

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI  
METODE PROYEK DI RA AL-AMANAH TANJUNG SENANG  
BANDAR LAMPUNG**



**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**ELLIANA SUNDARI**

**NPM: 1411070014**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**1440 /2019**

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI  
METODE PROYEK DI RA AL-AMANAH TANJUNG SENANG  
BANDAR LAMPUNG**

**Pembimbing I : Syofnidah Ifrianti, M. Pd**

**Pembimbing II : Kanada Komariyah, M. Pd. I**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

**ELLIANA SUNDARI**

**NPM: 1411070014**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**1440/2019**

## **ABSTRAK**

### **MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI METODE PROYEK DI RA AL-AMANAH TANJUNG SENANG BANDAR LAMPUNG**

**Oleh:  
ELLIANA SUNDARI**

Kemampuan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Sedangkan metode proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui metode proyek di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian 2 orang guru dan 16 peserta didik di kelas B. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam mengembangkan kreativitas anak melalui metode proyek sebagai berikut : 1) Anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar, 2) Anak tertarik pada kegiatan kreatif, 3) Anak mampu menyesuaikan diri dan bekerjasama dengan teman-temannya, 4) Anak banyak mengajukan pertanyaan pada saat mengerjakan tugas dan 5) Anak berani mengambil resiko dalam melakukan kegiatan. Hasil dari penelitian ini ialah perkembangan kreativitas anak usia dini di RA Al-Amanah dapat berkembang optimal dengan menggunakan metode proyek.

**Kata Kunci:** Kreativitas, Metode Proyek.

## ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Elliana Sundari  
NPM : 1411070014  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung

Menyatakan benar bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Demikianlah pernyataan ini saya sampaikan dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, 07 Mei 2019

Penulis



Elliana Sundari



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl.Let. Kol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandarlampung Telp: (0721)703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI  
MELALUI METODE PROYEK DI RA AL-AMANAH  
TANJUNG SENANG BANDAR LAMPUNG**

**Nama : Elliana Sundari**

**NPM : 1411070014**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**  
**NIP. 196910031997022002**

**Pembimbing II**

**Kanada Komariyah, M.Pd. I**  
**NIP. -**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan PIAUD**

**Dr. Hj. Meriyati, M.Pd**  
**NIP. 196906081994032001**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp (0721)703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI METODE PROYEK DI RA AL-AMANAH TANJUNG SENANG BANDAR LAMPUNG**, disusun oleh **ELLIANA SUNDARI, NPM. 1411070014**, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: **Senin, 29 April 2019**.

**TIM DEWAN PENGUJI**

**Ketua Sidang : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd**

**Sekretaris : Neni Mulya, M.Pd**

**Penguji I (Utama) : Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I**

**Penguji II (Kedua) : Syofnidah Ifrianti, M.Pd**

**Pembimbing : Kanada Komariyah, M.Pd.I**

**Mengetahui**  
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd**

**NIP.195608101987031001**

## MOTTO

تَتَفَكَّرُونَ لَعَلَّكُمْ الْأَيَاتِ لَكُمْ اللَّهُ يُبَيِّنُ كَذَلِكَ ﴿٢١٩﴾

Artinya: “Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir”. (QS. Al Baqarah: 219)<sup>1</sup>.



---

<sup>1</sup>Departemen Agama RI, *Al-Hikmah (Al-Quran dan Terjemahannya)*, (Bandung: Diponegoro, 2015), h. 27

## PERSEMBAHAN

Teriring doa dan rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat kepada setiap makhluk ciptaan-Nya. Alhamdulillahirobbil'alamin pada akhirnya tugas akhir skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, penulis persembahkan skripsi ini sebagai tanda bukti cinta kasih yang tulus kepada:

1. Kedua orangtua saya, Ibu Rumiwati dan Bapak Romlan tercinta yang telah mengasuh, membesarkan, mendidik, mengarahkan, memotivasi, membimbing dan senantiasa berdoa, tabah dan sabar demi keberhasilanku. Meskipun keduanya jauh dimata, namun lantunan doanya selalu mampu saya rasakan. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, hidayah serta maghfirohnya kepada keduanya. Aamiin.
2. Adik-adik tersayang, Arda Kusuma Wijaya, Susilo Mukti Mahatir dan Arya Ramadhan Hidayat yang selalu mendoakan, memberi semangat, dukungan moril serta memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Almamater UIN Raden Intan Lampung yang saya banggakan.



## **RIWAYAT HIDUP**

Elliana Sundari lahir di Ogan Kemering Ulu (OKU) Timur pada tanggal 19 Desember 1995, anak pertama dari pasangan suami istri Bapak Romlan dan Ibu Nuryani.

Penulis mengawali pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 01 Eling-Eling kecamatan Buay Madang Timur kabupaten OKU Timur Sumatera Selatan dan lulus pada tahun 2008. Kemudian melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 01 Buay Madang Timur kabupaten OKU Timur Sumatera Selatan dan lulus pada tahun 2011. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ditingkat Sekolah Menengah Atas di SMA Muhammadiyah 02 Karang Tengah kabupaten OKU Timur Sumatera Selatan dan lulus pada tahun 2014. Selama menempuh pendidikan dari SMP hingga SMA penulis aktif dalam berbagai Organisasi Siswa seperti IPM (Ikatan Pelajar Muhammadiyah), Saka Bhayangkara, Karate dan Maching Band.

Setelah lulus pada jenjang SMA penulis melanjutkan pendidikannya pada tingkat Perguruan Tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung pada saat itu, sekarang telah menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Selama menempuh pendidikan di UIN Raden Intan Lampung penulis aktif dalam UKM Maharipal (Mahasiswa Pencinta Alam).

## KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Segala puji bagi Allah yang maha mengetahui dan maha melihat hamba-hamba-Nya, maha suci Allah yang menciptakan bintang-bintang dan langit-langit yang dijadikan-Nya penerang, dan bulan yang bercahaya. Jika bukan karena rahmat serta hidayah-Nya, tentulah skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Dan aku bersaksi tidak ada Tuhan selain Allah, bahwa Muhammad adalah hamba-Nya dan rosul-Nya yang diutus dengan kebenaran, sebagai pembawa kabar gembira dan pemberi peringatan, mengajak pada kebenaran dengan izin-Nya dan cahaya penerang bagi umatnya.

Penulis menyadari bahwa terselesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak baik yang bersifat moral, material maupun spiritual, secara langsung maupun tidak langsung, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Hj. Meriyati, M.Pd dan Hj. Romlah M.Pd.I selaku ketua dan sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

3. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku pembimbing I (satu) yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga terwujud karya ilmiah sebagaimana yang diharapkan.
4. Ibu Kanada Komariyah, M.Pd.I selaku pembimbing II (dua). Ditengah kesibukannya, beliau telah meluangkan waktu, tenaga dan fikirannya untuk memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Seluruh Dosen, Pegawai dan seluruh staf karyawan dilingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
6. Ibu Suyatmi, S.Pd. I selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin untuk penelitian.
7. Ibu Eka Ningsih, S.Pd.I, ibu Dewi Sulistyawati, Amd., staf serta peserta didik terkhusus kelompok B Raudhatul Athfal Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung yang telah berkenan memberikan bantuan selama proses penelitian.
8. Sahabat-sahabatku Darmawan, Dian Anggraini, Eka Yuni Prastiwi, Eka Nurjanah, dan keluarga besar Maharipal khususnya angkatan 2014 serta seluruh keluarga PIAUD A'2014 yang selalu memberikan bantuan, semangat dan motivasi yang tiada henti.
9. Teman-teman seperjuangan tanah rantau Eka handayani, Siti Rahayu Wiasti, Sri Rahayu dan adik-adikku Ovi Damayanti dan Neni Oktaviani yang selalu memberikan semangat untuk mengerjakan skripsi ini.

10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini. Semoga atas motivasi, dukungan serta doa dari semua pihak menjadi catatan ibadah disisi Allah SWT. Aamiin.

Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan masih terbatasnya ilmu dan teori penelitian yang penulis kuasai. Oleh karena itu penulis mengharapkan masukan dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca untuk skripsi ini. Semoga jerih payah bapak-bapak, ibu-ibu serta teman-teman semua mendapat balasan dari Allah SWT. Aamiin.



