

**PENGARUH METODE PROYEK TERHADAP KREATIVITAS
ANAK KELOMPOK B DI PAUD AL-FAJAR KECAMATAN
LABUHAN RATU LAMPUNG TIMUR**

(Skripsi)

Oleh

Wiwik Windasari



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENGARUH METODE PROYEK TERHADAP KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI PAUD AL-FAJAR KECAMATAN LABUHAN RATU LAMPUNG TIMUR

Oleh

Wiwik Windasari

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kreativitas anak dalam di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur yang ditandai anak belum mampu menciptakan produk tanpa bantuan orang lain. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh metode proyek terhadap kreativitas anak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis asosiatif kausal. Sampel penelitian berjumlah 30 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengambilan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan rumus regresi linier sederhana. Hasil penelitian dan analisis data yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara metode proyek dengan kreativitas anak kelompok B di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur.

Kata Kunci : Metode Proyek, Kreativitas, Anak Usia Dini

ABSTRACT

EFFECT OF PROJECT METHODS ON CREATIVITY CHILD GROUP B IN AL-FAJAR PAUD LABUHAN RATU DISTRICTS EAST LAMPUNG

By

Wiwik Windasari

The research problem is the low creativity of children in PAUD Al-Fajar districts Labuhan Ratu East Lampung. Factors that cause low creativity is the lack of opportunities for children to engage directly in activities that stimulate children creativity. This research uses quantitative method with causal associative type. The sample in this study amounted to 30 children. This research was conducted in the academic year 2016/2017. The research was conducted for 4 days, on 13-16 march 2017. The sampling technique used purposive sampling. The independent variable is the project method dan the dependent variable is creativity. The result of research and analysis showing There is a significant influence between the project method and the creativity of group B children in PAUD Al-Fajar Labuhan Ratu District East Lampung.

Keywords: earlychildhood, creativity, project method

**PENGARUH METODE PROYEK TERHADAP KREATIVITAS
ANAK KELOMPOK B DI PAUD AL-FAJAR KECAMATAN
LABUHAN RATU LAMPUNG TIMUR**

Oleh

Wiwik Windasari

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

pada

Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **PENGARUH METODE PROYEK
TERHADAP KREATIVITAS ANAK
KELOMPOK B DI PAUD AL-FAJAR
KECAMATAN LABUHAN RATU
LAMPUNG TIMUR**

Nama Mahasiswa : **Wiwik Windasari**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1313054066**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.
NIP 19760602 200812 2 001


Drs. Maman Surahman, M.Pd.
NIP 19590419 198508 1 004

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

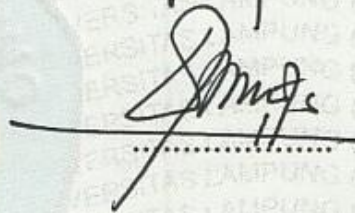
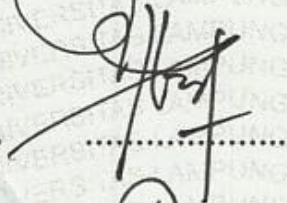
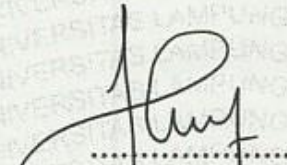
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.

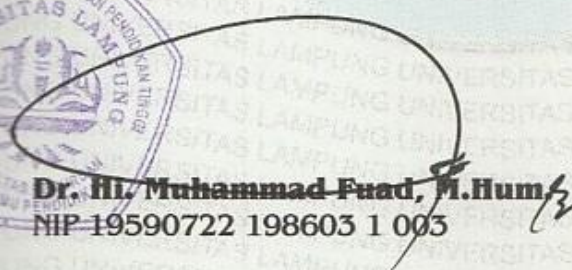
Sekretaris : Drs. Maman Surahman, M.Pd.

Penguji Utama : Dr. Rochmiyati, M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Hl. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP-19590722 198603 1 003



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wiwik Windasari
Nomor Induk Mahasiswa : 1313054066
Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Metode Proyek terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur”** tersebut adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 25 Juli 2017

Yang membuat pernyataan


Wiwik Windasari

NPM. 1313054066

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Wiwik Windasari dilahirkan di Labuhan Ratu IV, Kecamatan Labuhan Ratu, Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 26 Juli 1995. Merupakan anak ke dua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Marsito dan Ibu Kalimah dengan satu kakak Laki-laki bernama Sugeng Widodo.

Penulis mengawali pendidikan di RA Al-Hidayah Labuhan Ratu IV pada Tahun 2000-2001. Setelah itu menempuh pendidikan dasar di SD Negeri Labuhan Ratu IV pada tahun 2001-2007. Setelah itu melanjutkan di SMP PGRI 3 Labuhan Ratu pada tahun 2007-2009. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Labuhan Ratu pada tahun 2010-2013. Pada tahun 2013, penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Lampung.

Tahun 2016 tepatnya pada semester tujuh, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Kependidikan (KKN-KT) di TK Aisyiyah Sidodadi Lampung Tengah, dan melakukan penelitian di Desa Labuhan Ratu IV Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur.

MOTTO

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya itu adalah untuk dirinya sendiri”

(QS. Al-Ankabut 29:6)

“Jika anda memiliki keberanian untuk memulai, anda juga memiliki keberanian untuk sukses”

(David Viscoot)

“Jangan pernah takut untuk gagal, karena kesuksesan dapat diraih jika kita berani mengambil resiko”

(Wiwik Windasari)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbilalamin....

Puji syukur kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan segala nikmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan yang dipersembahkan kepada:

Ibunda tersayang yang telah mengandungku, melahirkanku, dan membesarkanku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tak pernah lekang oleh waktu. Semoga Allah membalas semua kebaikan engkau dengan Surga-Nya.

Ayahanda tersayang yang telah mengurus semua keringatnya untuk memberikan sesuap nasi untukku, melindungiku dan selalu mengajarkanku untuk berbuat kebaikan.

Dosen-dosenku, terutama pembimbingku yang tak pernah lelah dan selalu sabar memberikan bimbingan dan arahan kepadaku.

Sahabat tercinta, yang selalu ada untuk membantu dan memberikan semangat kepadaku.

Serta Almamater tercinta

SANWACANA

Bismillahirrohmanirrohim

Puji Syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan nikmat-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Unila. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Metode Proyek terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur”.

Proses Penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan sumbang saran, bantuan, nasihat, serta saran-saran yang membangun. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Hi Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi selaku Ketua Program Studi PG-PAUD dan sekaligus Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran-saran, dan nasihat yang diberikan.

4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd selaku Pembimbing kedua atas bimbingan, kesabaran, ketelitian dan masukannya kepada penulis.
5. Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si selaku Penguji dan Pembahas, terima kasih atas saran-saran dan nasehat yang diberikan.
6. Dosen-dosen PG-PAUD khususnya dan Dosen FKIP Universitas Lampung pada umumnya, yang telah memberikan ilmu dan kasih sayang dalam membimbing dan mendidik kami untuk menjadi insan yang lebih baik dan berpendidikan.
7. Kepada kedua orang tua ku Ayahanda Marsito dan Ibunda Kalimah yang tersayang, terimakasih telah membesarkanku, memberikan kasih sayang, doa yang tiada henti, dukungan baik secara moril dan materil, dan yang telah mengantarkan ku hingga mencapai kesuksesan.
8. Kakakku tersayang Sugeng Widodo, terimakasih atas kesabaran, nasehat dan dukungan yang telah engkau berikan.
9. Reza Randika, terimakasih telah menjadi sahabat terbaikku yang selalu mendengarkan keluh kesahku dan memberikan motivasi kepadaku.
10. Sahabat-sahabatku Ariyanti Novelia Candra, Ganjar Rohmah Saputri, Yuliani, Eka Fitriana, dan Trisusanti, terimakasih atas keceriaan, bantuan dan dukungan yang telah kalian berikan.
11. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD angkatan 2013, terkhusus teman-teman kelas B Terimakasih atas kebersamaan dan kekeluargaan yang telah diberikan.
12. Teman-teman KKN-PPL (Nurbella, Dian, Nurul, Melsa, Ratih, Vivi dan Septo) Kenangan manis tak terlupakan.

13. PAUD Al-Fajar Labuhan Ratu IV, terimakasih atas kerjasamanya selama penelitian.
14. Almamater tercinta yang telah memberikan kebanggaan dan motivasi bagi penulis.
15. Semua Pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amin.

