-langkah yang dibuat harus jelas dan terinci. Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan proyek tercermin kegiatan apa yang harus dilakukan anak secara mandiri atau tim kecil, hasil yang diharapkan untuk masing-masing kegiatan, bagaimana cara mengerjakan masing-masing bagian pekerjaan yang harus diselesaikan, bahan dan alat apa yang dibutuhkan untuk melaksanakan pekerjaan tersebut, dan memadukan kegiatan-kegiatan itu untuk menghasilkan sesuatu karya sesuai dengan tujuan pengajaran yang ingin dicapai.

Menetapkan rancangan penilaian kegiatan pengajaran dengan metode proyek. Hal ini disesuaikan dengan tujuan kegiatan proyek,

yakni meningkatkan keterampilan memecahkan masalah, meningkatkan kemampuan bekerjasama anak lain, meningkatkan pengembangan kreativitas anak dan meningkatkan pengembangan tanggung jawab dengan menyelesaikan kegiatan yang diberikan.

## **2. Merancang Pelaksanaan Kegiatan Proyek**

Menurut Moeslichatoen (2004:122) dalam melaksanakan kegiatan proyek bagi anak usia dini ada tiga tahap yang harus dilakukan, yaitu kegiatan pra-pengembangan, kegiatan pengembangan, dan kegiatan penutup.

### **a) Kegiatan pra-pengembangan**

Kegiatan pra-pengembangan merupakan persiapan yang harus dilakukan sebelum pelaksanaan proyek. Kegiatan persiapan akan berpengaruh pada kelancaran pelaksanaan kegiatan proyek. Kegiatan pra pengembangan meliputi kegiatan menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan sesuai dengan tema dan tujuan yang sudah dirancang, menyiapkan pengelompokan anak, menyiapkan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan secara jelas dan rinci.

### **b) Kegiatan Pengembangan**

Kegiatan pengembangan merupakan kegiatan yang harus dilakukan pada saat poses kegiatan pembelajaran. Dimana anak-anak mulai mengembangkan ide-ide kreatif mereka pada

saat kegiatan proyek, dan mengerjakan tugas masing-masing sampai selesai.

c) Kegiatan Penutup

Setelah kegiatan proyek selesai anak-anak diminta menunjukkan dan menceritakan hasil karya yang telah dibuat. Kemudian mengembalikan peralatan yang telah digunakan pada tempat semula, dan membersihkan tempat yang dipakai. Setelah itu anak diajak menyanyikan lagu yang sesuai dengan tema kegiatan.

**3. Rancangan penilaian kegiatan proyek.**

Penilaian kegiatan proyek merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan kegiatan pemberian pengalaman belajar dengan menggunakan metode proyek. Menurut Moeslichatoen dalam Yus (2011:175) dalam kegiatan belajar di TK dengan menggunakan metode proyek terdapat empat aspek yang dinilai yaitu:

- 1) Anak dapat memecahkan masalah yang dihadapi sesuai dengan bagian pekerjaan yang harus di selesaikan masing-masing.
- 2) Anak menyelesaikan tanggung jawabnya secara tuntas,
- 3) Anak dapat menyelesaikan bagian pekerjaan bersama anak lain,
- 4) Anak menyelesaikan bagian pekerjaannya secara kreatif.

Sesuai dengan tujuan dan tema yang telah dibuat sebelumnya, maka rancangan penilaian kegiatan proyek dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik observasi. Yang dirancang untuk diobservasi dalam kegiatan proyek adalah keterlibatan anak dalam memilih kegiatan yang akan dilakukan, keterlibatan anak dalam memilih

bahan yang akan digunakan, keterlibatan anak dalam bekerjasama dengan anak lain, keterlibatan anak dalam menyelesaikan kegiatan yang diberikan.