Bandar Lampung, Januari 2019

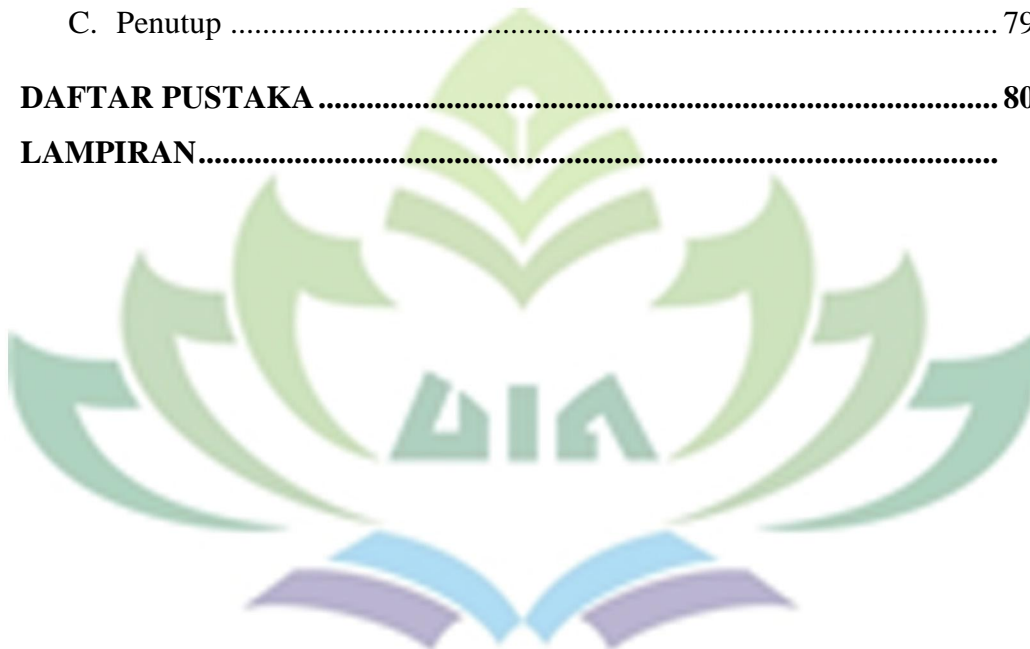
Penulis

Elliana Sundari  
NPM.1411070014

## DAFTAR ISI

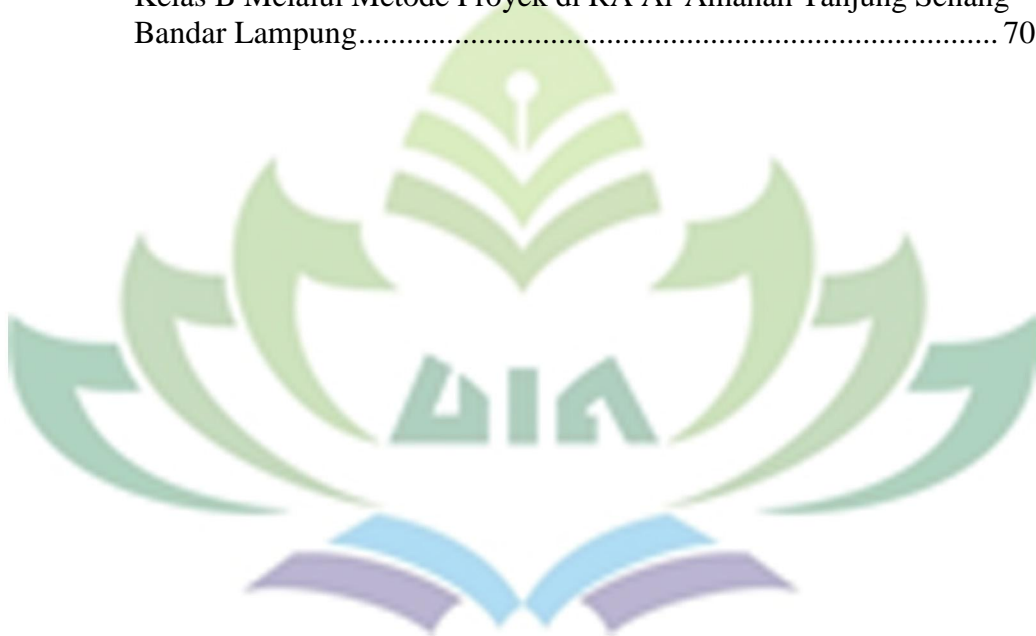
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ORISINALITAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	16
C. Batasan Masalah.....	17
D. Rumusan Masalah .....	17
E. Tujuan Penelitian .....	17
F. Manfaat Penelitian .....	17
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini .....	19
1. PengertianKreativitas .....	19
2. Ciri-ciriKreativitas .....	24
3. PotensiKreativitasPadaAnak .....	27
4. Faktor-Faktor yang MempengaruhiKreativitasAnak .....	29
5. Manfaat Kreativitas Pada Anak Usia Dini .....	31
B. MetodeProyek .....	32
1. PengertianMetodeProyek .....	32
2. Macam-MacamMetodeProyek.....	36
3. ManfaatMetodeProyek .....	37
4. Langkah-LangkahMetodeProyek.....	38
5. KekurangandanKelebihanMetodeProyek .....	39
6. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia dini Melalui Metode Proyek.....	41
C. Penelitian yang Relevan .....	45
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	48
B. MetodePenelitian.....	48
1. JenisPenelitian.....	49

2. SubjekdanObjekPenelitian .....	50
3. TeknikPengumpulan Data.....	50
C. InstrumenPenelitian.....	52
D. TeknikAnalisis Data.....	52
E. Uji Keabsahan Data.....	54
<b>BAB IV LAPORAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Analisis Data .....	57
B. Pembahasan .....	74
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	78
B. Saran.....	79
C. Penutup .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>.....</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Pra Penelitian Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung.....	15
Tabel 2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.....	22
Tabel 3 Hasil Pra Penelitian Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B di RA Al-Amanah Way Kandis Bandar Lampung.....	68
Tabel 4 Data Observasi Akhir Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelas B Melalui Metode Proyek di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung.....	70



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kisi-Kisi Observasi Indikator
- Lampiran 2 Pedoman Observasi
- Lampiran 3 Hasil Observasi Akhir
- Lampiran 4 Lembar Pedoman Wawancara Guru
- Lampiran 5 Kisi-Kisi Wawancara
- Lampiran 6 Lembar Interview (Wawancara)
- Lampiran 7 Hasil Wawancara Guru
- Lampiran 8 Rencana Pembelajaran Harian
- Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran di RA Al-Amanah
- Lampiran 10 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 11 Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 12 Pengesahan Proposal
- Lampiran 13 Persetujuan Munaqosah
- Lampiran 14 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi
- Lampiran 15 Laporan Observasi Anak



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 :Bermain diluar kelas sebelum memulai kegiatan inti

Gambar 2 : Guru menjelaskan tugas/kegiatan yang akan dikerjakan oleh anak.

Gambar 3 : Anak sedang mengerjakan tugas (menjiplak)

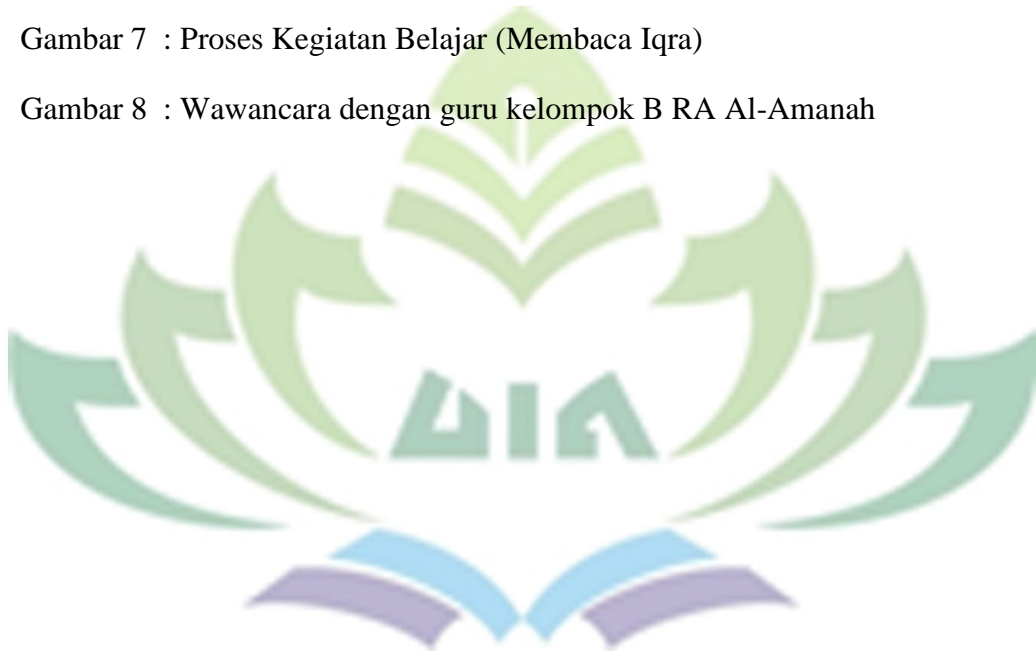
Gambar 4 : Pembelajaran di dalam kelas

Gambar 5 : Hasil kerja anak kegiatan menjiplak

Gambar 6 : Anak Melakukan Kegiatan Memercik

Gambar 7 : Proses Kegiatan Belajar (Membaca Iqra)

Gambar 8 : Wawancara dengan guru kelompok B RA Al-Amanah



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa 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.<sup>1</sup>

Pendidikan tidak selamanya diperoleh pada jenjang sekolah atau universitas, pendidikan dapat terjadi dalam lingkungan keluarga, tempat tinggal dan masyarakat. Terutama pendidikan keluarga (orangtua) sangat berpengaruh terhadap kehidupan individu, karena orangtua adalah tempat pertama kali seorang individu mendapatkan pendidikan. Sebagaimana firman Allah sebagai berikut:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا قُوْا اَنْفُسَكُمْ وَاٰهْلِيْكُمْ نَارًا وَقُوْدُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَٰئِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُوْنَ اِلٰهَ مَا اَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُوْنَ مَا يُؤْمَرُوْنَ ﴿٦﴾

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkanNya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”. (QS. At-Tahrim : 6)<sup>2</sup>.

<sup>1</sup>Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 4.

<sup>2</sup>Departemen Agama RI, *Al-Hikmah (Al-Quran dan Terjemahannya)*, (Bandung: Diponegoro, 2015), h. 448.

Setiap manusia diwajibkan untuk menjaga dirinya sendiri, keluarga dan saudara-saudaranya. Individu yang baik akan membawa orang-orang disekitarnya menjadi baik pula. Setiap manusia harus saling mengasihi, toleransi dan tenggang rasa. Hal itu akan terjadi jika pendidikan dalam keluarga berjalan dengan semestinya, karena tidak jarang pula seseorang yang kurang pendidikan dalam keluarga terutama pendidikan Agama akan terjerumus dalam keburukan.

Pendidikan di Indonesia adalah salah satu masalah yang saat ini masih belum mendapatkan solusi. Karena banyak anak-anak Indonesia yang berhenti sekolah bahkan tidak bisa sekolah, sarana dan prasarana tidak memadai, dan akses jalan yang jauh dan tidak layak, apalagi di daerah-daerah pelosok yang jauh dari ibukota. Hal ini seharusnya diperhatikan oleh pemerintah agar pelaksanaan Pendidikan Nasional dapat terwujud sesuai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Pendidikan Nasional adalah Pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman<sup>3</sup>. Sebagai contoh, saat ini pendidikan anak usia dini harus dilaksanakan pada setiap daerah bahkan kabupaten, karena pendidikan anak usia dini merupakan dasar dari pendidikan anak selanjutnya yang penuh dengan tantangan dan berbagai permasalahan yang akan dihadapi anak.

---

<sup>3</sup>Hasbullah, *Loc. Cit*, h. 304-305.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>4</sup>

Pendidikan anak usia dini merupakan Pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Hasil kajian menunjukkan, bahwa daya imajinasi, kreativitas, inovatif, dan produktivitas lulusan Pendidikan Anak Usia Dini, berbeda dengan yang tidak melaluinya. Oleh sebab itu, Pendidikan Anak Usia Dini terus ditumbuhkembangkan pemerintah. Kedepan sudah tidak bisa ditawar-tawar lagi lembaga ini harus dikembangkan sampai ke pelosok pedesaan karena dalam era globalisasi sekarang kita membutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan memiliki daya saing tinggi. Oleh sebab itu, perlu disiapkan sumber daya manusia handal, melalui pendidikan yang berkualitas sejak dini; dengan menumbuhkembangkan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. Berbagai hasil kajian juga membuktikan bahwa pendidikan yang diberikan sejak dini berpengaruh signifikan terhadap perkembangan otak, kesehatan, kehidupan sosial dan ekonomi, serta kesiapan bersekolah<sup>5</sup>. Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting dan hal ini harus diperhatikan oleh pemerintah daerah maupun pemerintah pusat. Agar pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini tetap

---

<sup>4</sup>Kemendiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Bina Insan Mulia, 2010), h.3.

<sup>5</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014), h. 46.

berjalan dan sekarang sudah menjadi syarat untuk memasuki pendidikan ke jenjang selanjutnya.

Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya, artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional dan spiritual<sup>6</sup>. Pada usia ini orangtua harus sangat berhati-hati dan selalu memberikan kasih sayang serta membimbing dan mengarahkan anak, agar anak dapat menumbuhkan berbagai kemampuannya secara optimal.

Pendidikan bertanggung jawab untuk memandu (yaitu mengidentifikasi dan membina) serta memupuk (yaitu mengembangkan dan meningkatkan) bakat dan kemampuan tersebut, termasuk dari mereka yang berbakat istimewa atau memiliki kemampuan dan kecerdasan luar biasa (*the gifted and talented*). Dulu orang biasanya mengartikan anak berbakat sebagai anak yang memiliki tingkat kecerdasan (IQ) yang tinggi. Namun, sekarang makin disadari bahwa yang menentukan keberbakatan bukan hanya intelegensi (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi. Kreativitas atau daya cipta memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia lainnya<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup>Martinis Yamin, Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: GP Press Jakarta, 2010), h.1

<sup>7</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta:PT Rineka Cipta, 2014), h. 6.

Firman Allah SWT :

وَلَقَدْ آتَيْنَا لُقْمَانَ الْحِكْمَةَ أَنْ اشْكُرْ لِلَّهِ ۚ وَمَنْ يَشْكُرْ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِ ۗ  
 وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ حَمِيدٌ ﴿١٢﴾ وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ ۖ وَهُوَ يَعِظُهُ رِيبُنِي  
 لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ ۗ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١٣﴾

Artinya :

*“Dan sesungguhnya telah Kami berikan hikmat kepada Luqman, yaitu :  
 “Bersyukurlah kepada Allah dan barang siapa yang bersyukur (kepada Allah),  
 maka sesungguhnya ia bersyukur untuk dirinya sendiri; dan barang siapa yang  
 tidak bersyukur, maka sesungguhnya Allah Maha Kaya Lagi Maha Terpuji’.  
 Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi  
 pelajaran kepadanya : Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah,  
 sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang  
 besar. (Q.S Luqman :12-13)<sup>8</sup>.*

Luqman dikenal sebagai seorang yang hikmat dan sangat peduli dengan pendidikan anaknya. Dia selalu menasehati anaknya dengan petuah-petuah agar anaknya berada dalam jalan lurus. Luqman mengajari tentang iman dan juga akhlaqul karimah. Sebagaimana kita ketahui tonggak pertama seseorang adalah iman. Karena itu seseorang anak pertama kali haruslah diberi pengetahuan akan iman, agar selalu mendekati sang pencipta. Bagaimanapun Allah telah menciptakan manusia dari segumpal darah dan dijadikan tulang belulang dan susunan komponen bentuk tubuh sempurna, sehingga lahirlah bayi mungil ke dunia dengan penuh kecerdasan yang ia miliki. Tentunya kecerdasan itu sudah diberikan oleh Allah untuk sang bayi. Maka dari itu, seseorang yang kreatif, cerdas, penuh dengan imajinasi adalah anugerah yang telah diberikan oleh Allah SWT.

<sup>8</sup>Departemen Agama RI, *Al-Hikmah (Al-Quran dan Terjemahannya)*, (Bandung: Diponegoro, 2015), h. 412.

Belajar merupakan perubahan kognisi, maka proses belajar selalu melibatkan aktivitas mental. Mental itulah yang nantinya akan menyerap segala stimulus (lingkungan), sehingga melahirkan perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, keterampilan, dan nilai sikap. Dalam belajar, kognitivisme mengakui pentingnya faktor individu tanpa meremehkan faktor eksternal atau lingkungan.

Bagi kognitivisme, belajar merupakan interaksi antara individu dan lingkungan, dan hal itu terjadi terus menerus sepanjang hayat. Kognisi adalah suatu perabot dalam benak kita yang merupakan “pusat” penggerak berbagai kegiatan kita: mengenali lingkungan, melihat berbagai masalah, menganalisis berbagai masalah, mencari informasi baru, menarik kesimpulan dan sebagainya. Sebagaimana telah dijelaskan, menurut teori kognitif, proses belajar lebih penting daripada hasil belajar.<sup>9</sup>

Setidaknya ada dua alasan mengenai persoalan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Belajar tidak sekedar melibatkan stimulus dan respon, tetapi juga melibatkan proses berfikir (kognisi) yang sangat kompleks.
2. Ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Menurut psikologi kognitivistik, belajar dipandang sebagai suatu usaha untuk mengerti sesuatu dengan jalan mengaitkan pengetahuan baru ke struktur berpikir yang sudah ada. Usaha itu dilakukan secara aktif oleh peserta didik.

---

<sup>9</sup>Chairul Anwar, *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2017), h. 121.

Keaktifan itu dapat berupa mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah, mencermati lingkungan, mempraktikkan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Sehingga, pengetahuan yang dimiliki sebelumnya sangat menentukan keberhasilan mempelajari informasi pengetahuan yang baru.<sup>10</sup>

Gardner dengan teori barunya tentang *Multiple Intelligence* menyatakan bahwa kecerdasan tersebar dalam berbagai bidang dan memiliki multi aspek. Menurut Gardner manusia diberkahi dengan 8 jenis kecerdasan, yaitu kecerdasan verbal/linguistik, matematis/logis, spasial/daya bayang ruang, musik, kinestetik tubuh, intrapersonal, interpersonal dan natural<sup>11</sup>.

Manusia lahir tidak disebut apapun. Manusia lahir tidak membawa harta, jabatan dan kekayaan. Manusia lahir tidak mempunyai nama apapun. Manusia lahir tidak membawa moral etika, dan agama apapun yang menjadi karakter perilaku dan tindakannya, kecuali memiliki potensi dan nilai-nilai keimanan yang bersifat sederhana.

Berkaitan dengan hal tersebut Allah berfirman dalam surat An-Nahl ayat 78 yaitu sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya : “dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.

(QS. An-Nahl: 78)<sup>12</sup>

<sup>10</sup>Chairul Anwar. *Ibid*, h. 120-121.

<sup>11</sup>Yeni Rachmawati,Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2010), h.22

<sup>12</sup>Departemen Agama RI, *Al-Hikmah (Al-Quran dan Terjemahannya)*, (Bandung: Diponegoro, 2015), h. 275.



Firman Allah diatas memberi gambaran kepada kita bahwa, manusia terlahir ke dunia tidak memiliki apa-apa. Manusia lahir dalam keadaan netral dari berbagai nilai, norma dan agama. Sebagaimana Rasulullah Saw., bersabda: “anak dilahirkan dalam keadaan fitrah...”. Menurut ahli psikologi, John Lock anak lahir bagaikan kertas putih yang belum ada gambarnya. Orang tua, pendidik dan masyarakat serta negara bermaksud menggambar apa diatas kertas itu? Apakah orangtua akan menggambar anak itu menjadi lebih baik, beragama, bermoral, mempunyai etika dan akhlakul karimah sekaligus menjadikan anak pintar, cerdas, kreatif, dan atau inovatif.

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa belajar tidak harus dalam bidang akademis saja, namun belajar dengan lingkungan sekitar dan hal-hal lain yang dapat mengembangkan potensi diri seseorang merupakan hal yang perlu dilakukan untuk menambah pengetahuan, pengalaman sehingga seseorang dapat mengeksplor dan menemukan hal-hal baru.

Seseorang yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan jawaban, dengan kata lain mereka senang memecahkan masalah. Permasalahan yang muncul selalu dipikirkan kembali, disusun kembali, dan selalu berusaha menemukan hubungan yang baru, mereka selalu bersifat terbuka terhadap sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya.

Terlalu sering kreativitas tidak disertakan dalam bahasan aspek utama perkembangan anak seperti emosional, sosial, fisik, kognitif dan bahasa. Padahal aspek ini merupakan pendorong nyata dalam perkembangan anak kecil sebagaimana kegiatan berpikir dan bicara. Setiap anak berpotensi

menjadi seniman, musisi, penulis, atau penemu, jika minatnya menggiringnya demikian dan jika gurunya mendukungnya ketimbang mengekang dorongan ini. Tingkat kreativitas anak muncul setelah menjalani proses kematangan atau perkembangan, yang salah satunya melalui pendidikan di sekolah, sehingga memungkinkan bidang-bidang tertentu yang menonjol pada anak.

Mulyasa dalam bukunya yang berjudul *Managemen PAUD* menyebutkan bahwa anak yang kreatif mencerminkan ciri-cirinya dalam kegiatan sehari-hari yaitu sebagai berikut:

1. Senang menjelajahi lingkungannya, mengamati dan memegang segala sesuatu, mendekati segala macam tempat atau sudut seakan-akan mereka haus akan pengalaman. Rasa ingin tahu anak terhadap segala sesuatu sangat besar,
2. Senang melakukan eksperimen,
3. Senang mengajukan berbagai pertanyaan yang terkadang orang tua atau guru tidak mampu menjawabnya,
4. Senantiasa ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, ia senang melakukan/mencoba berbagai hal,
5. Memiliki sifat spontan dan cenderung menyatakan pikiran dan perasaannya sebagaimana adanya, tanpa adanya hambatan,
6. Jarang menunjukkan rasa bosan, selalu ingin melakukan sesuatu,
7. Memiliki daya imajinasi yang tinggi.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Mulyasa, *Managemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014), h. 102.

Pada usia 4 tahun seorang anak telah mencapai separuh dari kecerdasannya dimana usia 0-4 tahun ini pertumbuhan sel jaringan otaknya mencapai 50%, sehingga sampai usia 8 tahun mencapai 80% , oleh karena itu masa usia dini ini dikenal sebagai masa emas (*golden age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan hidupnya.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang kreativitas dapat penulis simpulkan ciri-ciri atau indikator kreatif pada anak usia dini meliputi:

1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar,
2. Tertarik pada kegiatan kreatif,
3. Mampu menyesuaikan diri,
4. Banyak ajukan pertanyaan,
5. Berani mengambil resiko.<sup>14</sup>

Dengan munculnya berbagai indikator kreatif pada diri anak, maka tidak sulit merangsang tumbuhnya kreativitas anak usia dini, karena memang karakter mereka menyukai hal yang baru, asyik dan menarik. Rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu yang baru dapat menjadi modal bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif. Tumbuhnya kreativitas dalam diri anak 90% tergantung pada guru dan 10% dari lingkungan sebagai penyedia sumber belajar yang beragam. Sehingga apabila guru ingin mengembangkan kreativitas anak, guru harus membantu mereka mengembangkan kelenturan (kemampuan untuk beralih dari satu

---

<sup>14</sup>Yeni Rachmawati,Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2010), h. 15-17.

gagasan ke gagasan lain), dan menggunakan imajinasi, kesediaan untuk mengambil resiko dan menggunakan diri sendiri sebagai sumber dan pengalaman belajar.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka upaya yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam mengembangkan kreativitas anak adalah dengan menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pengembangan kreativitas anak. Karena itu diperlukan strategi dengan pengaturan lingkungan yang membuat anak dapat bergerak bebas dan aman, sehingga anak dapat meningkatkan daya imajinasi kreativitasnya serta mengembangkan rasa ingin tahunya. Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting bagi pertumbuhan kreativitas. Anak-anak diterima apa adanya, diterima keunikannya, dan tidak terlalu cepat dievaluasi, akan merasa aman secara psikologis. Begitu pula anak yang diberikan kebebasan untuk mengekspresikan gagasannya.