Bandar Lampung, 25 Juli 2017
Penulis

Wiwik Windasari

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---------------------------------------------------------|----------------|
| DAFTAR TABEL | xvi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xviii |
| | |
| I. PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 4 |
| C. Batasan Masalah..... | 4 |
| D. Rumusan Masalah | 5 |
| E. Tujuan Penelitian | 5 |
| F. Manfaat Penelitian | 5 |
| | |
| II. KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Hakikat Anak Usia Dini | 7 |
| 1. Pengertian Anak Usia Dini | 7 |
| 2. Bermain Anak Usia dini..... | 8 |
| 3. Karakteristik Anak Usia Dini..... | 12 |
| B. Teori Belajar..... | 13 |
| 1. Teori Behaviorisme | 13 |
| 2. Teori Kognitif..... | 15 |
| 3. Teori Konstruktivisme | 17 |
| C. Kreativitas Anak Usia Dini | 19 |
| 1. Definisi Kreativitas Anak Usia Dini | 19 |
| 2. Ciri-ciri Kreativitas AUD..... | 21 |
| 3. Faktor Penghambat dan Pendukung Kreativitas AUD..... | 23 |

| | |
|---------------------------------------------|----|
| D. Metode Proyek | 25 |
| 1. Pengertian Metode Proyek | 25 |
| 2. Tujuan Metode Proyek..... | 27 |
| 3. Prosedur Pelaksanaan Metode Proyek | 29 |
| 4. Keunggulan Metode Proyek..... | 31 |
| E. Penelitian Relevan..... | 32 |
| F. Kerangka Pikir | 33 |
| G. Hipotesis Penelitian..... | 35 |

III. METODE PENELITIAN

| | |
|-------------------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian..... | 37 |
| B. Paradigma Penelitian..... | 37 |
| C. Tempat dan Subjek Penelitian..... | 38 |
| D. Waktu Penelitian | 38 |
| E. Populasi dan Teknik Sampling..... | 38 |
| F. Variabel Penelitian | 39 |
| G. Definisi Variabel Penelitian | 40 |
| H. Prosedur Penelitian..... | 41 |
| I. Instrumen Penelitian..... | 42 |
| J. Teknik dan Alat Pengumpulan Data | 46 |
| K. Teknik Analisis Data..... | 47 |
| L. Uji Instrumen | 48 |
| M. Uji Persyaratan Analisis..... | 49 |
| N. Uji Hipotesis | 50 |

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|------------------------------------------|----|
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian | 51 |
| B. Hasil Penelitian | 55 |
| C. Pembahasan Penelitian..... | 64 |

| | |
|--------------------------------|-----------|
| V. KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan..... | 70 |
| B. Saran..... | 70 |
| DAFTAR PUSTAKA | 72 |
| LAMPIRAN..... | 75 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|----------------------------------------------|---------|
| 1. Populasi dan Sampel Penelitian | 39 |
| 2. Kisi-kisi Penilaian Kegiatan Proyek | 44 |
| 3. Kisi-kisi Penilaian Kreativitas | 45 |
| 4. Data siswa PAUD Al-Fajar | 54 |
| 5. Data Guru PAUD Al-Fajar..... | 55 |

TABEL GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|----------------------------------------------|---------|
| 1. Kerangka Pikir | 37 |
| 2. Rumus Regresi Linier | 46 |
| 3. Paradigma Penelitian..... | 38 |
| 4. Struktur Kepengurusan PAUD Al-Fajar | 53 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---------------------------------------------------------|---------|
| 1. Blue Print Rubrik Penilaian Metode Proyek (X) | 75 |
| 2. Blue Print Rubrik Penilaian Kreativitas (Y) | 77 |
| 3. Rubrik Penilaian Metode Proyek (X) | 80 |
| 4. Rubrik Penilaian Kreativitas (Y)..... | 82 |
| 5. Permohonan Uji Validasi Ahli..... | 84 |
| 6. Instrumen Penelitian Sebelum divalidasi Ahli..... | 86 |
| 7. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian | 92 |
| 8. Instrumen Penelitian Setelah divalidasi Ahli | 94 |
| 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian | 97 |
| 10. Lembar Observasi Kegiatan Proyek | 113 |
| 11. Lembar Observasi Kegiatan Kreativitas | 125 |
| 12. Data Hasil Rekapitulasi Nilai Metode Proyek | 137 |
| 13. Data Hasil Rekapitulasi Nilai Kreativitas | 138 |
| 14. Uji normalitas <i>Chi Square</i> | 139 |
| 15. Uji Linieritas F hitung (Annova)..... | 146 |
| 16. Perhitungan Manual Regresi Linier sederhana..... | 149 |
| 15. Daftar tabel F | 152 |
| 17. Foto-foto Penelitian (Dokumentasi)..... | 158 |
| 18. Surat Keterangan Judul Penelitian | 166 |
| 19. Izin Penelitian Pendahuluan..... | 167 |
| 20. Balasan Izin Penelitian Pendahuluan | 168 |
| 21. Surat Izin Penelitian..... | 169 |
| 22. Surat Balasan Izin Penelitian | 170 |
| 23. Surat Penunjukan Pembimbing dan Pembahas | 171 |
| 24. Surat Keterangan Membimbing Skripsi..... | 172 |

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha dan upaya yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak dengan tujuan untuk mengembangkan semua potensi anak serta menjadikan manusia menjadi manusia seutuhnya. Mengutip UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan yang secara sadar dilakukan oleh orang dewasa kepada peserta didik dengan maksud agar peserta didik dapat mengembangkan semua potensinya, sehingga peserta didik memiliki kesiapan, keterampilan dan kemampuan dalam menghadapi tantangan global dimasa yang akan datang.

Mengutip Undang-undang No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada Bab 1 pasal 1 yang berbunyi :

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini diberikan kepada anak yang berusia 0-6 tahun.

Pendidikan pada anak dilakukan dengan cara pemberian stimulasi yang tepat sesuai dengan tingkat kematangan dan usia anak. Pendidikan anak usia dini dilakukan dengan maksud agar anak-anak memiliki kesiapan mental dalam mengikuti pendidikan Sekolah Dasar.

Hakikatnya, setiap anak yang lahir ke dunia memiliki potensi kreatif. Hal ini dapat dilihat dari besarnya rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu. Orang dewasa sebagai fasilitator yang memfasilitasi anak dalam mengembangkan potensi dan semua aspek perkembangannya. Upaya pengembangan kreativitas anak hendaknya dilakukan sejak usia dini, sebab pada rentang usia 0 sampai 6 tahun adalah periode sensitif bagi anak, pada masa ini anak akan berkembang pesat dan lebih banyak menyerap informasi yang diberikan oleh orang dewasa. Pemberian stimulasi melalui media dan permainan yang menarik dapat meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada hari Senin, 13 Oktober 2016 di PAUD Al-Fajar Kelompok B Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur. Hasil observasi terlihat bahwa kreativitas anak dalam menciptakan produk terlihat masih sangat rendah. Hal ini ditandai dengan: anak belum bisa menciptakan suatu produk tanpa bantuan orang lain, anak mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah sederhana ketika bermain, dan anak belum mau bekerjasama dalam satu kelompok.

Salah satu faktor yang menjadi penduga Kreativitas anak masih rendah karena masih kurangnya kegiatan yang memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk berkreaitivitas. Kegiatan pembelajaran di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur masih didominasi oleh kegiatan membaca, menulis dan berhitung. Anak belum bisa menciptakan produk tanpa bantuan orang lain dapat dilihat ketika anak diminta untuk membentuk plastisin menjadi sesuatu yang anak sukai (boleh makanan, boleh benda,dll) terdapat 19 anak yang meminta bantuan guru untuk mengajari membentuk sesuatu yang anak mau (contohnya meminta bantuan guru untuk membentuk boneka) dan selain itu ada 11 anak yang melihat atau meniru hasil karya teman.

Anak mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah sederhana. hal ini terlihat ketika anak anak membentuk plastisin menjadi sebuah benda, anak memerlukan benda lain yang mendukung apa yang akan ia bentuk. Misalnya ketika anak akan membentuk kucing maka ia membutuhkan cetakan untuk

mencetak. Ada sebanyak 13 anak yang belum bisa menyelesaikan masalah sederhana ketika bermain.

Anak belum mau bekerjasama dalam kelompok. hal ini terlihat ketika anak-anak berada dalam kelompok kecil, anak-anak mengerjakan tugas sendiri-sendiri, sehingga dalam kelompok tersebut ada beberapa anak yang tidak bisa mengerjakan tugas karena tidak mendapatkan media/ mainan. Padahal jumlah media/ mainan sudah disesuaikan dan cukup jika dilakukan secara berkelompok. Anak yang belum mau bekerjasama dalam kelompok berjumlah 14 anak.

Anak yang kreatif tentunya tidak terlepas oleh pendidik yang kreatif dalam memilih dan menyediakan media yang bervariasi, dan memberikan permainan-permainan yang edukatif dan menyenangkan. Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah dengan metode proyek. Metode proyek adalah bentuk kegiatan yang memberikan kebebasan kepada anak untuk membangun pengetahuannya, bekerja sama dan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan tersebut di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “pengaruh metode proyek terhadap kreativitas anak kelompok B di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah yang berhubungan dengan Pengaruh metode proyek terhadap kreativitas anak, yaitu :

1. Kreativitas anak dalam menciptakan produk masih rendah.
2. Anak mengalami kesulitan dalam menciptakan sesuatu jika tanpa bantuan orang lain dan meniru teman.
3. Anak mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah sederhana.
4. Anak belum mau bekerjasama dalam satu kelompok.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah, dalam hal ini peneliti membatasi pada : Pengaruh Metode Proyek terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur.

D. Rumusan Masalah dan Permasalahan

Berdasarkan pada identifikasi masalah dan batasan masalah tersebut di atas, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Rendahnya Kreativitas anak Kelompok B di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur” dengan Permasalahan adalah sebagai berikut: “Adakah Pengaruh Metode Proyek terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur ? “.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Metode Proyek terhadap kreativitas anak kelompok B di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Guru

- a. Memberikan inspirasi bagi guru dalam memberikan media belajar yang menarik, bervariasi dan merangsang anak untuk berkegiatan.
- b. Memberikan motivasi kepada guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam merencanakan kegiatan yang menyenangkan serta dapat mengembangkan kreativitas anak.

2. Manfaat Bagi Kepala Sekolah

Memberikan informasi tentang kegiatan bermain yang menyenangkan dan mengembangkan semua potensi anak sehingga dapat berkerja sama dengan guru kelas agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dalam mengembangkan kreativitas anak.

3. Manfaat Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuktikan penelitian terdahulu bahwa Metode proyek berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B di PAUD Al-Fajar Labuhan Kecamatan Ratu Lampung Timur.

