

# “Ceria”

Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 13, No 2 Januari 2021

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Muhammadiyah Tangerang

---

## ANALISA METODE PROYEK TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI MASA KARANTINA COVID 19

<sup>1</sup> Angger Prima Widhiasih, <sup>2</sup> Ari Astuti

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini ; Fakultas Keguruan Dan Ilmu  
Pendidikan ; Universitas Muhammadiyah Tangerang

e-mail : <sup>1</sup> [prima.widhiasih@gmail.com](mailto:prima.widhiasih@gmail.com), <sup>2</sup> [astuti1708@gmail.com](mailto:astuti1708@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan dikarenakan adanya permasalahan kreativitas anak selama di sekolah dan juga selama masa karantina covid 19 di Taman Kanak – Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Cirarab. Dan metode proyek yang sudah sering dilaksanakan disekolah, dialihkan dirumah karena BDR (Belajar Dari Rumah) dengan menggunakan video tutorial yang guru buat untuk diikuti oleh anak di rumah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa dan mengetahui bagaimana metode proyek dari pengembangan kegiatan kreativitas anak selama masa karantina covid 19, penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan mengungkapkan fakta – fakta yang ada. Subjek dari penelitian ini adalah berjumlah 4 anak dari kelas TK B. Pengumpulan data dengan cara menganalisa video rekaman proyek bubur kertas sebanyak 4 kali yang dilakukan oleh siswa dirumah dengan orang tua sebagai fasilitator, instrumen wawancara dan dokumentasi. Penilaian kreativitas berdasarkan 4 tahapan kreativitas yaitu : persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Hasil setelah anak diberikan video tutorial proyek bubur kertas yaitu anak menjadi lebih semangat dalam berkreativitas, senang dengan hasil karya, termotivasi untuk mengerjakan proyek hingga selesai, dan metode proyek bisa dilaksanakan dirumah maupun disekolah untuk terus mengasah kemampuan kreativitas anak.

*Kata kunci* : Metode proyek, kreativitas

## Pengantar

Pendidikan usia dini sudah sewajarnya mengasah kemampuan anak untuk berfikir kreatif, berfikir dengan otak kanan dimana pembelajaran anak bersifat mengasah kecerdasan dalam kemampuannya memecahkan masalah yang ia hadapi. Berbagai potensi yang dimiliki anak sudah sewajarnya diasah dan dikembangkan dengan baik bukan hanya kemampuan kognitif seperti membaca, menulis dan berhitung. Namun kecerdasan dalam berkreativitas menemukan ide dalam berkegiatan pun sudah seharusnya dikembangkan karena anak yang memiliki potensi kreatif harus terus distimulus agar menghasilkan karya nyata dan orisinal. Menurut Rotherberg kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Mulyani, 2019) (hl 3). Jadi, kreativitas adalah sesuatu yang dimiliki oleh seseorang untuk berfikir menghasilkan ide, dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Hendrick mengatakan bahwa kreativitas adalah proses mengungkapkan pengalaman masa lalu dan menempatkan pengalaman bersama dalam pola baru, ide dan produk baru.

Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda - beda, mempunyai cara bermain dan berkegiatan yang berbeda-beda dan ini tergantung pada tingkat kreativitas masing-masing anak. Menurut Susanto kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. (Sari, Haenilah, & Sofia, 2015) Dalam melihat persoalan dan memecahkan masalah ada anak yang langsung menyerah dengan menangis dan minta dibantu untuk diselesaikan sedangkan anak-anak yang memang kreatif ia akan berusaha menyelesaikan tugasnya dan bertanya jika memang anak memerlukan bantuan, dan dari usahanya mencoba mengerjakan sesuatu yang sulit tersebut ia akan memiliki rasa bahagia ketika berhasil menyelesaikan tugasnya.

Dari paparan beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa, kreativitas adalah kemampuan untuk mengungkapkan ide baru yang tak biasa melalui pengalaman berdasarkan informasi yang ada untuk menghasilkan produk baru dan berguna untuk memecahkan

masalah sehari-hari. Kegiatan kreatif dalam perkembangannya dapat dilakukan di dalam kelas yaitu disentra seni, dapat pula dilakukan diluar kelas disentra bahan alam dan dapat pula dilakukan dirumah atas bimbingan orang tua tentunya.

Dalam masa karantina seperti sekarang ini proses pembelajaran disekolah dipindahkan menjadi dirumah, hal ini dilakukan agar anak-anak tetap berkegiatan sehingga kreativitasnya tidak terhenti. Berbagai kegiatan kreatif akan meningkatkan pengetahuan anak karena anak melakukan aktivitas secara langsung dan dengan pengalaman tersebut anak akan termotivasi untuk belajar. Setiap anak memiliki potensi dan minat yang berbeda-beda, ada anak yang pandai dalam menghafal surat-surat pendek, ada anak yang pandai dalam menari dan ada juga anak yang pandai menggambar. Potensi anak tersebut dikembangkan oleh guru disekolah melalui berbagai program pengembangan. Guru memiliki peranan penting dalam menggunakan metode pembelajaran yang tepat, dalam masa karantina seperti sekarang ini semua peserta didik diminta untuk melakukan pembelajaran dirumah dengan dibimbing oleh orang tua. Pemilihan metode yang mampu membuat anak berfikir dan bertindak kreatif tentu sangat menunjang proses belajar mengajar seperti sekarang ini. Peneliti memilih metode proyek dikarenakan proyek merupakan pembelajaran yang mengembangkan kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah dengan pendekatan yang menggunakan pengalaman langsung.