Dengan demikian penting bagi guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang dapat mendukung kreativitas anak. Guru harus menciptakan situasi yang memungkinkan berkembangnya potensi-potensi yang ada dalam diri anak dan perluasan minat anak yang dapat mengembangkan kreativitasnya baik secara perorangan maupun kelompok yang dituangkan dalam bentuk metode pembelajaran dengan kondisi yang mendukung kreativitas anak. Sehingga nantinya anak akan memiliki bekal dalam mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari anak.

Penggunaan metode pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk mengembangkan rasa ingin tahunya dan mengembangkan imajinasinya. Selain itu, metode yang dipilih untuk mengembangkan kreativitas anak adalah metode yang mampu mendorong anak untuk mencari dan menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu pemecahan masalah, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan hubungan-hubungan baru. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang membuat anak bergerak bebas dan aman adalah metode proyek.

Metode proyek adalah metode yang digunakan untuk melatih kemampuan anak untuk memecahkan masalah yang dialami anak dalam kehidupan sehari-hari. Saiful Bahri Djamarah mengungkapkan bahwa salah satu kelebihan metode proyek adalah pengembangan kreativitas dan pengalaman siswa yang banyak dilakukan<sup>15</sup>. John Dewey dalam Moeslichatoen metode proyek adalah berkaitan tentang konsep "*learning by doing*" yakni proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan-tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya. Dalam melaksanakan pembagian pekerjaan yang harus diselesaikan, masing-masing anak mendapat kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan memperluas minat. Seperti halnya kita ketahui bahwa metode proyek sangat memberikan

---

<sup>15</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h. 83.

kesempatan kepada anak untuk aktif, mau bekerja dan produktif menemukan berbagai pengetahuan.

Dalam pelaksanaan metode proyek guru perlu memahami langkah-langkah pelaksanaannya, agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode proyek menurut Moeslichatoen, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengkomunikasikan tujuan dan tema kegiatan proyek,
- b. Mengelompokkan anak menjadi beberapa kelompok,
- c. Mengatur kelompok-kelompok kerja untuk menempati tempat yang telah disediakan masing-masing, alat dan bahan yang akan digunakan,
- d. Membimbing kelompok kerja dalam melaksanakan bagian pekerjaan masing-masing,
- e. Mengakhiri kegiatan proyek sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan,
- f. Membimbing anak untuk merapikan tempat kerja dan meletakkan hasil kerja kelompok pada tempat yang telah disediakan.

Selain memahami langkah-langkah dalam pelaksanaan metode proyek, guru juga harus memperhatikan kelebihan dan kekurangan dari metode pembelajaran yang digunakan. Guru sebagai seorang pendidik harus berusaha bagaimana memanfaatkan kelebihan suatu metode dan berusaha menyikapi kekurangan suatu metode. Demikian halnya dengan metode proyek, memiliki kelebihan dalam menggali dan mengembangkan berbagai potensi yang ada pada diri anak, misalnya mengembangkan kemampuan individual, kreativitas

dan kerjasama. Sedangkan kekurangan metode proyek yakni jika guru tidak menyediakan sumber belajar secara lengkap maka metode ini tidak dapat berjalan dan jika guru tidak menguasai teknik metode ini maka tujuan pembelajaran yang akan tercapai menjadi tidak terfokus.

Berdasarkan hasil pra observasi di lapangan, didapatkan data bahwa guru di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung sudah menggunakan metode proyek dalam kegiatan pembelajaran. Namun demikian, aktivitas pembelajaran anak cenderung ditekankan pada pola akademis saja dan guru banyak berperan aktif dalam pembelajaran, bukan anak didiknya. Sehingga dalam potensi, bakat, dan kreativitas belum berkembang sesuai harapan, anak selalu mengikuti contoh yang diberikan guru atau contoh pada lembar kerja. Misalkan jika di sediakan plastisin anak-anak hanya membuat bentuk bulat, panjang dan kotak saja, belum ada kreativitas lain dari anak dalam pembelajaran tersebut.<sup>16</sup>

Mengacu pada indikator kreativitas anak, berikut ini hasil observasi pra penelitian terhadap perkembangan kreativitas anak Kelompok B di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung

---

<sup>16</sup> Peneliti, *Pra Observasi*, RA Al-Amanah Way Kandis Bandar Lampung, tanggal 14 Mei 2018.

**Tabel 1**  
**Hasil Pra Penelitian Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B**  
**di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung**

No	Nama Anak Didik	Indikator					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Al	BB	MB	BB	BB	MB	BB
2.	Az	MB	BB	MB	MB	BB	BB
3.	Azk	MB	BB	BB	MB	BB	BB
4.	Hkm	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB
5.	Hnf	MB	MB	MB	BB	BB	BB
6.	Itn	MB	MB	BB	BB	BB	BB
7.	Khza	MB	BB	BB	BB	MB	BB
8.	Khra	MB	BSH	MB	BSH	BSH	MB
9.	Mzd	MB	MB	MB	BB	BB	BB
10.	Mftr	BB	BB	MB	BB	MB	BB
11.	Mfth	MB	BSH	BSH	BSH	MB	MB
12.	Nfs	BB	MB	MB	MB	BB	BB
13.	Slsb	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB
14.	Sry	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB
15.	Tsc	MB	MB	MB	BSH	BSH	BB
16.	Vns	BSH	BSH	MB	MB	BSH	MB

*Sumber: Hasil pra penelitian di RA Al-Amanah Tanjung Senang pada tanggal 14 Mei 2018.*

Keterangan Indikator Pencapaian Kreativitas:

- a. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar,
- b. Tertarik pada kegiatan kreatif,
- c. Mampu menyesuaikan diri,
- d. Banyak ajukan pertanyaan,
- e. Berani mengambil resiko.

*Sumber: Dalam buku Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yang berjudul Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak.*

Keterangan:

**BB** :Belum Berkembang, bila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator dengan skor 50-59 diberi nilai (\*).

**MB** :Mulai Berkembang, bila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator namun belum konsisten dengan skor 60-69 diberi nilai (\*\*).

**BSH** :Berkembang Sesuai Harapan, bila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79 diberi nilai (\*\*\*)).



BSB :Berkembang Sangat Baik, bila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100 diberi nilai (\*\*\*\*).<sup>17</sup>

Berdasarkan hasil dari pra penelitian dan diperkuat dari hasil wawancara dengan wali kelas di RA Al-Amanah, menunjukkan bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 16 peserta didik belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat diketahui dari tabel diatas bahwa anak yang memiliki kriteria belum berkembang sejumlah 10 anak (62,5%), mulai berkembang berjumlah 6 anak (37,5%).

Berdasarkan temuan permasalahan-permasalahan tersebut dan mengingat betapa pentingnya mengembangkan kreativitas anak usia dini untuk menciptakan manusia yang berkualitas, maka mendorong peneliti untuk melakukan penelitian lebih mendalam dan menuangkannya dalam judul “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Metode Proyek di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat penulis identifikasikan masalah-masalah yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran pada anak cenderung ditekankan pada pola akademis,
2. Perkembangan potensi, bakat, minat dan kreativitas anak kurang diperhatikan oleh guru,

---

<sup>17</sup>Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, *Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h.5.

3. Penggunaan metode proyek dalam meningkatkan kreativitas anak belum dikembangkan secara optimal,
4. Pada saat diberikan tugas anak selalu mencontoh apa yang diberikan oleh guru, anak kurang berimajinasi dan bereksplorasi dengan media yang disediakan oleh guru.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi-identifikasi masalah yang telah disebutkan diatas, maka peneliti hanya akan membahas tentang mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui metode proyek di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat peneliti kemukakan perumusan masalah yang akan diteliti yaitu “Bagaimanakah Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kreativitas, potensi, bakat dan minat anak melalui metode proyek.

### **F. Manfaat Penelitian**

Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, antara lain:

1. Manfaat secara teoritis

- a. Menambah wawasan penulis tentang anak usia dini terutama yang berkaitan dengan kemampuan kreativitas anak menggunakan metode proyek melalui kegiatan memercik dan menjiplak di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung.
- b. Sebagai bahan kajian stimulasi bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lebih lanjut, lebih mendalam, lebih luas dari segi wilayah maupun substansi masalah tentang kreativitas dalam pembelajaran anak usia dini di Indonesia.

## 2. Manfaat secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan secara praktis dapat bermanfaat untuk:

- a. Bagi peserta didik: dapat mempermudah anak mengembangkan kemampuan kreativitas dalam pembelajaran.
- b. Bagi guru: untuk memperbaiki metode pembelajaran yang dikelola guru, dalam mengembangkan kemampuan kreativitas.
- c. Bagi sekolah: untuk memberikan masukan bagi sekolah sebagai bahan refleksi untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini

##### 1. Pengertian Kreativitas

Pendidikan anak usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu, diperlukan adanya program-program permainan dan pembelajaran yang dapat memelihara dan mengembangkan potensi kreatif anak.<sup>1</sup>

Menurut Gordon dan Browne dalam Moeslichatoen mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.

Kreativitas merupakan sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan, pemikiran, konsep dan atau langkah-langkah baru pada diri seseorang. Kebermaknaan kreativitas terletak pada hakikat dan perannya sebagai dimensi yang memberi ciri keunggulan bagi pertumbuhan diri peserta didik yang sehat, produktif, dan inovatif.<sup>2</sup>

Clark Moustakis seorang psikolog humanistik dalam buku Utami Munandar yang berjudul *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam

---

<sup>1</sup>Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 92-93.

<sup>2</sup>Ratih Permata Sari, *Kreativitas Bermain Anak Usia Dini* (Jurnal Pusaka (2017) 9 : 1-27 p-ISSN 2339-2215 e-ISSN 2580-4642, 2017), h. 4.

hubungan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain<sup>3</sup>. Manusia yang kreatif akan selalu mengekspresikan/menuangkan pikirannya pada sebuah karya. Manusia kreatif akan mengaktualisasikan dirinya dengan baik kepada dirinya sendiri, orang lain bahkan alam.