#### **d. Kelebihan Metode Proyek**

Adapun kelebihan metode proyek ini menurut Juarsih dan Dirman (2014:136) adalah sebagai berikut:

1. Dapat merombak pola pikir peserta didik dari yang sempit menjadi lebih luas dan menyeluruh dalam memandang dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
2. Melalui metode proyek, peserta didik dibina dengan membiasakan menerapkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dengan terpadu, yang diharapkan praktis dan berguna dalam kehidupan sehari-hari.

#### **e. Kekurangan Metode Proyek**

Adapun kekurangan metode proyek ini menurut Juarsih dan Dirman (2014:136) adalah sebagai berikut:

1. Organisasi bahan pelajaran, perencanaan dan pelaksanaan metode ini sukar dan memerlukan keahlian khusus dari guru, sedangkan para guru belum disiapkan untuk ini.
2. Harus dapat memilih topik unit yang tepat sesuai kebutuhan peserta didik, cukup fasilitas dan memiliki sumber-sumber belajar yang diperlukan.
3. Bahan pelajaran sering menjadi luas sehingga dapat mengaburkan pokok unit yang dibahas.

### **C. Kerangka Pikir**

Kreativitas merupakan kemampuan yang sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini. Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru baik itu berupa ide, cara, maupun produk baru yang tidak

terbiasa dan unik dan yang berbeda dari yang lainnya. Selanjutnya kreativitas inilah yang akan diterapkan dalam memecahkan masalah.

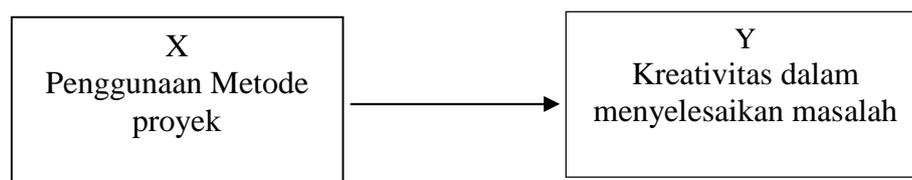
Anak memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu yang baru. Anak usia dini akan banyak bertanya dan sering memperhatikan berbagai hal yang dilihat, didengar dan dirasakannya, mereka memiliki minat dan antusias yang kuat terhadap benda-benda dan lingkungan yang ada disekitarnya, hal ini akan sangat berguna bagi perkembangan kreativitas anak usia dini.

Kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak akan terwujud apabila dikembangkan dengan stimulasi yang tepat. Potensi kreatif pada anak akan dapat diamati ketika anak melakukan kegiatan bermain, karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya secara menyenangkan. Oleh karena itu agar kreativitas anak dapat terstimulus dengan baik maka dibutuhkan pula metode pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. Salah satunya yaitu dengan menggunakan metode proyek.

Penggunaan metode proyek merupakan suatu cara yang digunakan guru dalam pembelajaran dengan memberikan suatu tugas kepada peserta didik yang terdiri dari serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, baik secara individu maupun bersama dengan kelompok dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar.

Melalui penggunaan metode proyek anak dapat berpikir kreatif sesuai dengan ide-ide yang dimilikinya dalam menyelesaikan kegiatan. Selain itu anak memperoleh pengalaman belajar dalam berbagai pekerjaan, dan tanggung jawab untuk dapat dilaksanakan secara terpadu dalam mencapai tujuan akhir bersama. Dengan demikian diharapkan melalui penggunaan metode proyek dapat mengembangkan kreativitas anak dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

Ada pengaruh penggunaan metode proyek terhadap pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong Tahun Ajaran 2015/2016.

### **III METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif yang bersifat noneksperimental, dengan jenis penelitian korelasional. Hubungan antara variabel bisa berbentuk saling hubungan atau hubungan sebab akibat. Menurut Sukmadinata (2011:195), hubungan sebab akibat menunjukkan pengaruh antara suatu variabel terhadap variabel lainnya. Sedangkan menurut Siregar (2015:24) hubungan bersifat sebab akibat atau kausal adalah hubungan yang bersifat memengaruhi antara dua variabel atau lebih.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di PAUD Islam Mutiara Bunda Puralaksana, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat. Adapun penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun Ajaran 2015/2016 tepatnya pada tanggal 05 sampai dengan 08 April 2016.

#### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Penelitian ini mengambil populasi siswa-siswi kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Puralaksana, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat tahun ajaran 2015/2016. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini

berjumlah 20 anak yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Mengingat anggota populasi jumlahnya hanya 20 anak, maka semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel.

#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu, variabel bebas (Independen) dan variabel terikat (dependen).

1. Variabel bebas (independen) dilambangkan dengan simbol X.

Variabel bebas atau independen menurut Yusuf (2014:109) adalah variabel yang memengaruhi, menjelaskan, atau menerangkan variabel yang lain. Variabel ini menyebabkan perubahan pada variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan metode proyek.

2. Variabel terikat (dependen) dilambangkan dengan simbol Y.

Variabel terikat menurut Yusuf (2014:109) adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain tetapi tidak dapat mempengaruhi variabel yang lain. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas dalam menyelesaikan masalah.

#### **E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel**

##### **1. Variabel bebas : Penggunaan Metode Proyek (X)**

**Definisi konseptual:** Penggunaan metode proyek merupakan suatu cara yang digunakan guru dalam pembelajaran dengan memberikan suatu tugas kepada peserta didik yang terdiri dari serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, baik secara individu maupun bersama

dengan kelompok dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar.

**Definisi Operasional** dari penggunaan metode proyek yaitu anak melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru berupa memilih proyek yang akan dilakukan, memilih benda yang akan digunakan, mengerjakan tugas kelompok dan menyelesaikan tugas baik secara individu maupun bersama dengan kelompok. Adapun indikator dari penggunaan metode proyek sebagai berikut :

1. Keterlibatan anak dalam memilih proyek yang akan dilakukan
2. Keterlibatan anak dalam memilih benda yang akan digunakan untuk kegiatan
3. Keterlibatan anak dalam mengerjakan tugas kelompok
4. Keterlibatan anak dalam menyelesaikan kegiatan yang diberikan

## **2. Variabel Terikat : Kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah**

**Definisi konseptual:** Kreativitas dalam menyelesaikan masalah adalah suatu kemampuan untuk menciptakan ide, cara maupun produk baru yang berbeda dari yang lainnya yang dapat diterapkan dalam menyelesaikan masalah.

**Definisi operasional:** Kreativitas dalam menyelesaikan masalah adalah suatu kemampuan untuk menciptakan ide, cara, maupun produk yang berbeda yang dari lainnya yang dapat diterapkan dalam menyelesaikan masalah. Adapun indikator dari kreativitas dalam menyelesaikan masalah sebagai berikut:

- a. Memiliki ide untuk membuat sesuatu
- b. Menemukan cara mengerjakan sesuatu
- c. Menciptakan suatu karya atau produk

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh hasil penelitian, peneliti menggunakan teknik:

### **1. Observasi**

Observasi (*Observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.

Panduan observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi terstruktur, menurut Widoyoko (2014:47) pengisiannya cukup dilakukan dengan memberikan tanda cek ( ) pada pernyataan yang menunjukkan perilaku yang ditampakkan anak. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi terhadap keterlibatan anak dalam penggunaan metode proyek dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah.

Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan skala Guttman. Menurut Sugiyono (2014:96) penelitian menggunakan skala Guttman bila ingin mendapatkan jawaban jawaban yang tegas, dalam skala Guttman hanya ada dua interval yaitu “ya-tidak”.

### **2. Dokumen**

Dokumen menurut Yusuf (2014:391) merupakan catatan atau karya seseorang tentang sesuatu yang sudah berlalu. Dokumen yang digunakan

dalam penelitian ini yakni berkenaan dengan pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah. Dokumen tersebut dapat berbentuk RPPH yang digunakan, rubrik, dan foto.