Di Taman kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Cirarab, kegiatan kreativitas anak-anak sudah sering dilakukan disentra seni terutama metode proyek, metode proyek yang diminati anak – anak yaitu proyek bubur kertas. Yang menuntut anak untuk selalu berfikir kreatif, dan bertindak kreatif agar proyek bubur kertas menghasilkan karya, adapun tahapan seseorang dikatakan kreatif ketika ia mampu melewati tahapan kreativitas, menurut Graham Wallas " ada empat tahap proses kreativitas yaitu persiapan (ide baru), inkubasi (pemahaman terhadap ide), iluminasi (pengerjaan ide), dan verifikasi (perbaikan dan penyempurnaan karya). Peneliti akan menggunakan media tersebut sehingga kegiatan kreativitas melalui metode proyek dapat terus dilaksanakan sekalipun anak berkreasi dari rumah, maka berdasarkan hal tersebut di atas peneliti berkeinginan untuk mengkaji secara mendalam metode proyek yang diterapkan dalam proses belajar mengajar dari rumah.

Setelah melihat suatu permasalahan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Cirarab yaitu yang berkaitan dengan proyek bubur kertas yang dilaksanakan dirumah siswa dengan menggunakan video tutorial. Dan berdasarkan pengamatan masih banyak dijumpai anak yang tidak mengikuti proses proyek berdasarkan tahapan proyek, sehingga perkembangan kreativitas belum efektif dan efisien, maka peneliti mencoba melakukan penelitian yaitu dengan mengamati metode proyek sebagai pengembangan kegiatan kreativitas dirumah.

### **Metode**

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiono, 2016). Selain melakukan pendekatan, pada penelitian ini juga menggunakan metode. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang mengarah pada pengungkapan suatu masalah atau keadaan sebagaimana adanya yakni mengungkapkan fakta-fakta yang ada. Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa TK B Taman Kanak – Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Cirarab, yang berjumlah 4 anak. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : a. Observasi, b. Wawancara, c. Dokumentasi. Dalam analisis data hasil penelitian terdiri dari beberapa tahap, yaitu : data reduction (reduksi data), data display (penyajian data) dan Verification (verifikasi data). ( Sugiono, 2016) hal 247. Keabsahan Data : a.objektivitas, b. Kesahihan interval (credibility), c. Kesahihan External (transferability), d. keterandalan.

### Hasil dan Pembahasan

Pemberian materi pembelajaran proyek bubur kertas ini, ada empat video tutorial yaitu video tutorial pembuatan bubur kertas, proses pencetakan bubur kertas dengan cetakan plastik berbentuk kura - kura, pesawat dan lainnya, lalu video tutorial membuat karya seni menggunakan tripleks dan cat air dan yang terakhir yaitu pembuatan video tutorial cara membuat celengan dengan paralon dengan bubur kertas dan kertas origami. Video tutorial yang dibuat guru dimana ada gambar sebagai stimulus pandang, ada suara sebagai stimulus indera dengar akan memaksimalkan hasil belajar yang akan diperoleh oleh anak ketika proses pengerjaan proyek bubur kertas, menurut Dale (1969) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya 12%. Dan salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* ( Kerucut Pengalaman Dale ) yang *mengelaborasi* rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner sebelumnya, dimana hasil belajar dimulai dari pengalaman langsung melalui benda tiruan, sampai kepada lambang abstrak. (Arsyad, 2019)

Keempat video tersebut memudahkan orang tua untuk menjadi fasilitator anak dirumah. Menurut Usman dkk (2002: 127) media pembelajaran adalah "Sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran dalam pengertian lebih luas media pembelajaran" (Afni, Harun, & Elly, 2017).

Table 1. Link Proyek Bubur Kertas

No	Link Proyek Bubur Kertas
1	<a href="https://drive.google.com/file/d/10OAqaN8xfDtHHDmQ0K1-AqI_mL3AEb_y/view?usp=drivesdk">https://drive.google.com/file/d/10OAqaN8xfDtHHDmQ0K1-AqI_mL3AEb_y/view?usp=drivesdk</a>
2	<a href="https://drive.google.com/file/d/1061WCDBoPKqmDY0T1KlItaPVdh2DbNIR/view?usp=drivesdk">https://drive.google.com/file/d/1061WCDBoPKqmDY0T1KlItaPVdh2DbNIR/view?usp=drivesdk</a>
3	<a href="https://drive.google.com/file/d/109Yr2whDEY3O2iO5_wPcsNg3_Shz4ITJ/view?usp=drivesdk">https://drive.google.com/file/d/109Yr2whDEY3O2iO5_wPcsNg3_Shz4ITJ/view?usp=drivesdk</a>
4	<a href="https://drive.google.com/file/d/10Mds02fsSbAyuSAHyo1Pjm3QRkt3gozA/view?usp=drivesdk">https://drive.google.com/file/d/10Mds02fsSbAyuSAHyo1Pjm3QRkt3gozA/view?usp=drivesdk</a>