James J. Gallagher mengatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu yang berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.<sup>4</sup>

Csikzentmihalyi beliau memaparkan kreativitas sebagai produk berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru, daripada akumulasi keterampilan atau berlatih pengetahuan dan mempelajari buku<sup>5</sup>. Sementara itu lebih lanjut Munandar menjelaskan bahwa kreativitas merupakan perubahan variabel yang majemuk meliputi faktor sikap, motivasi dan temperamen di samping kemampuan kognitif.<sup>6</sup>

Kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan

---

<sup>3</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*(Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 18.

<sup>4</sup>Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2010), h. 13.

<sup>5</sup>*Ibid*, h. 13.

<sup>6</sup>*Ibid*, h. 14.

hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.<sup>7</sup>

Di dalam Hadist disebutkan tentang sifat kreatif yaitu: “Barangsiapa yang memulai membuat contoh baik di dalam Islam, maka ia mendapat pahala dan pahalanya orang yang mengamalkan sesudahnya tanpa dikurangi pahalanya sedikitpun. Barang siapa memulai membuat contoh jelek di dalam Islam maka ia mendapat dosa dan ditambah dengan dosanya orang yang mengamalkan sesudahnya, tanpa dikurangi sedikitpun.” (HR. Muslim)<sup>8</sup>.

Kreatif artinya suatu sikap yang selalu ingin berusaha membuat, menciptakan sesuatu yang baru yang memiliki manfaat bagi orang lain dan diri sendiri. Orang yang kreatif selalu menciptakan sesuatu yang belum pernah ada. Kreativitas harus diiringi dengan usaha yang ulet dalam hal pemikiran maupun tindakannya, untuk menghasilkan suatu penemuan yang baru. Kreatif dapat diartikan giat bekerja, rajin berikhtiar, rajin belajar mencari penemuan baru yang bermanfaat bagi orang lain, masyarakat, bangsa dan negara. Sifat kreatif dapat dilihat dalam bidang pendidikan, misalnya lomba menulis karya ilmiah, yang hasil temuannya menjadi panutan ilmiah. Hikmah yang dapat diambil dari sifat kreatif diantaranya yaitu manusia akan selalu ingin

---

<sup>7</sup>Masganti Sit, et. al. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 2.

<sup>8</sup>Kumpulan Doa, Hadist dan Cerita Islami, *Hadist Sifat Kreatif*. [www.dakwahislami.xyz/2016/07/hadits-sifat-kreatif.html?m=1](http://www.dakwahislami.xyz/2016/07/hadits-sifat-kreatif.html?m=1), diakses pada tanggal 30/08/2018 pukul 11:11 WIB.

menemukan hal-hal yang belum pernah ada; dan memberikan manfaat kepada masyarakat dari hasil temuannya.

Berdasarkan teori-teori diatas dapat dipahami bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru, yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan, sesuatu yang baru disini bukan harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Oleh karenanya, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu yang baru sesuai imajinasi dan khayalannya maka potensi yang dimiliki anak perlu dikembangkan sejak usia dini.

Menurut Luluk Asmawati tentang Pencapaian Kreativitas Anak Usia Dini 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Tingkat Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak**  
**Usia 5-6 Tahun**

<b>Pencapaian Perkembangan</b>	<b>Indikator</b>
1. Menunjukkan Ketekunan Kreatif	a. Membentuk minat yang kuat b. Asyik larut dalam beberapa kegiatan
2. Menunjukkan Minat Ppada Kegiatan-kegiatan Kreatif	a. Memerlihatkan keingintahuan (cenderung mengadakan percobaan mandiri) b. Menunjukkan perasaan positif ketika melakukan kegiatan-kegiatan kreatif c. Melakukan kegiatan yang berarti dan bertanya
3. Menunjukkan Imajinasi dan Gambaran	a. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri

	(mempunyai inisiatif) b. Menghubungkan pengalaman masa lalu dengan yang belum diketahui
4. Mengekspresikan Diri dengan cara yang Kreatif dalam berbagai bidang	a. Mengekspresikan diri melalui musik, seni gerakan dll b. Fleksibel dalam mengekspresikan konsep, ide, gagasan.

Sumber : Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*<sup>9</sup>

Salah satu kendala konseptual utama terhadap pembelajaran kreativitas adalah kreativitas sebagai sifat yang diturunkan oleh orang berbakat atau genius. Kreativitas disamping bermakna baik untuk pengembangan diri juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Adapun dalam mengembangkan kreativitas anak, ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh seseorang guru yaitu:

1. Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya.
2. Mengakui dan menghargai gagasan-gagasan anak.
3. Menjadi pendorong bagi anak untuk mengkomunikasikan dan mewujudkan gagasan-gagasannya.
4. Membantu anak memahami divergensinya dalam berfikir dan bersikap dan bukan untuk menghukumnya.
5. Memeberikan peluang untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasannya.

---

<sup>9</sup>Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125.



6. Memberikan informasi mengenai peluang-peluang yang tersedia.

Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana yang dipaparkan oleh Parces dalam Yeni Rachmawati yaitu *fluency* (kelancaran), *fleksibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboration* (keterperincian), dan *sensitivity* (kepekaan).<sup>10</sup>

## 2. Ciri-ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas yang hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreativitas dan lingkungan yang turut mempengaruhinya.

Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yaitu kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan eleborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun.<sup>11</sup> Kreativitas hanya dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa

---

<sup>10</sup>Yeni Rachmawati, *Op Cit.* h, 14-15.

<sup>11</sup>Yeni Rachmawati, *Op. Cit.* h, 15.

kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya yang kreatif.

Ciri-ciri kreativitas dapat ditinjau dari dua aspek lain yaitu:

a. Aspek Kognitif. Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif/divergen (ciri-ciri aptitude) yaitu:

- 1) Keterampilan berfikir lancar (fluency)
- 2) Keterampilan berfikir luwes/fleksibel (flexibility)
- 3) Keterampilan berfikir orisinal (originality)
- 4) Keterampilan memperinci (elaboration)
- 5) Keterampilan menilai (evaluation)

b. Aspek Afektif. Ciri-ciri kreativitas yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang (ciri-ciri non-aptitude) yaitu:

- 1) Rasa ingin tahu
- 2) Bersifat imajinatif/fantasi
- 3) Merasa tertantang oleh kemajemukan
- 4) Sifat berani mengambil resiko
- 5) Sifat menghargai
- 6) Percaya diri
- 7) Keterbukaan terhadap pengalaman baru
- 8) Menonjol dalam salah satu bidang seni.<sup>12</sup>

Anak usia dini yang kreatif dalam perilaku dan kegiatan sehari-harinya mencerminkan ciri-ciri sebagai berikut.

---

<sup>12</sup> Romlah, "Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran anak Usia Dini Dengan Bermain". *Jurnal Darul Ilmi Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2015, h. 6.

- a. Rasa ingin tahu anak terhadap segala sesuatu sangat besar.
- b. Senang melakukan eksperimen.
- c. Senang mengajukan berbagai pertanyaan
- d. Ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, ia senang melakukan/mencoba berbagai hal.
- e. Memiliki sifat spontan dan cenderung menyatakan pikiran dan perasaannya sebagaimana adanya, tanpa adanya hambatan.
- f. Jarang menunjukkan rasa bosan, selalu ingin melakukan sesuatu,
- g. Memiliki daya imajinasi yang tinggi.<sup>13</sup>

Selanjutnya menurut Ayan kepribadian orang yang kreatif ditandai dengan beberapa karakteristik, diantaranya yaitu antusias, banyak akal, berfikir terbuka, bersikap spontan, cakap, dinamis, giat dan rajin, idealis, kritis serta memiliki rasa ingin tahu yang kuat.<sup>14</sup>

Menurut Piers adams yang dikutip oleh Muhammad Asrori bahwa karakteristik anak yang memiliki kreativitas usia 5-6 tahun diantaranya memiliki dorongan yang tinggi; memiliki keterlibatan yang tinggi; memiliki rasa ingin tahu yang besar; memiliki ketekunan yang tinggi; cenderung tidak puas terhadap kemampuan; penuh percaya diri; memiliki kemandirian yang tinggi; bebas dalam mengambil keputusan; menerima diri sendiri; senang humor; memiliki intuisi yang tinggi; cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks dan toleran terhadap ambiguitas.

---

<sup>13</sup>Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 102.

<sup>14</sup>Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2010), h. 15-16.

Dari karakteristik tersebut dapat kita pahami betapa beragamnya kepribadian anak yang kreatif. Dimana anak yang kreatif memiliki potensi kepribadian diri yang positif dan negatif. Oleh karenanya disinilah peran penting seorang guru sebagai pembimbing yang turut membantu anak dalam menyeimbangkan perkembangan kepribadiannya melalui eksplorasi dengan pembelajaran sains atau dengan pembelajaran lainnya, sehingga anak akan berfikir kreatif dan berkembang secara optimal baik perkembangan intelegensi, kreativitas maupun sosial emosionalnya.

### 3. Potensi Kreativitas Pada Anak

Melalui pandangan secara psikologis pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi sejak lahir. Hal ini dapat kita ketahui pada perilaku bayi atau anak yang secara alamiyah dapat mengeksplorasi apapun yang ada disekitarnya. Seperti gemar bertanya, gemar mencoba, gemar memperhatikan hal baru, gemar berkarya dengan benda apa saja yang ada disekitarnya dan gemar berimajinasi.

Ayat Al-Quran yang menerangkan tentang perintah kreativitas secara tersirat terdapat dalam Q.S Al-Baqarah ayat 219, Allah berfirman:

﴿تَتَفَكَّرُونَ لَعَلَّكُمْ أَتَىٰ لَكُمُ اللَّهُ بَيِّنَاتٍ كَذَٰلِكَ﴾

Artinya: “Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir”. (QS. Al Baqarah: 219)<sup>15</sup>.

<sup>15</sup>Departemen Agama RI, *Al-Hikmah (Al-Quran dan Terjemahannya)*, (Bandung: Diponegoro, 2015), h. 27

Ayat diatas memberikan penjelasan bahwa sebenarnya Islam pun dalam hal ke-kreativitas-an memberikan kelapangan pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya (qalburnya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup di dalamnya.

Dalam agama Islam dikatakan bahwa Allah SWT hanya akan mengubah nasib seseorang jika ia berusaha untuk memperbaikinya. Hal ini sesuai dengan firman Allah yaitu:

أَيُّغَيِّرُ اللَّهُ إِنْ أَلَّ اللَّهُ أَمْرًا مِنْ تَحْفَظُونَهُ رُخْلَفِهِ ۚ وَمِنْ يَدَيْهِ بَيْنَ مَنْ مَعَقَبْتُمْ لَهُ  
 بِن لَّهُمْ وَمَالُهُ مَرْدَفًا لَأَسْوَأَ أَبْقَوْمٍ أَلَّ اللَّهُ أَرَادُوا إِذَا بَأْسُهُمْ مَا يَغَيِّرُوا حَتَّى يَبْقَوْمِهِمْ  
 وَالِ مِنْ دُونِهِ ۚ م

Artinya: “Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merobah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merobah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”. (QS. Ar-Rad: 11)<sup>16</sup>

Dapat dipahami dari ayat diatas bahwa bagi tiap-tiap manusia ada beberapa Malaikat yang tetap menjaganya secara bergiliran dan ada pula beberapa Malaikat yang mencatat amalan-amalannya. Allah subhanallahu wata’ala tidak akan merubah keadaan mereka, selama mereka tidak merubah sebab-sebab kemunduran mereka.