### **G. Uji Validitas Instrumen**

Suatu instrumen dikatakan valid atau memiliki validitas menurut Sukmadinata (2011: 228) apabila instrumen tersebut benar-benar mengukur aspek atau segi yang akan diukur. Penelitian ini menggunakan pengujian validitas yang dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruk (uji ahli) dimana dapat dibantu dengan menggunakan instrumen penelitian yang sudah diuji oleh ahli, yang dalam penelitian ini instrumen divalidasi oleh dosen FKIP PG-PAUD yaitu Ibu Ari Sofiya, S.Psi.Ma.Psi., Ibu Devi Nawangsasi, M.Pd. Adapun hasil uji validitas dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 73-78.

### **H. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis tabel dan analisis uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana. Sebelum melakukan uji hipotesis dengan regresi linier sederhana terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji linieritas.

#### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas menurut Siregar (2015:153) dilakukan untuk mengetahui apakah populasi data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Apabila berdistribusi normal, maka dapat digunakan uji statistik berjenis

parametrik. Sedangkan bila data berdistribusi tidak normal, maka dapat digunakan uji statistik nonparametrik. Berikut adalah langkah-langkah untuk menghitung uji normalitas secara manual (Siregar, 2015:157):

- a. Membuat hipotesis
- b. Menentukan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$
- c. Kaidah pengujian  
 $H_0$  diterima, jika  $D_{hitung} \leq D_{tabel}$   
 $H_0$  ditolak, jika  $D_{hitung} > D_{tabel}$
- d. Menghitung nilai  $D_{hitung}$
- e. Menentukan nilai  $D_{tabel}$
- f. Membandingkan  $D_{tabel}$  dan  $D_{hitung}$
- g. Membuat keputusan

Adapun perhitungan uji normalitas secara manual dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 96-98. Berdasarkan hasil yang diperoleh yaitu nilai  $D_{hitung}$  sebesar 0,189 dan nilai  $D_{tabel}$  sebesar 0,301. Artinya nilai  $D_{hitung}$  ( $0,189$ )  $<$   $D_{tabel}$  ( $0,301$ ) maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data penggunaan metode proyek dan pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak kelompok B berdistribusi normal. Sehingga dapat dalam penelitian ini dapat digunakan uji statistik berjenis parametrik yaitu regresi linier sederhana.

## 2. Uji Linieritas

Tujuan dilakukan uji linieritas adalah untuk mengetahui apakah antara variabel terikat (Y) dan variabel bebas (X) mempunyai hubungan linier. Uji linieritas dilakukan sebagai uji prasyarat dalam penerapan metode regresi linier. Adapun kaidah pengujiannya menurut Gunawan (2013:95) yaitu :

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima (Data penggunaan metode proyek dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah berpola linier)

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$   $H_0$  ditolak (Data penggunaan metode proyek dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah tidak berpola linier). Adapun langkah-langkah menghitung uji linieritas secara manual dapat dilihat pada lampiran 16 halaman 99-100. Hasil yang diperoleh sebagai berikut :

$$F_{hitung} = 1,227$$

$$F_{tabel} = 4,41$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut menunjukkan nilai  $F_{hitung}$  (1,227) lebih kecil dari  $F_{tabel}$  (4,41). Maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan data penggunaan metode proyek (X) dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah (Y) berpola linier. Artinya model regresi linier sederhana dapat digunakan dalam memprediksi pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah yang dipengaruhi oleh penggunaan metode proyek.

### 3. Analisis Tabel

Analisis yang digunakan untuk variabel X (penggunaan metode proyek) data yang diperoleh dibuat menjadi empat kategori yaitu ST (Sangat Tinggi), T (Tinggi), S (Sedang), R (Rendah), variabel tersebut ditafsirkan dengan menggunakan rumus interval. Menurut Hadi (2006: 178), rumus interval sebagai berikut:

$$i = \frac{(N \cdot T \cdot \frac{NR}{NR})}{K}$$

Gambar 2. Rumus Interval

Keterangan :