4. Manfaat Bagi Peneliti lain

- a. Dapat dijadikan sumber rujukan yang relevan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengaruh metode proyek terhadap kreativitas anak usia dini.
- b. Memberikan informasi bahwa terdapat pengaruh Metode proyek terhadap kreativitas anak usia dini.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang berusia 0-6 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Anak usia dini akan tumbuh dan berkembang secara optimal apabila lingkungan memberikan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan tingkat kematangan dan usia anak.

Menurut Sujiono (2013: 6) Anak usia dini adalah :

Sosok individu yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini anak mengalami pertumbuhan yang sangat cepat dalam berbagai aspek perkembangan hidup manusia.

Anak usia dini adalah seorang individu yang sedang tumbuh dan berkembang sangat pesat, dan pada masa inilah disebut sebagai fondasi dalam kehidupan selanjutnya, oleh karena itu pendidikan pada anak usia dini hendaknya mengajarkan nilai-nilai dan moral yang kuat agar ketika ia dewasa tidak akan pernah termakan oleh zaman yang selalu berubah-ubah.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik

Indonesia No.137 Tahun 2014 Pendidikan anak usia dini adalah :

Upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini akan tumbuh dan berkembang secara optimal jika ia diberikan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak dengan tetap menyenangkan dan anak tidak merasa terbebani, yakni melalui kegiatan bermain edukatif. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak usia lahir sampai dengan enam tahun yang membutuhkan stimulasi dari orangtua atau guru agar semua potensi dapat berkembang secara optimal.

2. Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah dunia kerja anak usia dini atau usia pra sekolah dan menjadi hak oleh setiap anak untuk bermain. Melalui bermain anak belajar, melalui bermain anak dapat menemukan pengetahuan dan pengalamannya sendiri, melalui bermain anak bebas bereksperimen dan bereksplorasi dengan lingkungan dan melalui bermain anak dapat memecahkan masalahnya sendiri.

Faizah (2008:112) mengatakan bahwa:

Bermain adalah kegiatan berbuat, menumbuhkan rasa percaya diri yang kuat. bermain sebagai media anak untuk belajar tentang kemanusiaan. Mereka mengintegrasikan semua aspek yang mereka miliki di berbagai bidang kecerdasan. Memaknai

proses tumbuh kembang mereka sebagai anak-anak dalam dunia yang indah.

Bermain adalah kegiatan dimana anak melakukan sendiri kegiatan dengan tanpa adanya paksaan dari siapapun. Melalui bermain anak akan belajar untuk percaya pada diri sendiri, belajar segala hal melalui lingkungan dan caranya sendiri. Selaras dengan pendapat para ahli berikut ini.

Sedangkan Hasnida (2015:3) mengatakan bahwa :

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini dilaksanakan dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, artinya bahwa inti kegiatan belajar anak adalah bermain. melalui bermain inilah anak mencoba berbagai hal yang menarik untuk dirinya serta mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya. Secara ilmiah, bermain akan memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu secara lebih dalam dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya.

Anak usia dini tidak sama dengan orang dewasa, begitu juga dengan gaya belajarnya. Anak usia dini belum bisa berfikir secara abstrak, oleh karena itu kegiatan belajar hendaknya dilakukan secara menyenangkan, seperti melalui kegiatan bermain yang edukatif.

Sedangkan Suyadi (2013:34) mengatakan bahwa:

Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode, materi/bahan, dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan), menemukan, dan memanfaatkan benda-benda yang ada disekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka kegiatan bermain merupakan kebutuhan bagi anak, melalui bermain anak akan belajar dan

memperoleh pengetahuan baru. Kegiatan bermain dilakukan secara langsung dan tanpa adanya paksaan dari siapapun. Melalui bermain anak akan merasa bebas dan senang. tugas pendidik adalah sebagai fasilitator yang merancang kegiatan bermain yang penuh dengan nilai edukatif.

b. Tujuan Bermain

Segala sesuatu yang dilakukan anak tentunya memiliki tujuan yang jelas guna mengembangkan semua aspek-aspek perkembangan dan potensi anak. Berikut ini adalah tujuan bermain menurut para ahli.

Menurut Kemendikbud Pendidikan Anak usia Dini (2014:1) tujuan bermain adalah "Memelihara perkembangan anak dan pertumbuhan optimal anak usia dini melalui kegiatan main yang kreatif, interaktif, dan terintegrasi dengan lingkungan anak".

Sedangkan menurut Mutiah (2012:146) Tujuan bermain dapat dilihat dari aspek perkembangan anak, antara lain :

- a) Bermain membantu anak dalam membangun konsep dan pengetahuan anak.
- b) Bermain membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berfikir abstrak.
- c) Bermain membantu anak dalam mengemabangkan kemampuan menyelesaikan masalah.
- d) Bermain membantu mengurangi rasa takut pada anak.
- e) Bermain mengembangkan motorik kasar dan halus anak.
- f) Bermain membantu mengembangkan bahasa anak.

Ketika anak bermain anak akan menyentuh, berinteraksi dengan lingkungannya, dan mengadakan percobaan. Malalui percobaan-percobaan itulah anak akan mendapatkan pengalaman baru

menemukan pengetahuan baru melalui caranya sendiri. Pada saat anak bermain, anak akan menghadapi persoalan-persoalan sederhana dan menuntut anak untuk dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya tersebut.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan bermain adalah untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan. Melalui kegiatan bermain anak belajar dengan cara yang menyenangkan anak dapat membangun pengetahuannya, berinteraksi dengan orang lain, dan belajar menyelesaikan masalah sederhana.

c. Manfaat Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang disukai anak, karena ketika anak bermain, anak akan merasakan kesenangan dan kebebasan dalam diri anak. Berikut ini adalah manfaat bermain menurut para ahli.

Menurut Kemendikbud Pendidikan Anak Usia Dini (2014:2) mengatakan bahwa bermain memiliki manfaat, antara lain:

- a) Melatih seluruh anggota badan termasuk panca indera yang berguna untuk melatih kemampuan memori jangka pendek, menengah, dan jangka panjang.
- b) Mengembangkan kemampuan berfikir kreatif
- c) Melatih keterampilan memecahkan masalah
- d) Melatih mengatasi ketakutan dan kekhawatiran
- e) Mengembangkan pengetahuan baru
- f) Meningkatkan kemampuan menggunakan alat
- g) Mengembangkan kemampuan berbahasa.

Bermain memberi pengaruh besar kepada perkembangan kemampuan dan mental anak, karena melalui bermain anak akan belajar dan

melalui bermain anak menyelesaikan masalah sederhana dengan caranya sendiri.

Musbikin (2010:88) mengatakan bahwa:

Bermain bermanfaat sebagai hiburan dan mengalihkan perhatian anak” ketika anak bermain anak akan terhibur dan merasa senang,serta perhatian anak akan tertuju pada permainan yang sedang dimainkan pada saat itu juga.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan bermain dapat membuat anak merasa senang, menemukan ide dalam memecahkan masalah, membangun pengetahuannya sendiri dan belajar untuk percaya diri.

3. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini berbeda dengan fase usia anak lainnya, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan unik, oleh karena itu orang tua atau guru perlu memahami karakteristik anak usia dini.

Aisyah (2008:1.4) mengungkapkan beberapa karakteristik anak usia dini, antara lain :

- a) **Memiliki Rasa Ingin Tahu yang Besar**
Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya. Rasa ingin tahu pada diri anak begitu besar, sehingga anak anak terus bertanya untuk mencari jawaban atas rasa ingin tahunya tersebut.
- b) **Merupakan Pribadi yang Unik**
Anak usia dini berbeda antara satu dengan yang lainnya. Setiap anak memiliki keunikan masing-masing, oleh karena itu orang dewasa tidak boleh menyamakan anak satu dengan yang lain.
- c) **Suka Berfantasi dan Berimajinasi**
Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal yang jauh melampaui kondisi nyata.
- d) **Masa Paling Potensial untuk Belajar**
Anak usia dini sering disebut dengan istilah *Golden Age* atau usia emas karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek.
- e) **Menunjukkan Sikap Egosentris**

Egosentris artinya, anak usia dini hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, bukan sudut pandang orang lain.

Menurut Yus (2014:27) mengemukakan bahwa ada beberapa karakteristik anak usia dini, antara lain:

- a) Segi fisik, ditandai dengan keaktifan anak dalam melakukan berbagai aktivitas atau kegiatan, b) segi bahasa, ditandai dengan kemampuan anak dalam memahami perkataan orang lain dan mampu mengungkapkan sesuatu, c) segi kognitif, ditandai dengan rasa ingin tahu anak yang besar terhadap sesuatu, d) bentuk permainan bersifat individu, sedangkan aktivitas bermain dilakukan secara bersama-sama dengan anak lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik anak usia dini sangat unik, berbeda dengan fase usia lainnya, anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang besar, aktif, suka berfantasi, dan pada masa usia dini inilah masa yang potensial untuk belajar melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Pembelajaran pada anak usia dini hendaknya disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan usia anak agar menghasilkan perubahan baik segi afektif, kognitif dan psikomotor. Seorang Pendidik hendaknya memahami teori belajar anak usia dini, Berikut ini adalah teori-teori belajar menurut para ahli.

B. Teori Belajar

Pembelajaran pada anak usia dini harus dikaitkan dengan teori belajar yang ada. Teori belajar adalah sudut pandang atau aliran secara teoritis mengenai proses belajar dan melihat pertumbuhan dan perkembangan anak melalui proses belajar tersebut. Melalui proses belajar diharapkan anak dapat mengembangkan enam aspek perkembangan dan semua potensinya. Berikut ini adalah macam-macam teori belajar menurut ahli dan terdapat satu teori belajar yang cocok digunakan dalam penelitian ini.

1. Teori Behaviorisme

Manusia berada pada lingkungan, oleh karena itu setiap manusia dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada. Lingkungan yang baik akan memberikan stimulasi yang dapat membantu perkembangan seseorang atau individu.