<sup>16</sup>Ibid, h. 199.

Ahli kreativitas Conny Semiawan dkk dalam buku Nashori & Mucharram mengungkapkan bahwa kreativitas adalah potensi yang pada dasarnya dimiliki setiap orang dalam derajat dan tingkatan yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya.<sup>17</sup>

Sementara itu Devito mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dengan tingkat yang berbeda-beda. Setiap orang lahir ke dunia dengan potensi kreatif.<sup>18</sup>

Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwa setiap manusia yang lahir ke dunia memiliki potensi berbeda-beda, hanya saja bagaimana seseorang itu dapat mengembangkan potensinya dengan optimal atau tidak. Dan dalam hal ini wadah untuk mengembangkan potensi tersebut ialah dalam lingkungan keluarga dan sekolah. Semua yang terlibat pada dua wadah tersebut adalah pembimbing bagi setiap anak yang akan mengembangkan segala potensi yang dimilikinya.

#### **4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas**

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas anak ada dua macam yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

##### **a. Faktor Internal**

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri anak. Faktor-faktor yang mempengaruhinya yaitu faktor biologis dan fisiologis. Faktor biologis yaitu perkembangan

---

<sup>17</sup>Nur Haris Ali, *Kreativitas Dalam Perspektif (Psikologi) Islam*, <http://haris-berbagi.blogspot.com/2010/11/kreativitas-dalam-perspektif-islam.html>, diakses pada Minggu, 14/10/2018 pada pukul 22.00 WIB.

<sup>18</sup>Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2010), h. 27.

keaktivitas anak yang dipengaruhi oleh gen yang diwariskan oleh kedua orangtuanya. Sedangkan faktor fisiologis yaitu berkaitan dengan kesehatan anak. Kesehatan juga memiliki pengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak.<sup>19</sup>

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa hubungan orangtua dan anak selain menghasilkan kesamaan fisik, genetik juga dapat menghasilkan ciri-ciri psikologis seperti bakat dan kecerdasan. Bakat dan kecerdasan diyakini dapat mempengaruhi kreativitas anak. Biasanya anak yang berbakat dan memiliki kecerdasan tinggi akan menunjukkan kreativitas yang baik dibandingkan anak yang tidak memiliki bakat dan kecerdasan rendah.

Selain gen kesehatan dan aktifnya indera pada anak-anak akan berpengaruh pada perilaku dan suasana hatinya. Hal ini menunjukkan bahwa anak yang sehat akan menunjukkan kreativitas yang lebih baik dan begitupun sebaliknya jika anak mengalami kesehatan yang buruk dan kondisi tidak sehat hal ini dapat menghambatnya perkembangan kreativitasnya.

#### b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor dari lingkungan disekitar anak yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitasnya.

---

<sup>19</sup>Fakhrizal, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak*. <http://www.jejakpendidikan.com/2016/09/faktor-faktor-yang-mempengaruhi.html>, diakses pada Selasa 23/10/2018 pukul 20:50 WIB.

Faktor-faktor ini meliputi; lingkungan keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat.<sup>20</sup>

Berdasarkan faktor-faktor diatas, ternyata lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Anak akan mampu mengembangkan kreativitasnya dengan dukungan dan dorongan dari lingkungannya. Dalam hal ini lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan sekolah. Melalui stimulasi yang diberikan guru serta penyediaan sarana dan prasarana, memberikan anak untuk aktif mengembangkan dirinya secara utuh menjadi sosok yang kreatif.

#### **5. Manfaat Kreativitas pada Anak Usia Dini**

Pentingnya pengembangan kreativitas ini memiliki beberapa alasan, yaitu dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan diri tersebut termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Menurut Maslow kreativitas juga merupakan manifestasi dari seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.

- a. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan formal. Peserta didik lebih dituntut untuk berfikir linier, logis, penalaran, ingatan atau pengetahuan

---

<sup>20</sup> *Ibid.*



yang menuntut jawaban paling tepat terhadap permasalahan yang diberikan. Kreativitas yang menuntut sikap kreatif dari individu itu sendiri perlu dipupuk untuk melatih anak berfikir luwes (*flexibility*), lancar (*fluency*), asli (*originality*), menguraikan (*elaboration*), dan dirumuskan kembali (*redefinision*), merupakan ciri berfikir kreatif yang dikemukakan oleh Guilford.

- b. Bersibuk diri dengan berkreaitif tidak hanya bermanfaat tetapi juga memberikan kepuasan terhadap individu.
- c. Kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.<sup>21</sup>

## **B. Metode Proyek**

### **1. Pengertian Metode Proyek**

Menurut Wina Sanjaya, metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang telah disusun tercapai dengan optimal. Menurut Oemar Hamalik, metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.<sup>22</sup> Sedangkan Menurut Trianto, metode adalah cara yang dipergunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup>Zain studens. *Permainan dan Kreativitas Anak Usia Dini*. <http://zain.students.uui.ac.id/2013/04/08%80%9Cpermainan-dan-kreativitas-pada-anak-usia-dini%E2%80%9D/>.

<sup>22</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 26.

<sup>23</sup>Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta:Kencana Prenada Grup, 2011),h.93.

Berdasarkan definisi atau pengertian beberapa metode yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa metode merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak, ada beberapa metode yang dapat diterapkan pada anak usia dini yaitu metode bermain, metode bercerita, metode karya wisata, metode bercakap-cakap, metode demonstrasi, metode proyek, dan metode pemberian tugas. Salah satu yang akan digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu metode proyek.

Metode proyek adalah salah satu metode yang digunakan untuk melatih kemampuan anak memecahkan masalah yang dialami anak dalam kehidupan sehari-hari. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zanin mengemukakan bahwa metode proyek adalah cara penyajian pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah kemudian dibahas dari berbagai segi yang berhubungan sehingga pemecahannya keseluruhan dan bermakna.<sup>24</sup>

Metode proyek adalah suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk menggunakan unit kehidupan

---

<sup>24</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zanin, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 83.

sehari-hari sebagai bahan pelajarannya. Metode ini bertujuan agar anak didik tertarik untuk belajar.<sup>25</sup>

Metode proyek yaitu suatu proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya, terutama proses penguasaan anak tentang bagaimana melakukan pekerjaan atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai tujuan.<sup>26</sup> Metode Proyek adalah suatu cara memberikan kesempatan anak untuk menggunakan alam sekitar dan kegiatan sehari-hari sebagai bahan pembahasan melalui berbagai kegiatan.<sup>27</sup>

Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat anak bergaul juga bermain sehari-hari dan keadaan alam sekitar dengan iklimnya, flora faunanya. Besar kecilnya pengaruh lingkungan terhadap pertumbuhan dan perkembangannya bergantung pada lingkungan anak itu sendiri serta jasmani dan rohaninya.

Ayat Al-Qur'an yang berkaitan langsung dengan dorongan untuk menggunakan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran diantaranya adalah Q.S Al-Hijr ayat 19 yang berbunyi:

---

<sup>25</sup>Jumanta Hamdayama. *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 104-105.

<sup>26</sup>Yeni Rachmawati, Euis Kurniawati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Surabaya: Kencana Prenada Media Grup, 2010), h. 61.

<sup>27</sup>Asolihin skb, *Metode Pembelajaran di TK*, <https://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/2013/11/metode-pembelajaran-di-tk.html>, diakses pada Selasa, 24/07/2018 pukul 23:06 WIB.

﴿مَوْزُونٍ شَيْءٍ كُلِّ مِنْ فِيهَا وَأَنْبَتْنَا رَوْسِي فِيهَا وَالْقَيْنَا مَدَدَ نَبْهَاهَا وَالْأَرْضَ﴾



Artinya: “dan Kami telah menghamparkan bumi dan menjadikan padanya gunung-gunung dan Kami tumbuhkan padanya segala sesuatu menurut ukuran. (QS. Al-Hijr: 19)<sup>28</sup>

Ayat diatas menjelaskan tentang diciptakannya alam semesta sesuai dengan kebutuhan umatnya. Jadi pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran memang sangat diperlukan untuk hasil yang baik seperti yang terkandung dalam surat.

Pemilihan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran untuk sumber belajar dan sarana belajar bagi peserta didik dengan tetap mengacu pada karakteristik serta tugas perkembangan peserta didik sehingga penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran dapat memperoleh hasil optimal untuk membantu dan mempermudah proses pembelajaran peserta didik diantaranya pengalaman langsung, observasi, partisipasi pengalaman yang di peroleh melalui situasi kegiatan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.<sup>29</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa metode proyek merupakan strategi pengajaran yang melibatkan anak dalam belajar memecahkan masalah secara berkelompok dengan

<sup>28</sup>Dapartemen Agama RI, *Al-Hikmah (Al-Quran dan Terjemahannya)*, (Bandung: Diponegoro, 2015), h. 350.

<sup>29</sup>Syofnidah Ifrianti, Yesti Emilia, “Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3 No. 2 (Desember 2016) h. 220-221.

melakukan kerjasama, masing-masing melakukan pekerjaannya secara individual atau dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama.

## 2. Macam- Macam Metode Proyek

Penggunaan metode yang tepat dan sesuai dengan karakter anak akan dapat memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal serta tumbuhnya sikap dan perilaku positif bagi anak. Pembelajaran yang sesuai dengan anak usia dini adalah kegiatan pembelajaran yang disajikan dengan mengintegrasikan pembelajaran secara terpadu antara berbagai bidang studi.

Pembelajaran dengan menggunakan metode proyek berusaha mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan dalam satu pembelajaran. Jenis kegiatan proyek yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini adalah sebuah alternatif guru dan anak lebih mengembangkannya sehingga benar-benar menjadi pusat aktivitas yang berpusat pada anak.

Ada beberapa jenis atau macam kegiatan dengan menggunakan metode proyek yaitu proyek bumi antariksa, proyek hutan belantara, lebah madu, proyek ulang tahun, proyek 17 Agustus 1945 (Agustusan), proyek lebaran, proyek tahun baru dan proyek satu nusa satu bangsa.<sup>30</sup>

Metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan kemampuan, keterampilan, minat serta kebutuhan anak dalam mencapai tujuan kelompok. Metode proyek menjadi sesuatu

---

<sup>30</sup>Yeni Rachmawati, Euis Kurniawati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Surabaya: Kencana Prenada Media Grup, 2010), h. 153-164.

yang penting bagi anak karena dapat memberikan pengalaman belajar dalam memecahkan masalah yang memiliki nilai praktis bagi pengembangan pribadi yang sehat dan realistis.