Berdasarkan observasi peneliti menemukan bahwa orang tua menonton video tutorial sebelum pelaksanaan proyek untuk memudahkan orang tua dalam menjelaskan ke anak proyek bubur kertas (CL 1/ 2), (CL 2 / 2), (CL 3 / 2), dan (CL 4/2). Video tutorial yang peneliti temukan memuat 4 kegiatan yaitu 1 : proses pembuatan bubur kertas (CD 1), pencetakan bubur kertas pada media plastik huruf, pesawat, boneka, kura-kura dan lain – lain (CD 2), lalu video tutorial pada media triplek (CD 3) dan yang terakhir yaitu pembuatan celengan menggunakan paralon (CD 4). Setelah itu dilanjutkan pada proses koordinasi kepada pihak sekolah untuk dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa yang selanjutnya kegiatan proyek kerja kreativitas ini akan dikerjakan oleh anak ditemani oleh orang tua dirumah. Metode proyek yang dikerjakan oleh anak dirumah dengan orang tua sebagai fasilitator ini, dalam proses awalnya orang tua menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan sebagai kegiatan proyek (CW 01/2), (CW 02/2),(CW 03/2) dari hasil wawancara tersebut tiga orang tua menyatakan bahwa mereka sendiri yang menyiapkan bahan dan alat sebelum pelaksanaan, namun ada satu orang tua yang menyatakan bahwa ia dibantu anak untuk menyiapkan (CW 04/2). Pendapat Moslichatoen (Agustina, 2017) yang mengemukakan bahwa " rancangan dalam persiapan metode proyek yang kedua yaitu menetapkan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan proyek ". Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan yang berkaitan tersebut sama dengan yang dikemukakan oleh Susanto ( Sari, Haenilah & Sofia, 2015) bahwa " kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur – unsur yang sudah ada sebelumnya.

Hasil setelah anak diberikan video tutorial proyek bubur kertas yaitu anak menjadi lebih semangat dalam berkreativitas, senang dengan hasil karya, termotivasi untuk mengerjakan proyek hingga selesai, dan metode proyek bisa dilaksanakan dirumah maupun disekolah untuk terus mengasah kemampuan kreativitas anak.

### Kesimpulan

Taman Kanak – Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Cirarab ini berkaitan dengan proyek bubur kertas yang dilaksanakan dirumah siswa dengan menggunakan video tutorial. Dan berdasarkan pengamatan masih banyak dijumpai anak yang tidak mengikuti proses proyek berdasarkan tahapan proyek, sehingga perkembangan kreativitas belum efektif dan efisien, maka peneliti mencoba melakukan penelitian dengan mengamati metode proyek sebagai pengembangan kegiatan kreativitas dirumah. Dalam memberikan materi pembelajaran proyek bubur kertas ini, ada empat video tutorial yaitu video tutorial pembuatan bubur kertas, proses pencetakan bubur kertas dengan cetakan plastik berbentuk kura - kura, pesawat dan lainnya, lalu video tutorial membuat karya seni menggunakan tripleks dan cat air dan yang terakhir yaitu pembuatan video tutorial cara membuat celengan dengan paralon dengan bubur kertas dan kertas origami. Video tutorial yang dibuat guru dimana ada gambar sebagai stimulus pandang, ada suara sebagai stimulus indera mendengar akan memaksimalkan hasil belajar yang akan diperoleh oleh anak ketika proses pengerjaan proyek bubur kertas. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif yaitu data diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu dari keempat karya yang dihasilkan oleh anak dimana masing – masing anak menghasilkan dua karya terlihat jelas adanya perkembangan yang baik dalam kreativitas anak melalui metode proyek, anak bertanggung jawab terhadap proyek kerjanya, dan ananda mendapatkan pengalaman langsung, ide baru dan dan mampu mengungkapkan dengan singkat proses pengerjaan bubur kertas. Dan setelah anak diberikan video tutorial proyek bubur kertas yaitu anak menjadi lebih semangat dalam berkreativitas, senang dengan hasil karya, termotivasi untuk mengerjakan proyek hingga selesai, dan metode proyek bisa dilaksanakan dirumah maupun disekolah untuk terus mengasah kemampuan kreativitas anak.

### Daftar Pustaka

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

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Depok : Rajagrafinda Persada

Asmawati, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1),145–164.  
<https://doi.org/10.21009/jpud.111.10>

Sugiono. (2016). *Metode Penelitian*. Bandung : Alfabeta

Sari, D. W. . (2013). Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok (The Influence of Playing Playdough Toward 5-6 Years Old Child Creativity Viewed from Individually and Grouply Playing). In *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan* (Vol. 2)