Menurut Latif, dkk (2013:73) behaviorisme adalah aliran psikologi yang memandang bahwa:

Manusia belajar dipengaruhi oleh lingkungan. Menurut teori ini belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respons yang bersifat mekanis. Lingkungan yang diorganisasikan akan dapat memberikan stimulus yang baik, sehingga pengaruh dari stimulus tersebut diharapkan dapat memberikan respons dan hasil seperti yang diharapkan.

Sedangkan Skinner dalam Sujiono (2009:55) mengatakan bahwa “perilaku dapat dibentuk dengan memberikan kata-kata atau tindakan tertentu” teori behaviorisme identik dengan Stimulus dan respons. Sedangkan Menurut Gagne dalam Morisson (2012:120) mengatakan bahwa “belajar memberi kontribusi terhadap adaptasi yang diperlukan untuk mengembangkan proses

yang logis, sehingga perkembangan tingkah laku (behavior) adalah hasil dari efek belajar yang kumulatif’.

Berdasarkan beberapa teori tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa teori belajar behaviorisme adalah teori perilaku manusia dalam lingkungannya. Lingkungan akan memberikan pengaruh dan stimulasi kepada setiap individu, melalui interaksi tersebut akan menghasilkan reaksi yang berupa pengetahuan dan pengalaman baru.

2. Teori Kognitif

Teori kognitif menjelaskan bagaimana seseorang memperoleh sejumlah informasi dan dapat diingat dalam waktu yang cukup lama, oleh karena itu perlu menerapkan suatu strategi belajar tertentu yang dapat memudahkan semua informasi diproses di dalam otak melalui beberapa indera.

Santrock (2012:310) mengatakan bahwa inti dari teori kognitif adalah:

Proses memori dan berfikir (*thinking*). Anak secara bertahap mengembangkan kapasitas untuk mengembangkan untuk memproses informasi, dan secara bertahap pula mereka biasa mendapatkan pengetahuan dan keahlian yang kompleks.

Sedangkan Jarvis (2000:141) mengatakan bahwa “cara berfikir anak berbeda bukan hanya karena kurang matang dibandingkan dengan orang dewasa karena kalah pengetahuan, tetapi juga secara kuantitatif”. Sedangkan

Peaget dalam Sujiono (2009:119) mengatakan bahwa :

Kognitif anak berkembang melalui suatu proses *active learning*. Para pendidik hendaknya mengimplementasikan *active learning* dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan yang dapat mengoptimalkan penggunaan seluruh panca indera anak.

Berdasarkan beberapa pendapat tokoh tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini dalam mendapatkan informasi secara bertahap dan bukan sesuatu yang instan, rangsangan yang diberikan harus bersifat berkelanjutan dan anak harus terlibat langsung dalam proses pembelajaran, dan perlu diingat bahwa cara belajar anak usia dini berbeda dengan cara belajar orang dewasa, anak usia dini belajar melalui benda-benda kongkret.

3. Teori Konstruktivisme

Pengetahuan anak dibangun dalam diri melalui pengamatan, interaksi, pengalaman langsung dengan lingkungan secara berkesinambungan.

Semiawan (2002:3) berpendapat bahwa :

Pendekatan konstruktivisme bertolak dari suatu keyakinan bahwa belajar adalah membangun (*to construct*) pengetahuan itu sendiri, setelah dicerna kemudian dipahami dalam diri individu, dan merupakan perbuatan dari dalam diri seseorang. Dalam perbuatan belajar bukan isi pembelajarannya yang penting, melainkan bagaimana mempergunakan peralatan mental untuk menguasai apa yang dipelajari.

Sedangkan Faizah (2008:66) mengatakan bahwa :

Teori belajar konstruktivisme berdasarkan pada asumsi bahwa anak sebagai pembelajar mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Sebagai upaya menjalani pengembaraan mereka dalam berfikir dan merasa, anak membutuhkan pengalaman yang dimilikinya dan sebagaimana pengalaman belajar itu diorganisasikan dalam struktur pengetahuan yang ada.

Sedangkan Lev Vygotsky dalam Sujiono (2009:60) berpendapat bahwa:

Kognisi merupakan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak. Vygotsky meyakini bahwa belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dipaksa dari luar karena anak adalah pembelajar aktif dan memiliki struktur psikologis yang mengendalikan perilaku belajarnya.

Berdasarkan pendapat dari beberapa tokoh teori Konstruktivisme di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa anak merupakan pembelajar yang aktif, ia akan mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan apa yang diketahui. Anak menciptakan pengetahuannya sendiri melalui apa yang ia lihat, ia pegang dan ia dengar dari orang lain atau lingkungan. Anak belajar dari lingkungan dan pengalaman anak tidak bisa di dapat dengan begitu saja, melainkan adanya suatu interaksi langsung dengan lingkungannya.

Menurut Haenilah (2015:14) Prinsip belajar yang disarankan oleh teori konstruktivisme adalah sebagai berikut:

- (1) Pengetahuan dibangun oleh anak sendiri, (2) Guru berperan sebagai fasilitator dalam menyediakan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar, (3) Pemecahan masalah merupakan cara yang tepat dalam mengkonstruksi pengetahuan.

Teori belajar konstruktivisme menyarankan agar memberikan kebebasan kepada anak untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui bermain yang menyenangkan, memberikan permainan yang mengarahkan anak untuk memecahkan masalah sederhana, sedangkan guru bertugas sebagai fasilitator dalam mengembangkan pengetahuan anak.

Piaget dalam Sujiono (2009:29) membagi implikasi konstruktivisme dalam kegiatan bermain, antara lain :

- a) Anak hendaknya memperoleh kesempatan luas dalam kegiatan pembelajaran guna mengembangkan potensinya.
- b) Pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dikaitkan dengan tingkat perkembangan potensial daripada perkembangan aktualnya.

- c) Program kegiatan bermain lebih diarahkan pada penggunaan strategi.
- d) Anak diberikan kesempatan yang luas untuk mengintegrasikan pengetahuan deklaratif yang telah dipelajari dengan pengetahuan prosedural untuk melakukan tugas-tugas dan memecahkan masalah.
- e) Proses belajar dan pembelajaran tidak sekedar bersifat transferal tetapi lebih merupakan ko-konstruksi.

Kegiatan di PAUD hendaknya memberikan kebebasan kepada anak untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, oleh karena itu pendidik harus kreatif dalam merancang kegiatan agar menarik minat anak serta mendorong anak untuk berkreasi .

Berdasarkan beberapa teori tersebut di atas, dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme. Teori belajar Konstruktivisme, mengatakan bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung. Teori ini cocok untuk mengembangkan kreativitas anak, karena anak membangun, dan mengeksplor pengetahuannya sendiri.

D. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Definisi Kreativitas Anak Usia Dini

Hakikatnya, setiap anak yang lahir di dunia memiliki potensi kreatif. Potensi kreatif terlihat dari besarnya rasa ingin tahu anak ketika melihat benda yang ada di sekitarnya. Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, karena pada masa ini individu memiliki peluang yang sangat besar untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuannya secara optimal serta dengan kreativitas, anak dapat

diandalkan untuk dapat menghadapi kondisi dan situasi global di masa yang akan datang.

Menurut Susanto (2014:99) mengatakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”. Sedangkan Suratno (2005:24) mengatakan bahwa “Kreativitas adalah suatu aktifitas imajinatif yang memanasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya untuk menghasilkan suatu produk untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri”.

Sedangkan James J. Gallagher dalam Rachmawati (2012:13) mengatakan bahwa “Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya”. Sedangkan Clark Montaskis dalam Munandar (2014:18) mengatakan bahwa:

Kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan diri atau identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain. Rogers juga menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk mengembangkan dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan ide dan gagasan baru atau mengkombinasikan sesuatu

yang ada menjadi suatu bentuk baru yang bersifat orisinal serta dapat memecahkan masalah sederhana. Dikaitkan dengan anak usia dini, maka kreativitas dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Anak diberikan dorongan, rasa aman dan nyaman sehingga anak dapat dengan mudah untuk berfikir dan kemudian menciptakan suatu hasil karya.

2. Ciri-ciri Kreativitas AUD

Anak kreatif, yaitu anak yang pemikirannya berdaya, penuh dengan inisiatif dan tidak selalu bergantung kepada orang lain. Berikut ini adalah ciri-ciri atau karakteristik kreativitas pada anak menurut para ahli. Munandar (2014:99) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas anak adalah sebagai berikut :

- a. Keterampilan berfikir lancar, yaitu kemampuan mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan.
- b. Keterampilan berfikir luwes/fleksibel, yaitu keterampilan dalam menggunakan berbagai cara dalam penyelesaian masalah, serta dapat melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda.
- c. Keterampilan berfikir orisinal, yaitu kemampuan melahirkan suatu karya yang baru, unik dan asli.
- d. Kemampuan mengelaborasi, yaitu kemampuan mengembangkan dan memperkaya gagasan/ produk sehingga menjadi lebih menarik.

Sedangkan Susanto (2014:102) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas anak ditinjau dari dua aspek, antara lain :

- a. Aspek Kognitif
Berhubungan dengan berfikir kreatif, yang ditandai dengan adanya keterampilan, seperti: keterampilan berfikir lancar, luwes/fleksibel, orisinal, keterampilan memerinci, dan keterampilan menilai.

b. Aspek Afektif

Berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang, yang ditandai dengan perasaan tertentu, seperti: rasa ingin tahu yang besar, bersifat imajinatif, berani mengambil resiko, sifat menghargai, percaya diri, keterbukaan terhadap pengalaman baru, dan menonjol pada salah satu bidang seni.