### **3. Manfaat Metode Proyek**

Metode proyek sebagai salah satu bentuk metode pembelajaran yang dapat memberikan manfaat yang berkaitan dengan pengembangan berbagai potensi yang dimiliki anak.

Menurut Moeslichatoen manfaat metode proyek yaitu membantu anak dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, membangkitkan kegiatan mental anak, mengembangkan dan membina sikap kerjasama dan interaksi sosial, mengembangkan etos kerja pada anak, mengeksplorasi kemampuan, minat dan kebutuhan anak, melatih rasa tanggungjawab, dan mengembangkan kebebasan anak.

Yeni Rachmawati juga mengemukakan terdapat beberapa manfaat yang dapat kita ambil dari metode proyek baik ditinjau dari pengembangan pribadi, sosial, intelektual maupun pengembangan kreativitasnya.

Diantara manfaat metode proyek yaitu memberikan pengalaman kepada anak, belajar bertanggung jawab terhadap pekerjaan masing-masing, memupuk semangat gotong royong, memupuk sikap dan kebiasaan dalam melaksanakan pekerjaan dengan cermat, mampu

mengeksplorasi kemampuan pada anak, serta dapat memberikan peluang untuk mengembangkan kemampuan yang telah dimilikinya.<sup>31</sup>

Dari paparan pendapat para ahli diatas dapat diketahui bahwa banyak sekali manfaat-manfaat metode proyek. Metode proyek memberikan kesempatan mengekspresikan pola berfikir kepada anak, keterampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi oleh anak sehingga anak berpeluang untuk terus berkreasi dan mengembangkan diri seoptimal mungkin.

#### **4. Langkah-langkah Metode Proyek**

Menurut Moeslichatoen, beberapa langkah yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan metode proyek yaitu:

- a. Mengkomunikasikan tujuan dan tema kegiatan proyek,
- b. Mengelompokkan anak menjadi beberapa kelompok,
- c. Mengatur kelompok-kelompok kerja untuk menempati tempat yang telah disediakan masing-masing, alat dan bahan yang akan digunakan,
- d. Membimbing kelompok kerja dalam melaksanakan bagian pekerjaan masing-masing,
- e. Mengakhiri kegiatan proyek sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan,
- f. Membimbing anak untuk merapihkan tempat kerja dan meletakkan hasil kerja kelompok pada tempat yang telah disediakan.

---

<sup>31</sup>Yeni Rachmawati, *Op.Cit.* h. 61-62.

Sedangkan menurut Made Wena, langkah-langkah dalam pelaksanaan metode proyek meliputi persiapan sumber belajar, menjelaskan proyek, pembagian kelompok dan pengerjaan proyek.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam melakukan metode proyek adalah sama. Langkah-langkah tersebut apabila dilaksanakan pendidik (guru) dengan baik maka kreativitas anak akan berkembang.

## 5. Kekurangan dan Kelebihan Metode Proyek

Setiap metode tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, untuk diterapkan dalam setiap pembelajaran. Tentunya seorang pendidik harus dapat memanfaatkan kelebihan dan memiliki strategi untuk mengatasi kekurangan tersebut.

Beberapa kelebihan metode proyek diantaranya meningkatkan motivasi, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, serta meningkatkan kolaborasi.<sup>32</sup>

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zanin menyebutkan kelebihan metode proyek yaitu sebagai berikut:

- a. Dapat memperluas pemikiran anak yang berguna untuk menghadapi masalah.
- b. Dapat membina anak dengan kebiasaan menerapkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari secara terpadu.

---

<sup>32</sup>Jurnal Bidan Diah, *Model Pembelajaran Berbasis Proyek atau Tugas*<http://jurnalbidandiah.blogspot.com/2012/04/model-pembelajaran-berbasis-proyek-atau.html> diakses pada tanggal 25/07/2018 16:45.



c. Metode ini sesuai dengan prinsip-prinsip didaktif modern yang dalam pengajaran perlu diperhatikan:

- 1) Kemampuan individual siswa dan kerjasama dalam kelompok
- 2) Bahan pelajaran tidak terlepas dari kehidupan riil sehari-hari yang penuh dengan masalah
- 3) Pengembangan aktivitas, kreativitas dan pengalaman siswa banyak dilakukan
- 4) Agar teori dan praktik, sekolah kehidupan masyarakat menjadi satu kegiatan yang tak terpisahkan.<sup>33</sup>

Sedangkan kelemahan/kekurangan metode proyek yaitu sebagai berikut:

- a. Kebanyakan permasalahan “dunia nyata” yang tidak terpisahkan dengan masalah kedisiplinan.
- b. Memerlukan banyak waktu yang harus dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah,
- c. Memerlukan biaya yang cukup banyak,
- d. Banyak peralatan yang harus disediakan.<sup>34</sup>

Menurut Jumanta Hamdayama dibawah ini merupakan kelebihan dan kekurangan metode proyek yaitu sebagai berikut:

- a. Kelebihan Metode Proyek

---

<sup>33</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zanin, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.43.

<sup>34</sup>Jurnal Bidan Diah. *Op.Cit.*

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

b. Kekurangan Metode Proyek

- 1) Kurikulum yang berlaku di Indonesia belum menunjang pelaksanaan metode ini
- 2) Bahan pelajaran, perencanaan dan pelaksanaan metode ini sulit serta membutuhkan keahlian dari guru dalam pelaksanaan metode ini
- 3) Memilih topik unit yang tepat sesuai dengan kebutuhan anak didik disertai dengan kelengkapan fasilitas, dan memiliki sumber-sumber belajar yang diperlukan
- 4) Bahan pelajaran sering tidak terfokus sehingga dapat menghilangkan topik/tema pembelajaran.<sup>35</sup>

## 6. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia dini Melalui Metode Proyek

Pendidikan anak usia dini merupakan Pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Hasil kajian

---

<sup>35</sup>Jumanta Hamdayama. *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 105.

menunjukkan, bahwa daya imajinasi, kreativitas, inovatif, dan produktivitas lulusan Pendidikan Anak Usia Dini, berbeda dengan yang tidak melaluinya. Oleh sebab itu, Pendidikan Anak Usia Dini terus ditumbuhkembangkan pemerintah. Kedepan sudah tidak bisa ditawar-tawar lagi lembaga ini harus dikembangkan sampai ke pelosok pedesaan karena dalam era globalisasi sekarang kita membutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan memiliki daya saing tinggi. Oleh sebab itu, perlu disiapkan sumber daya manusia handal, melalui pendidikan yang berkualitas sejak dini; dengan menumbuhkembangkan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini.

Berbagai hasil kajian juga membuktikan bahwa pendidikan yang diberikan sejak dini berpengaruh signifikan terhadap perkembangan otak, kesehatan, kehidupan sosial dan ekonomi, serta kesiapan bersekolah<sup>36</sup>. Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting dan hal ini harus diperhatikan oleh pemerintah daerah maupun pemerintah pusat. Agar pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini tetap berjalan dan sekarang sudah menjadi syarat untuk memasuki pendidikan ke jenjang selanjutnya.

Anak-anak adalah pada dasarnya individu yang kreatif. Mereka memiliki ciri-ciri yang oleh para ahli digolongkan sebagai ciri-ciri individu yang kreatif, misalnya rasa ingin tahu yang besar, sering bertanya, imajinasi yang tinggi, minat yang banyak, tidak takut salah,

---

<sup>36</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014), h. 46.

berani menghadapi resiko, bebas dalam berfikir, senang akan hal-hal baru dan lain sebagainya.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang menghasilkan gagasan baru berupa kegiatan atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Sebagaimana Rogers mengatakan bahwa sumber kreativitas adalah kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.<sup>37</sup>

Pada hakikatnya masing-masing anak memiliki peluang berimajinasi dan berpotensi kreatif, memiliki daya kreativitas tersendiri. Oleh sebab itu potensi kreatif anak harus dipupuk sejak usia dini, sebagaimana Munandar menjelaskan bahwa “Potensi kreatif memberikan peluang agar anak mampu mengaktualisasikan dirinya, semakin dini usia anak, semakin baik untuk mengembangkan kreativitasnya.”<sup>38</sup>

Dalam hal ini guru perlu memahami kreativitas anak-anak dengan bersikap luwes dan kreatif pula. Kreativitas yang dimiliki anaknya seharusnya mendapatkan perhatian, bimbingan serta stimulasi yang tepat agar dapat berkembang dengan optimal. Saat ini, dunia pendidikan anak terutama pendidikan anak usia dini sangat membutuhkan guru/tenaga pendidik yang kreatif. Pandai saja tidak cukup, tetapi juga harus cerdas dalam mengembangkan keterampilan dan bahan ajar yang benar-benar sesuai dengan peserta didik.

---

<sup>37</sup>Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), h. 18.

<sup>38</sup>*Ibid.* h. 20.

Berkaitan dengan hal itu kreativitas untuk anak usia dini dapat dilakukan melalui bermain, oleh karena itu diperlukan strategi yang tepat dalam mengembangkan kreativitas tersebut.

Rahmawati mengemukakan bahwa terdapat lima strategi pengembangan kreativitas untuk anak usia dini, yakni pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hastakarya), pengembangan kreativitas melalui imajinasi, perkembangan kreativitas melalui eksplorasi, pengembangan kreativitas melalui eksperimen dan pengembangan kreativitas melalui proyek.<sup>39</sup>

Seorang guru harus menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran di dalam kelas, agar pembelajaran kreativitas anak dapat dicapai. Guru harus menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan pengembangan kreativitas anak. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pengembangan kreativitas anak yaitu metode proyek. Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya bahwa tujuan pembelajaran proyek adalah untuk melatih anak memperoleh kemampuan dalam memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari baik secara mandiri maupun dengan berkelompok. Dan sudah dijelaskan pula salah satu strategi dalam pengembangan kreativitas anak yaitu melalui kegiatan proyek.