- i = Interval  
 NT = Nilai tertinggi  
 NR = Nilai terendah  
 K = Kategori

Sedangkan analisis yang akan digunakan untuk variabel Y (kreativitas dalam menyelesaikan masalah) data yang diperoleh dibuat menjadi empat kategori yaitu BSB (Berkembang Sangat Baik), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), MB (Mulai Berkembang) dan BB (Belum Berkembang). Variabel tersebut ditafsirkan sebagai berikut:

Tabel 1. Penafsiran Analisis Variabel Y (Kreativitas dalam Menyelesaikan Masalah)

Kategori	Keterangan	Interval Nilai
BSB (Berkembang Sangat Baik)	Jika yang dicapai $\geq 7$ aspek yang dinilai	76,00-100,00
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	Jika yang dicapai 5-6 aspek yang dinilai	51,00-75,00
MB (Mulai Berkembang)	Jika yang dicapai 3-4 aspek yang dinilai	26,00-50,00
BB (Belum Berkembang)	Jika yang dicapai baru 2 aspek yang dinilai	0,00-25,00

Sumber: Adopsi dari Depdiknas (2014:25)

#### 4. Uji Hipotesis

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan regresi linier sederhana. Menurut Sugiyono (2014:153) untuk menguji hipotesis hubungan bila data berbentuk interval dapat menggunakan analisis regresi. Analisis regresi adalah salah satu analisis yang mendeskripsikan tentang hubungan sebab akibat dan besarnya nilai hubungan tersebut (Wahana Komputer, 2009:215). Regresi linier sederhana digunakan untuk meramalkan atau memprediksi besaran nilai

variabel tak bebas atau dependent yang dipengaruhi oleh variabel bebas atau independent (Siregar, 2015:220).

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

Gambar 3. Rumus regresi linier sederhana

Keterangan:

**Y** = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan

**a** = Harga Y ketika  $X = 0$  (harga konstan)

**b** = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka garis turun.

**X** = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

## **V. SIMPULAN DAN SARAN**

### **A. SIMPULAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode proyek terhadap pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah. Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengujian hipotesis, dapat ditarik kesimpulan ada pengaruh penggunaan metode proyek terhadap pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak usia dini kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong tahun ajaran 2015/2016.

### **B. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian penulis memberikan saran sebagai berikut:

#### **1. Bagi Guru**

Guru seharusnya melibatkan anak dalam kegiatan pembelajaran agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

#### **2. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan menjadi suatu informasi bagi lembaga penyelenggara PAUD Islam Mutiara Bunda untuk meningkatkan proses pembelajaran khususnya dalam mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak, serta dapat menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan tidak berpusat pada guru, salah satunya yaitu dengan menggunakan metode proyek.

### 3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang ingin menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi, serta dapat mencoba menggunakan metode dan kegiatan yang lebih menarik agar kreativitas anak lebih meningkat dan berkembang secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2014. *Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistik Untuk Penelitian*. Parama Publishing. Yogyakarta
- Hadi, Sutrisno. 2006. *Metodologi Penelitian*. Andi Ofset. Jogjakarta.
- Isjoni. 2010. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Alfabeta. Bandung.
- Jamaris, Martini. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Juarsih dan Dirman. 2014. *Teori Belajar dan Prinsip-Prinsip Pembelajaran yang Mendidik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

- Rachmawati, Yeni dan Kurniawati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usian Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Kencana.
- Siregar, Syofian. 2015. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Statistika Terapan Untuk Perguruan Tinggi*. Kencana. Jakarta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta. Bandung.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks. Jakarta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana. Jakarta.
- Tedjasaputra, Maykes. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan AUD*. PT. Gramedia Widiasana Indonesia. Yogyakarta.
- Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Ar-ruz Media. Yogyakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wahana Komputer. 2009. *Panduan Praktis SPSS 17 untuk Mengolah Data Statistik*. Andi Ofset. Semarang.
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka belajar. Yogyakarta.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak*. Kencana Prenada Media Group. Medan.

Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Prenada Media Group. Jakarta.