Sedangkan Suratno (2005:11) menyebutkan ciri-ciri kreativitas anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a. Anak usia dini yang kreatif belajar dengan cara yang kreatif, artinya guru hanya sebagai fasilitator yang memberikan media pembelajaran, selebihnya diolah oleh anak sendiri.
- b. Memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal baru.
- c. Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan.
- d. Anak kreatif dapat kembali pada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda.
- e. Anak kreatif belajar dari fantasi dan memecahkan masalah dengan menggunakan pengalamannya.
- f. Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai ciri-ciri kreativitas anak, dapat disimpulkan bahwa anak kreatif memiliki banyak ide /gagasan, kemampuan untuk menggunakan berbagai pendekatan, kemampuan dalam menciptakan suatu produk yang baru, mengembangkan sesuatu yang sudah ada sehingga menghasilkan sesuatu yang baru.

Kreativitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi yang tinggi, rasa ingin tahu yang besar, dan imajinasi yang kuat. Seseorang yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan jawaban, dengan kata lain, mereka senang memecahkan masalah dan selalu ingin menemukan jawaban.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Manusia sejak lahir membawa potensi kreatif. Sejak awal perkembangannya, seorang bayi dapat memanipulasi gerakan ataupun suara hanya dengan kemampuan pengamatan dan pendengarannya. Anak belajar mencoba, meniru, berkreasi dan mengekspresikan diri sesuai dengan gayanya sendiri yang khas. Kreativitas seorang anak dapat berkembang dengan pesat apabila anak mendapatkan perlakuan dan rangsangan yang baik sesuai dengan tahapan perkembangannya, dan sebaliknya, kreativitas anak akan hilang jika lingkungan tidak mendukung anak untuk berkreasi.

Menurut Rachmawati (2012:27) mengatakan bahwa:

Seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar dan bergerak) akan lebih berpeluang menjadi anak yang cerdas dibandingkan dengan anak yang tidak mendapatkan rangsangan dari lingkungannya.

a) Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Terdapat beberapa faktor yang mendorong peningkatan kreativitas. Berikut ini faktor-faktor yang mengembangkan kreativitas menurut para ahli.

Munandar (2014:45) mengatakan bahwa orang tua turut dalam mengembangkan kreativitas anak. Berikut ini adalah sikap orang tua yang dapat mendorong anak untuk kreatif.

- a. Menghargai pendapat anak dan mendorong untuk mengungkapkannya.
- b. Memberi waktu kepada anak untuk berfikir, menenung dan berkhayal.

- c. Menunjang dan mendorong kegiatan anak.
- d. Menikmati keberadaan bersama anak.
- e. Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
- f. Melatih hubungan kerjasama yang baik dengan anak.

Sedangkan Susanto (2012:123) mengatakan bahwa:

Ada lima bentuk interkasi guru dan siswa yang mampu mengembangkan kecakapan kreatif siswa, yaitu:(1) menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa, (2) menghormati gagasan yang tidak biasa serta imajinatif yang tidak biasa dari siswa, (3) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri, (4) memberikan penghargaan kepada siswa dan (5) meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut di atas mengenai faktor pendukung kreativitas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kebebasan adalah kunci utama bagi anak untuk berkegiatan. Karena jika anak diberikan kebebasan penuh untuk melakukan segala hal, anak akan berani mencoba sesuatu yang baru dan kemudian akan melahirkan ide-ide serta mampu menciptakan suatu karya yang baru.

b) Faktor Penghambat Kreativitas

Pada saat seseorang ingin mengembangkan kreativitas, tentunya akan mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan mematikan kreativitasnya. Mengingat bahwa kreativitas adalah sesuatu yang harus dimunculkan dan dikembangkan, namun dapat hilang apabila tidak diberikan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan perkembangan anak.

Menurut Susanto (2012:125) mengemukakan beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat keterampilan

berfikir kreatif dan keberanian anak untuk mengungkapkan kreativitas mereka, antara lain:

(1)Penekanan bahwa guru selalu benar, (2)penekanan berlebihan pada hafalan, (3)penekanan pada belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah, (4)penekanan pada evaluasi eksternal, (5)penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan, (6)perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi.

Masalah yang sering terjadi adalah dalam upaya membantu anak dalam merealisasikan potensinya, seringkali orang tua atau guru menggunakan cara paksaan agar anak mau belajar. Menggunakan cara memaksa atau kekerasan tidak hanya berupa ancaman atau hukuman, tetapi juga berupa iming-iming hadiah secara berlebih.

Sedangkan Munandar (2014:223) mengatakan bahwa ada beberapa sikap yang dapat mematikan kreativitas anak:

1. Evaluasi
guru tidak boleh memberikan evaluasi pada saat anak sedang asyik berkreasi. Hal ini dikarenakan dapat mengganggu anak dalam berkreativitas.
2. Hadiah
Pemberian hadiah secara berlebihan dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas anak. Hal ini dikarenakan anak justru lebih menekankan pada hadiah yang di dapat saja.
3. Persaingan (Kompetisi)
Persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaan akan dinilai dan mendapatkan hadiah bagi yang terbaik. Hal ini dapat mematikan kreativitas anak
4. Lingkungan yang Membatasi
Belajar harus bebas dan tidak ada lingkungan yang membatasi untuk berkembang.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor penghambat kreativitas adalah karena adanya keterbatasan dalam diri anak untuk bereksplor dengan lingkungannya, belajar yang penuh dengan paksaan sehingga anak dituntut untuk menjadi apa yang diharapkan guru atau orangtua, sehingga anak sulit untuk mengembangkan kreativitasnya.

Setelah memahami tentang kreativitas anak usia dini, maka peneliti memfokuskan aspek kreativitas dalam penelitian ini adalah berfikir lancar, keluwesan/fleksibilitas, orisinalitas dan elaborasi. Aspek ini akan menjadi tolak ukur perkembangan kreativitas anak usia dini.

E. Metode Proyek

Seorang Pendidik anak usia dini sebelum melaksanakan program kegiatan belajar terlebih dahulu perlu memperhatikan tujuan dan strategi dalam kegiatan tersebut. Metode pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam suatu kegiatan pembelajaran.

1. Pengertian Metode Proyek

Kegiatan proyek adalah suatu metode yang digunakan dalam kegiatan belajar yang dilakukan secara berkelompok dengan tujuan agar melatih kerja sama anak dan belajar melalui pengalaman langsung. Berikut ini adalah pengertian metode proyek menurut para ahli.

Moeslichatoen (2004:7) metode merupakan:

Metode merupakan bagian dari strategi pembelajaran. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara, yang bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.

Sedangkan Menurut Darmadi (2010:42) mengatakan bahwa “Metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan”, sedangkan menurut Anitah (2008:43) metode adalah “suatu cara yang teratur atau yang telah dipikirkan secara mendalam untuk digunakan dalam mencapai sesuatu”, Sedangkan Sutikno (2014:28) mengatakan bahwa “Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.

Berdasarkan pengertian tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode adalah suatu cara yang harus dilalui seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Metode pembelajaran adalah suatu cara yang telah ditentukan guru agar mempermudah siswa dalam memahami isi materi, sehingga dapat terwujud tujuan dari suatu kegiatan tersebut.

Menurut Masitoh, dkk (2005:200) metode proyek merupakan “bentuk pembelajaran yang menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang ada dan harus dipecahkan baik secara individu ataupun berkelompok”. Sedangkan Menurut Moeslichatoen (2004:137) mengatakan bahwa “metode proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok”. Sedangkan Isjoni (2011:92) mengatakan bahwa metode proyek adalah “salah satu metode yang digunakan untuk melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah yang dialami anak dalam kehidupan sehari-hari”.

Berdasarkan pengertian tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode proyek merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam memecahkan suatu masalah bersama yang memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk berfikir secara konkret dan menyelesaikan masalah sederhana yang ada di sekitar anak.

Metode proyek merupakan salah satu metode yang cocok dalam mengembangkan kreativitas, kognitif dan emosional anak, karena dalam kegiatan ini anak akan membangun pengetahuannya sendiri, belajar bekerja sama dan bertanggung jawab dalam suatu kelompok, menyelesaikan masalah sederhana, dan menciptakan suatu produk baru yang bersifat orisinal.

2. Tujuan Metode Proyek

Metode proyek merupakan kegiatan yang berpusat pada anak, anak memiliki kesempatan untuk belajar bekerjasama, menyelesaikan masalah sederhana dan membangun sesuatu. Berikut ini adalah pendapat para ahli mengenai tujuan metode proyek.

Menurut Masitoh, dkk (2005:200) mengatakan bahwa ada beberapa tujuan dari kegiatan bermain proyek, antara lain "(1)kemampuan untuk bersosialisasi, 2)kemampuan untuk bekerjasama, (3)kemampuan untuk tolong menolong, (4)mengembangkan aspek moral anak, (5)mengembangkan disiplin anak".

Bermain proyek yang dilakukan secara berkelompok akan membantu anak untuk berinteraksi dengan orang lain, saling bekerjasama dalam membangun proyek, membantu oranglain, dan menghargai pendapat atau karya orang lain.

Sedangkan Isjoni (2011:92) mengemukakan beberapa tujuan metode proyek untuk anak usia dini, antara lain :

- a. Berkaitan dengan kehidupan anak sehari-hari yang dapat dihubungkan satu dengan yang lain dan dipadukan menjadi suatu hal yang menarik bagi anak.
- b. Dalam kegiatan bersama mengajarkan untuk memecahkan masalah sederhana.
- c. Pengalaman bermakna bagi kehidupan anak.
- d. Memiliki dampak etos kerja, etos waktu, dan etos lingkungan.
- e. Berlatih untuk berprakarsa dan bertanggung jawab.
- f. Berlatih meyelesaikan tugas yang harus diselesaikan secara bebas dan kreatif.

Metode proyek diterapkan untuk memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, dimana dalam memecahkan masalah anak perlu bekerja sama dengan orang lain, memperoleh pengalaman belajar, sikap mandiri dan rasa tanggung jawab. Moeslichatoen (2004:143) mengatakan bahwa tujuan metode proyek bagi anak usia dini adalah: “memberikan pengalaman belajar untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan penalaran melalui kegiatan pemecahan masalah sederhana”.

Berdasarkan beberapa pendapat tokoh tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan metode proyek adalah mengajak anak untuk berfikir dalam memecahkan masalah secara kreatif melalui kegiatan bermain secara berkelompok yang menyenangkan.

3. Prosedur Pelaksanaan Metode Proyek

Segala bentuk kegiatan yang akan dilakukan oleh anak hendaknya dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru. Berikut ini adalah prosedur pelaksanaan metode proyek untuk anak usia dini.

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan berkaitan dengan penentuan apa yang akan dilakukan. Perencanaan dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan, yang merupakan penentuan tujuan dari suatu yang hendak dicapai. Moeslichatoen (2004:145) membagi prosedur perencanaan metode proyek menjadi tiga tahap, antara lain :

- 1) Menetapkan tujuan dan tema kegiatan. Tema hendaknya disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari dan disesuaikan dengan kegiatan bersama di sekolah.
- 2) Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan.
- 3) Menetapkan rancangan pengelompokkan anak untuk menyelesaikan kegiatan proyek.
- 4) Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.
- 5) Menetapkan rancangan penilaian kegiatan.

Sedangkan Masitoh,dkk (2005:201) mengatakan bahwa tahapan perencanaan metode proyek dapat ditempuh sebagai berikut :

- 1) Pengantar
Menginformasikan kepada anak tentang metode proyek yang berkenaan dengan kerangka, aturan dan proses yang akan berlangsung.
- 2) Memilih tema
Guru membuat *mind map* atau pemetaan pikiran untuk memudahkan dalam melaksanakan kegiatan.
- 3) Mengorganisasikan siswa
Anak dikelompokkan menjadi kelompok kecil .
- 4) Membuat perencanaan
Anak bersama guru merencanakan kegiatan yang akan dilakukan berdasar tema.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses perencanaan kegiatan metode proyek ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan oleh guru, dalam proses ini guru harus menentukan tujuan yang jelas terkait apa yang hendak ingin dicapai, menentukan tema yang disesuaikan dengan keseharian anak, membuat dan menyiapkan media yang digunakan anak saat bermain, membagi anak dalam kelompok-kelompok kecil dan membuat penilaian kegiatan proyek.

b. Tahap Pelaksanaan

Setelah melakukan perencanaan, tahap berikutnya adalah tahap pelaksanaan. Pelaksanaan merupakan sebuah realisasi nyata dari apa yang sudah direncanakan sebelumnya. Berikut ini adalah tahap pelaksanaan metode proyek.

Masitoh, dkk (2005:202) membagi tahapan pelaksanaan metode proyek ke dalam 4 tahap, antara lain

(1) Anak terlibat dalam proses inisiatif, melaksanakan, memodifikasi, dan merubah rencana mereka, (2) anak bermain dalam konteks sosial yang bervariasi, (3) anak terlibat dalam jenis permainan yang berbeda, (4) anak melakukan percakapan.

Sedangkan Moeslichatoen (2004:151) juga mengemukakan 3 tahapan pelaksanaan metode proyek, antara lain:

1. Tahap Kegiatan Pra-pengembangan

Tahap ini berupa menyiapkan media dan bahan-bahan yang akan digunakan dalam kegiatan proyek, mengelompokkan anak sesuai kriteria dan menyusun deskripsi pekerjaan masing-masing kelompok.

2. Tahap Kegiatan Pengembangan

Tahap ini merupakan tahap pemanasan yang merangsang anak untuk menjawab pertanyaan, mengemukakan ide atau

gagasan dan membangun pengetahuan anak serta dimulainya kegiatan proyek yang telah direncanakan.

3. Kegiatan Penutup

Setelah semua kelompok selesai menyelesaikan proyeknya, maka masing-masing kelompok membereskan alat mainnya.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada tahap pelaksanaan kegiatan proyek, anak terlibat langsung dalam proses kegiatan. Keterlibatan anak dalam bermain menjadikan anak lebih aktif. Peran guru hanya sebagai fasilitator yang mempersiapkan segala sesuatu baik media, aturan, dan menentukan tujuan dari suatu kegiatan yang dilakukan.

Keterkaitan antara metode proyek, bermain dan kreativitas adalah, Metode proyek adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok untuk menanamkan kerjasama. Sedangkan pada hakikatnya anak belajar melalui bermain. Sehingga kegiatan belajar anak dilakukan melalui bermain yang menyenangkan, sehingga anak dapat terlibat langsung dalam kegiatan hasta karya yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

4. Keunggulan Metode Proyek

Metode proyek menurut dapat mengembangkan kemampuan berfikir anak, bekerja sama dan menyelesaikan masalah sederhana seperti yang telah dikemukakan tokoh di atas, namun metode proyek juga memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut ini akan dibahas kelebihan dan kekurangan metode proyek. Abidin (2014:170) mengemukakan ada beberapa kelebihan metode proyek, antara lain:

- a) Bersifat terpadu dengan kurikulum sehingga tidak memerlukan tambahan apapun dalam pelaksanaannya.
- b) Siswa terlibat langsung dalam kegiatan nyata dan mempraktikkan strategi otentik disiplin
- c) Siswa belajar secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang penting baginya.

Berkenaan dengan kelebihan metode proyek, Kemendikbud (2013)

memerinci kelebihan metode proyek, antara lain :

- a) Meningkatkan motivasi belajar, mendorong untuk melakukan pekerjaan penting dan mereka perlu untuk dihargai.
- b) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
- c) Menjadikan anak lebih aktif .
- d) Meningkatkan kolaborasi.
- e) Mendorong dan mengembangkan keterampilan berkomunikasi
- f) Memberikan pengalaman dan mengorganisasi proyek.
- g) Menyediakan pengalaman belajar yang dirancang sesuai dunia nyata
- h) Membuat suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode memiliki kelebihan yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa dalam memecahkan masalah sederhana, menjadikan belajar lebih menyenangkan dan siswa dapat terlibat langsung dalam kegiatan.

F. Penelitian Relevan

Penulisan skripsi ini peneliti menggali informasi dari penelitian penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga menggali informasi dari buku-buku maupun jurnal dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Vika Nurhalimah yang berjudul “Pengaruh metode proyek terhadap kemampuan kerjasama anak usia dini kelompok B di RA Perwaninda 03 Mojo Andong Boyolali” tahun 2012 jurnal program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan metode *pre-eksperimental design* yaitu *one grup pretest-posttest*. Sampel berjumlah 30 anak dan diperoleh hasil t tabel -25.062 dengan probabilitas sebesar 0.0335, maka H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh metode proyek terhadap kemampuan kerjasama anak usia dini kelompok B di RA Perwaninda 03 Mojo Andong Boyolali.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Tanti Dewi Anita yang berjudul “Pengaruh Penggunaan metode proyek terhadap pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak usia dini kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong” tahun 2016 Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Metode penelitian menggunakan metode korelasional, sampel penelitian berjumlah 20 anak dan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode proyek terhadap pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak usia dini kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong.

4. Kerangka Pikir

Kreativitas merupakan potensi yang dibawa sejak lahir, oleh karena itu kreativitas perlu untuk dikembangkan. Suratno (2005:5) mengatakan bahwa “kreativitas sangat penting, kerana merupakan bekal kesuksesan bagi kehidupan seorang anak dimasa yang akan datang”.

Kreativitas merupakan fondasi awal pendidikan dalam mempersiapkan anak menjadi ilmunan, seniman, innovator, dan sebagainya. Kreativitas perlu ditanamkan sejak usia dini karena mengingat bahwa segala sesuatu terjadi tidaklah instan, namun memerlukan proses yang cukup panjang dan berkesinambungan. Peran guru adalah sebagai fasilitator, oleh karena itu guru harus memfasilitasi anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Pengembangan kreativitas pada anak usia dini dilakukan dengan cara pemberian rangsangan yang tepat yaitu dengan cara memberikan pengalaman langsung kepada anak tersebut, memberikan kebebasan kepada anak untuk mencoba pengalaman baru, memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir dan berkhayal tanpa batas, menghargai pendapat anak dan mendorong untuk mengungkapkannya.

Selaras dengan Rahmawati (2012:27) mengatakan bahwa “seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar, dan bergerak) anak berpeluang lebih cerdas dibanding dengan sebaliknya”. Rangsangan disini maksudnya dengan cara pemberian pengalaman langsung. Melalui pengalaman langsung, anak akan mencoba hal-hal baru, menemukan dan menyelesaikan masalah sederhana. Melalui percobaan-percobaan anak akan

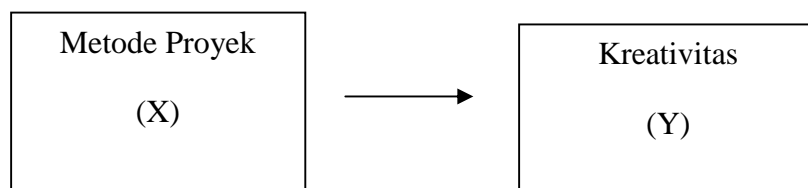
gagal, dan terus mencoba hingga ia menemukan sesuatu yang baru. Baik itu berupa produk maupun ide.

Kreativitas anak dapat berkembang dengan optimal jika kegiatan yang dilakukan anak tanpa adanya paksaan. Melalui bermain yang edukatif dan menyenangkan. Rahmawati (2012:52) mengatakan bahwa “pengembangan kreativitas pada anak dapat dilakukan melalui kegiatan menciptakan produk, bermain imajinasi, bereksplorasi, eksperimen, kegiatan proyek, bermain musik, dan bermain peran”.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas yang menyatakan bahwa terdapat beberapa strategi dalam mengembangkan kreativitas. Peneliti menggunakan metode proyek dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Metode proyek merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan pada tugas yang harus dikerjakan anak secara berkelompok.

Pengaruh metode proyek terhadap pengembangan kreativitas anak adalah karena melalui kegiatan proyek anak akan memperoleh hasil belajar dengan mengerjakan tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya, anak akan terlibat langsung dalam menciptakan suatu produk, memberikan kebebasan untuk menciptakan sesuatu, memberikan peluang kepada setiap anak untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya dan keterampilan yang dikuasai sehingga kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan paparan di atas, kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Kerangka pikir.

5. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka pikir di atas maka dapat dibuat Hipotesis penelitian yaitu:

Ha : Ada Pengaruh Metode Proyek terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur.

Ho : Tidak Ada Pengaruh Metode Proyek terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian asosiatif dengan menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian asosiatif terbagi menjadi tiga yakni asosiatif simetris, asosiatif kausal dan asosiatif interaktif. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian asosiatif kausal atau biasa disebut hubungan sebab akibat. Menurut Syaodih (2007:195) “hubungan sebab akibat menunjukkan pengaruh antara suatu variabel terhadap variabel lainnya”.

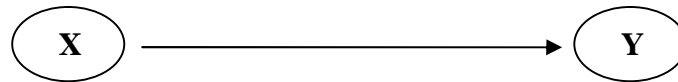
B. Paradigma Penelitian

Sebuah penelitian yang baik tentunya yang memiliki paradigma yang sesuai dengan jenis penelitian yang telah ditentukan. Menurut Sugiyono (2014:65) paradigma penelitian merupakan pola hubungan antara variabel yang akan diteliti. Lebih lanjut Sugiyono (2014:66) menjelaskan bahwa :

Paradigma penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, serta teknik analisis statistik yang digunakan.

Penelitian ini menggunakan desain paradigma sederhana, yakni terdiri dari satu variabel independen dan satu variabel dependen. Paradigma ini mencerminkan bahwa terdapat suatu kelompok diberikan perlakuan berupa penggunaan metode proyek (X), kemudian dilihat dari hasilnya, yakni

kreativitas anak (Y). Paradigma dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3. Paradigma Penelitian

Keterangan :

X : Penggunaan Metode Proyek

Y : Kreativitas

C. Tempat dan Subjek Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur. Adapun Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B.

D. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di semester genap tahun ajaran 2016/2017 selama empat hari, yakni mulai hari senin 13 Maret 2017 sampai dengan Kamis 16 Maret 2017.

E. Populasi dan Teknik Sampling

1. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur yang berjumlah 38 anak. Menurut Sugiyono (2014:215) populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya”.
2. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 anak kelompok B di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*.

Menurut Sugiyono (2014:67) sampling purposive adalah penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Pertimbangannya dalam penelitian ini adalah dari hasil banyaknya jumlah anak yang memiliki tingkat kreativitas rendah dijadikan sampel dalam penelitian ini. Adapun populasi dan sampel penelitian ini adalah sbb:

Tabel 1. Populasi dan Sampel Penelitian

| No. | Kelas | Jumlah Siswa (Populasi) | Sampel | Keterangan |
|------|-------|-------------------------|--------|------------|
| 1 | A | 8 | - | - |
| 2 | B | 30 | 30 | Sampel |
| Jmlh | 2 | 38 | 30 | |

F. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen)

- a. Variabel Bebas menurut Sugiono (2014:4) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode Proyek yang dilambangkan (X).
- b. Variabel terikat menurut Sugiono (2014:4) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kreativitas yang dilambangkan (Y)

G. Definisi Variabel Penelitian

a. Metode Proyek (X)

Definisi Konseptual : 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 pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari, yang dilakukan secara kelompok dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar.

Definisi Operasional: Metode proyek menekankan pada Aspek Bekerjasama dalam kegiatan proyek. Berikut ini adalah indikator dalam kegiatan metode proyek dalam penelitian ini meliputi :

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

b. Kreativitas (Y)

Definisi Konseptual : Kreativitas merupakan suatu proses berfikir yang lancar, luwes, menciptakan sesuatu gagasan yang bersifat unik, berbeda, orisinal, indah, efisien, serta membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru dalam memecahkan suatu masalah.

Definisi Operasional : Kreativitas menekankan pada aspek kemampuan mengemukakan ide baru dan mengembangkan menghasilkan suatu produk baru. Berikut ini adalah indikator Kreativitas dalam kegiatan proyek meliputi :

- 1) Memiliki ide dalam merencanakan kegiatan
- 2) Memiliki ide dalam mengerjakan kegiatan yang telah direncanakan.
- 3) Memiliki ide dalam menggunakan benda yang ada disekitar.
- 4) Keterampilan dalam menciptakan produk baru
- 5) Keterampilan memodifikasi produk produk baru.
- 6) Menciptakan suatu produk yangg menarik dan rapi.

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini terdiri atas tiga tahap, yaitu prapenelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahap peneltian tersebut adalah :

1. Penelitian pendahuluan, dengan langkah-langkah sebagai berikut :
 - a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah yang akan dijadikan tempat peneltian
 - b. Mengadakan observasi ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian untuk mengumpulkan informasi mengenai keadaan kelas yang akan diteliti.
 - c. Mendapatkan populasi dan sampel penelitian.

2. Tahap persiapan

- a. Menyusun kisi-kisi instrumen
- b. Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- c. Menyiapkan media dan alat untuk bermain dalam kegiatan proyek
- d. Membuat lembar observasi

3. Tahap pelaksanaan

- a. Melakukan penelitian sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat.
- b. Melakukan pengamatan dengan lembar observasi yang telah dibuat selama proses kegiatan proyek.
- c. Mengumpulkan data yang telah diperoleh
- d. Mengolah data yang telah terkumpul
- e. Membuat laporan hasil penelitian

I. Instrumen Penelitian

Instrument atau penilaian pada penelitian ini menggunakan skala rating. Skala rating merupakan skala yang menggambarkan satu nilai yang berbentuk angka terhadap suatu hasil pertimbangan. Pada variabel X yaitu pengaruh metode proyek diukur dengan rentang nilai 0-3 yang diperoleh dari setiap aktivitas kegiatan. Kriterianya adalah jika anak belum mau melakukan kegiatan sama sekali maka anak mendapatkan (skor 0), anak mulai mau melakukan kegiatan tapi belum bekerjasama (skor 1), anak mau melakukan kegiatan namun perlu bantuan orang lain atau dan jika disuruh (skor 2), dan

anak mau melakukan kegiatan tanpa bantuan orang lain dan atas kesadaran kelompok (skor 3).

Lalu selanjutnya pada variabel Y yaitu Kreativitas diukur dengan rentang skor 0-3 yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut: anak belum mau melakukan aktivitas mendapatkan (skor 0), anak mulai mau melakukan aktivitas namun dengan bantuan orang lain (skor 1), anak melakukan aktivitas jika disuruh (skor 2), anak melakukan aktivitas tanpa disuruh atau dibantu (skor 3). Kriteria penilaian kreativitas terdapat pada rubrik penilaian kreativitas

Langkah selanjutnya, peneliti membuat kisi-kisi instrument penelitian kemudian setelah itu penelitian ini menggunakan pengujian validitas atau instrumen. berikut ini adalah kisi-kisi instrumen penelitian, antara lain:

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Kegiatan Proyek (X)

| Lingkup Perkembangan | TPP | Indikator | Aspek yang dinilai (proses) | Nilai | | | |
|----------------------|-----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|-------|-----|-----|-----|
| | | | | (0) | (1) | (2) | (3) |
| Kegiatan proyek | Bekerjasama dalam kegiatan proyek | Keterlibatan anak dalam memilih proyek yang akan dilakukan | Anak bekerjasama dalam memilih proyek yang akan dilakukan | | | | |
| | | Keterlibatan anak dalam memilih benda yang akan digunakan untuk mengerjakan tugas/ kegiatan proyek | Anak bekerjasama dalam memilih benda yang akan digunakan untuk kegiatan proyek | | | | |
| | | Keterlibatan anak dalam mengerjakan tugas /kegiatan proyek | Anak bekerjasama dalam mengerjakan tugas/ kegiatan proyek | | | | |
| | | Keterlibatan anak dalam menyelesaikan tugas/ kegiatan proyek | Anak bekerjasama dalam menyelesaikan tugas/ kegiatan proyek. | | | | |

Tabel.3 Kisi-kisi Penilaian Kreativitas (Y)

| Lingkup Perkembangan | TPP | Indikator | Aspek yang dinilai (Produk) | Nilai | | | |
|----------------------|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-----|-----|-----|
| | | | | (0) | (1) | (2) | (3) |
| Kreativitas | Kemampuan mengemukakan ide baru | Memiliki ide dalam merencanakan kegiatan | Anak memiliki ide dalam merencanakan kegiatan dengan spontan | | | | |
| | | Memiliki ide dalam mengerjakan kegiatan yang telah direncanakan | Anak mengemukakan ide dalam mengerjakan kegiatan dengan cara yang baru atas inisiatif sendiri | | | | |
| | | Memiliki cara baru dalam menggunakan benda yang ada di sekitar | Anak memiliki cara baru dalam menggunakan benda secara spontan | | | | |
| | mengembangkan dan menghasilkan suatu produk baru | Keterampilan dalam menciptakan produk baru | Anak menciptakan produk baru tanpa disuruh dan dibimbing guru | | | | |
| | | Keterampilan memodifikasi produk | Anak memodifikasi produk tanpa disuruh dan dibimbing guru | | | | |
| | | Menciptakan produk yang menarik dan rapi | Anak menciptakan produk yang menarik dan rapi | | | | |

J. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi. Melalui observasi dan pengamatan langsung maka akan mendapatkan data yang di perlukan dalam penelitian. Observasi dilakukan pada kelas B di TK Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur, observasi dilakukan guna memperoleh data yang objektif dan yang di observasi dalam peneitian ini adalah peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan proyek.

Menurut sugiyono (2014:145) observasi memiliki ciri-ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Dari segi proses pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi *participan observation* (observasi satu peran) dan *non participan observation*.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa data yang bersifat dokumenter seperti profil sekolah, peraturan di sekolah, dan catatan harian. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data primer tentang subyek yang akan diteliti.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode proyek dan dokumentasi. Metode proyek yang digunakan merupakan kegiatan belajar yang dilakukan secara berkelompok yang memberikan belajar kepada anak

secara langsung, metode proyek ini diciptakan untuk mengembangkan kreativitas anak.

Dokumentasi yang dilakukan menggunakan alat tulis yang ditulis dalam rancana kegiatan harian, lembaran penilaian dan lembaran pengamatan dan juga melalui foto yang dilakukan ketika anak melakukan kegiatan yang sedang berlangsung. Data dokumentasi dari hasil kegiatan anak dapat dilihat melalui lembaran foto. Data yang didapat dari kegiatan anak yang diamati selama proses belajar mengajar berlangsung dilakukan observasi dan hasilnya ditulis dalam format observasi.

K. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Regresi Linier Sederhana. Sugiyono (2014:260) mengatakan bahwa terdapat perbedaan antara analisis korelasi dengan regresi. Analisis korelasi untuk mengetahui arah dan kuat nya hubungan, sedangkan regresi untuk memprediksi seberapa besar jumlah perubahan atau pengaruh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Pengambilan Keputusan dalam uji regresi linier sederhana dapat mengacu pada dua hal, yakni dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel atau dengan membandingkan nilai dengan nilai probabilitas 0,05. Membandingkan signifikansi dengan probabilitas 0,05 artinya jika nilai signifikansi tidak lebih dari 0,05 maka variabel bebas secara signifikan berpengaruh terhadap variabel terikat, dan sebaliknya jika nilai signifikan

lebih besar dari 0,05 maka variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

Rumus Regresi Linier Sederhana yaitu :

$$Y' = a + bX$$

Gambar 3. Rumus Regresi Linier Sederhana

Keterangan:

Y' = Variabel dependen (nilai yang diprediksikan)

X = Variabel independen

a = Konstanta (nilai Y' apabila X = 0)

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

L. Uji Instrumen

Menurut Sugiyono (2014:148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati. Pengujian instrumen dapat menggunakan skala pengukuran. Penelitian ini menggunakan alat ukur *Rating Scale*.

Menurut Sugiyono (2014:141) pengukuran menggunakan *rating scale* tidak hanya terbatas untuk pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya, seperti skala untuk mengukur status sosial ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, proses kegiatan dan lain-lain. Hal yang terpenting bagi penyusunan instrumen dengan *rating scale* adalah harus mampu mengartikan setiap angka yang diberikan pada alternatif jawaban pada setiap item instrumen.

Penelitian ini menggunakan pengujian validitas yang dilakukan dengan cara pengujian validitas kontrak (uji ahli) dimana dapat dibantu dengan menggunakan instrument penelitian yang sudah diuji oleh ahli, yang dalam

penelitian ini instrument divalidasi oleh dosen FKIP Universitas Lampung yaitu Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si. dan Ibu Ari Sofia, S.Psi.,M.A,Psi. Berdasarkan uji validitas yang sudah dilakukan diketahui bahwa semua indikator dalam kisis-kisi instrumen variabel X yaitu metode proyek dan variabel Y yaitu kreativitas telah dinyatakan sesuai dan layak untuk digunakan sebagai alat ukur penelitian.

M. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum melakukan uji analisis, terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji linieritas karena merupakan prasyarat dalam melakukan uji regresi linier sederhana. Uji persyaratan analisis dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berdistribusi normal dan memiliki hubungan antara dua variabel yang dinyatakan linier. Berikut ini terdapat dua uji persyaratan analisis, antara lain:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memperlihatkan bahwa sampel yang diambil berdasarkan populasi yang berdistribusi normal. Alasan menggunakan uji chi-square adalah karena jumlah sampel berjumlah 30 anak. rumus chi-kuadrat atau *chi-square*, sebagai berikut:

$$t^2 = \sum_{i=1}^k \left(\frac{O_i - E_i}{E_i} \right)^2$$

Gambar 2. Rumus Chi-kuadrat

Keterangan:

- O_i : frekuensi hasil pengamatan
- E_i : frekuensi yang diharapkan pada klarifikasi ke-i
- Nilai E : (Jumlah sebaris x Jumlah Sekolom) / Jumlah data
- df : (b-1) (k-1)

2. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan dengan mencari persamaan garis regresi variabel X terhadap variabel Y. Gunawan (2013:87) menjelaskan bahwa untuk menguji linieritas X dan Y. Pengujian linieritas menggunakan analisis varians (Annova) dengan menggunakan statistik uji F hitung. Uji linieritas merupakan syarat dalam perhitungan regresi linier sederhana. Alasan menggunakan uji analisis varians adalah karena jumlah sampel 30 anak.

N. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran dari suatu pernyataan secara statistik dan menarik kesimpulan apakah menerima atau menolak suatu pernyataan. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan korelasi *product moment* yang dilambangkan dengan “r” Uji Hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh metode proyek terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur menggunakan analisis regresi sederhana.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode proyek terhadap kreativitas anak kelompok B di PAUD Al-Fajar Kecamatan Labuhan Ratu Lampung Timur. Pengaruh yang terlihat dari penerapan metode proyek adalah anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan hasta karya, sehingga anak aktif dalam mengemukakan ide, gagasan dan produk yang dikemas dalam kegiatan kelompok, pada saat menggunakan metode proyek anak terlibat langsung dalam menyiapkan media, anak mengeksplor media-media yang telah ditetapkan oleh guru sesuai imajinatif dan ide kreatif anak, mengekspresikan ide-ide kreatif anak dalam kegiatan proyek berlangsung untuk mengembangkan kreativitasnya, bekerjasama dengan anak lain, bertanggung jawab atas kegiatan proyek berlangsung. Selain itu penggunaan media yang menarik yang di dapat oleh anak, karena anak akan dengan mudah belajar ketika menggunakan benda yang nyata atau kongkrit.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan penelitian, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru

- a. Guru menstimulus kreativitas anak melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan. Salah satunya melalui kegiatan proyek.
- b. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dalam kegiatan, kesempatan mengemukakan ide dan memfasilitasi anak untuk berkegiatan.

2. Kepada Kepala Sekolah

Sekolah disarankan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mengembangkan kreativitas anak, sehingga kegiatan menjadi bermakna bagi hidup anak dan hasil belajar siswa menjadi lebih optimal.

2. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain dapat memberikan wawasan agar dapat memilih permainan yang tepat sesuai dengan tahapan perkembangan anak dalam mengembangkan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Refika Aditama: Bandung.
- Aisyah, Siti, dkk. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Anitah, Sri. 2008. *Media Pembelajaran*. Yuma Pustaka: Surakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Darmadi, Hamid. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*: Alfabeta: Bandung.
- Faizah, Dewi Utama. 2008. *Keindahan Belajar dalam Perspektif Pedagogi*. Cindy Grafika: Jakarta.
- Gunawan, Iman. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Haenilah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi: Yogyakarta.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. Luxima: Jakarta.
- Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Alfabeta: Bandung.
- Jarvis, Matt. 2000. *Teori-teori Psikologi*. Nusa Media: Bandung.
- Johnson James, Jaipaul Roopnarine. 2011. *Pendidikan Anak usia Dini*. Kencana: Jakarta.
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi kurikulum 2013*. Kemendikbud: Jakarta.

- Latif, Dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta.
- Masitoh, dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral pendidikan Tinggi : Jakarta.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Morrison, George. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Indeks: Jakarta.
- Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Musbikin, Imam. 2010. *Mendidik Anak Kreatif*. Mitra Pustaka: Yogyakarta.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta.
- Pamilu, Anik. 2007. *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Citra Media: Jakarta.
- PERMENDIKNAS NO.137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rachmawati, Kurniati. 2012. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Kencana: Jakarta.
- Santrock. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Erlangga: Jakarta.
- Semiawan, Conny. 2002. *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini: Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Prenhalindo: Jakarta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta: Bandung.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan jamak*. Indeks: Jakarta.
- _____. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Indeks: Jakarta.

- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kepeendidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi: Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta.
- _____. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Kencana: Jakarta.
- Sutikno, M. Sobry. 2014. *Metode dan Model-model Pembelajaran*. Holistica: Jakarta.
- Suyadi, Ulfah Maulidya. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- Syaodih, Sukmadinata Nana. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Tanti Dewi Anita. 2015. *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: Universitas Lampung.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Grasindo: Jakarta.
- Upton, Penney. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Erlangga: Jakarta.
- Vika Nurhalimah. 2011. *Pengaruh metode proyek terhadap kemampuan kerjasama anak usia dini kelompok B di RA Perwaninda 03 Mojo Andong Boyolali Tahun ajaran 2011/2012*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Winataputra, Udin S. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Yus, Anita. 2014 *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta.
- Zaman, Eliyawati Cucu . 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Universitas Indonesia: Bandung.