---

<sup>39</sup>Yeni Rachmawati, Euis Kurniawati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Surabaya: Kencana Prenada Media Grup, 2010), h.45

### C. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ketut Seni Lestari dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Saiwa Dharma Banyuning Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan rancangan penelitian post-test control group design. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa penerapan kegiatan model pembelajaran berbasis proyek di TK Saiwa Dharma Banyuning tahun pelajaran 2015/2016 berpengaruh positif terhadap hasil kemampuan kerjasama anak.<sup>40</sup> Relevansi dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penggunaan media proyek untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak. Perbedaannya ialah penelitian yang dilakukan oleh Ketut Sari Lestari menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dengan rancangan penelitian post-test control group design, sedangkan jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu deskriptif kualitatif.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Luh Putu Pandan Sari dengan judul “Pengaruh Strategi Permainan Imajinatif Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Gugus III Kecamatan Buleleng”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kreativitas yang antara kelompok anak

---

<sup>40</sup>Ketut Seni Lestari, “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Saiwa Dharma Banyuning Tahun Ajaran 2015/2016”. (Skripsi Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Ganesha Singaraja, 2016), h. 5.

yang mendapat strategi permainan imajinatif dengan anak yang mendapat strategi pembelajaran ekspositori terhadap kreativitas pada anak Taman Kanak-kanak di gugus III Kecamatan Buleleng tahun ajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen dengan rancangan menggunakan post-test only control group design. Dari penelitian ini dapat disarankan agar sekolah membuat program pengembangan kreativitas dengan treatment yang terbukti unggul yakni strategi permainan imajinatif<sup>41</sup>. Relevansi dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pengembangan kreativitas dapat dilakukan dengan berbagai cara misalkan dengan permainan imajinatif dan juga metode proyek. Dan perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Jumroh yang berjudul Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Proyek Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Insan Kabupaten Tangerang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 3 siklus, setiap siklusnya dilaksanakan empat pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi penelitian ini difokuskan pada penggunaan metode proyek. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa kegiatan metode proyek dapat

---

<sup>41</sup>Luh Putu Pandan Sari, "Pengaruh Strategi Permainan Imajinatif Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Gugus III Kecamatan Buleleng". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol.5 No 2 Tahun 2017, h. 51.

meningkatkan kreativitas anak.<sup>42</sup> Relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian menggunakan metode yang sama yaitu metode proyek dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Namun metode penelitian yang digunakan berbeda.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Restinora Kumaladewi dengan judul Penerapan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Kelompok B3 Di Taman Kanak-Kanak Bandara Supadio Pontianak. Metode yang digunakan adalah metode proyek di TK Bandara Supadio Pontianak adalah sebagai berikut: Tingkat keberhasilan sudah pada tahap berkembang sangat baik penelitian anak-anak bersemangat dalam proses kegiatan. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif.<sup>43</sup> Relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan metode proyek dan metode penelitian yang digunakannya adalah metode kualitatif. Namun kegiatan proyek yang dikerjakan oleh peserta didik berbeda.

---

<sup>42</sup>Jumroh, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Proyek Usia 5-6 Tahun Di TK Nurul Insan Kabupaten Tangerang". *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini ISSN 2301-9905*, Volume 6, No. 1, Juli 2017.

<sup>43</sup>Restinora Kumaladewi, "Penerapan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Kelompok B3 Di Taman Kanak-Kanak Bandara Supadio Pontianak". *Jurnal Universitas Muhammadiyah Pontianak 2013*, h.25.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di Raudhatul Atfal Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung. Dan penelitian ini akan dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

#### **B. Metode Penelitian**

Secara umum metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>1</sup> Metode merupakan aspek terpenting dalam melakukan penelitian pada bagian yang akan dijelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan metode yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum tujuan penelitian ada tiga macam yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan. Penemuan berarti data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data yang betul-betul baru yang sebelumnya belum pernah diketahui. Pembuktian berarti data-data yang diperoleh itu digunakan untuk membuktikan adanya keragu-raguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu, dan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas yang telah ada.<sup>2</sup> Dalam penelitian ini peneliti ingin membuktikan bahwa dengan menggunakan metode proyek perkembangan pada aspek kreativitas anak dapat ditingkatkan.

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 3.

<sup>2</sup> *Ibid*, h. 5.

Metode dan rancangan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Sugiyono menjelaskan metode penelitian kualitatif sering disebut juga sebagai penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan dengan kondisi yang alamiah. Mengapa peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif karena penulis menggambarkan suatu keadaan yang sering terjadi. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

### **1. Jenis Penelitian**

Pada prosesnya, penelitian ini mengangkat data dan permasalahan yang ada tentang cara mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui metode proyek di RaudhatulAtfal Al-Amanah. Sehingga jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kualitatif.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup>Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 6.

## 2. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Spadrley dalam Sugiyono, penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi dan sampel tetapi dinamakan *social situation* atau situasi sosial. Situasi sosial dapat dinyatakan “objek/subjek penelitian yang ingin dipahami lebih mendalam apa yang terjadi didalamnya.

Berdasarkan pemikiran Spadrley diatas bahwa populasi dan sampel disebut dengan istilah subjek dan objek penelitian. Dengan demikian subjek penelitian adalah responden dan informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti, misalnya guru, peserta didik, kepala sekolah dan orangtua. Dan dalam hal ini peneliti mengambil subjek penelitian yang terdiri dari 16 orang peserta didik dan 2 orang guru di Raudhatul Athfal Al-Amanah. Sedangkan objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu perkembangan kreativitas anak di Raudhatul Athfal Al-Amanah Bandar Lampung.

## 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik lapangan. Kemudian didalam penelitian lapangan ini

peneliti menggunakan metode observasi, metode interview dan metode dokumentasi.

a. Metode Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung terhadap fenomena-fenomena obyek yang diteliti secara obyektif dan hasilnya akan dicatat secara sistematis agar diperoleh gambaran yang lebih kongkrit tentang kondisi di lapangan. Jadi dapat dipahami bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung kearah penelitian.

Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu sebagai berikut:

- 1) Observasi Berperan Serta (*Participant observation*)
- 2) Observasi Nonpartisipan<sup>4</sup>.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi nonpartisipan yaitu peneliti tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran namun hanya mengamati proses pembelajaran yang dilakukan.

b. Metode Wawancara (Interview)

Menurut Sugiyono bahwa wawancara dapat dilakukan secara terstruktur , semi terstruktur, maupun tidak terstruktur<sup>5</sup>. Dalam penelitian ini pada saat peneliti melakukan wawancara yang digunakan yaitu wawancara terstruktur.

c. Dokumentasi

---

<sup>4</sup>Sugiyono, *Op. Cit.* h.203-205

<sup>5</sup>*Ibid*, h. 194-199.

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, biografi, peraturan dan lain-lain. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, karya-karya seseorang. Dokumen yang berupa gambar misalnya foto, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berupa karya misalnya patung, film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari wawancara dan observasi.

### C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga data lebih mudah diolah. Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk melihat seberapa berhasil metode proyek yang memberikan dampak dalam meningkatkan kreativitas anak.

Dalam penelitian deskriptif kualitatif ini instrument yang digunakan ialah lembar observasi (*check list*) pada saat proses kegiatan. Lembar observasi berisi indikator-indikator tentang bagaimana mengembangkan kreativitas anak melalui metode proyek.

### D. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang bersifat deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrument penelitian. Dijelaskan mengenai teknik yang digunakan dalam mengambil data dan analisis data. Dari semua data yang

diperoleh dalam penelitian, baik saat melakukan observasi yang menggunakan kisi-kisi sebagai bahan acuan dan lembar observasi yang datanya tentang kreativitas anak.

Diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru yang ada di RA Al-Amanah dan RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang menjadi dokumen saat melakukan penelitian. Dan semua data tersebut dianalisis,

karena penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif jadi terdapat tiga langkah yaitu:

1. Reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari pola dan temanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti dalam pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.
2. Penyajian data. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, pie card, pictogram dan sejenisnya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami dapat merencanakan kerja selanjutnya.
3. Verifikasi atau penarikan kesimpulan. Kesimpulan yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila ditemukan bukti-bukti yang kuat untuk mendukung pada tahap pengumpulan data

berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan kredibel. Dengan demikian kesimpulan pada penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.<sup>6</sup>

#### **E. Uji Keabsahan Data**

Dalam penelitian kualitatif, untuk keperluan pemeriksaan keabsahan data dikembangkan empat indikator, yaitu : (1) kredibilitas, (2) keteralihan atau *transferability*, (3) kebergantungan atau *dependability*, (4) kepastian Uji kepastian atau *conformability*.

##### **1. Uji Kredibilitas**

Uji kredibilitas data diperiksa dengan teknik-teknik sebagai berikut :

###### **a. Perpanjangan pengamatan**

Perpanjangan pengamatan ialah memberi kesempatan bagi peneliti menambah waktu pengamatan agar dapat mendalami temuan-temuannya. Penambahan waktu ini memberi kesempatan bagi peneliti untuk memeriksa kemungkinan bias atau salah persepsi, memperinci serta melengkapi data atau informasi dari

---

<sup>6</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h.249-253.

lapangan. Dengan demikian, penelitiannya bertambah dalam dan lengkap.

b. Triangulasi

Triangulasi adalah pengecekan data dengan cara pengecekan atau pemeriksaan ulang. Dalam bahasa sehari-hari triangulasi ini sama dengan cek dan ricek. Tekniknya adalah pemeriksaan kembali data dengan tiga cara, yaitu :

- 1) Triangulasi sumber adalah mengharuskan si peneliti mencari lebih dari satu sumber untuk memahami data atau informasi. Dalam hal ini peneliti tidak hanya melakukan wawancara pada orang tua sang anak saja melainkan juga pada guru serta teman-temannya agar didapatkan data dan informasi yang akurat.
- 2) Triangulasi metode adalah menggunakan lebih dari satu metode untuk melakukan cek dan ricek. Baik ketika anak itu beraktivitas di dalam maupun di luar kelas. Jika ada catatan tertulis tentang anak, si peneliti pasti menggunakannya.



- 3) Triangulasi waktu adalah memperhatikan perilaku anak itu ketika baru datang ke Taman Kanak-kanak, saat mengikuti aktivitas dan kala hendak pulang.<sup>7</sup>

## 2. Uji Keteralihan atau *transability*

Dilakukan dengan cara menggunakan hasil penelitian pada tempat atau lokasi lain. Pada pemanfaatan itu harus memenuhi persyaratan yaitu adanya kesamaan atau kemiripan konteks sosialnya.

Pemanfaatan hasil penelitian itu sangat tergantung dari kerincian dan kelengkapan hasil penelitian, sehingga dapat diketahui dengan akurat apa saja yang merupakan temuan khusus penelitian. Karena itu uji ini sangat tergantung dari kemampuan si peneliti dalam membuat laporan penelitian yang rinci, akurat, lengkap, dan mendalam. Jika persyaratan ini terpenuhi, ada kemungkinan hasil penelitian itu dapat ditransfer.

## 3. Uji Ketergantungan atau *dependability*

Merupakan pemeriksaan yang rinci atau audit lengkap terhadap proses penelitian. Ukurannya adalah dalam kondisi yang lebih kurang sama apakah penelitian itu dapat diteliti ulang.

## 4. Uji Kepastian atau *conformability*

Merupakan suatu cara untuk memastikan, apakah terjadi kesepakatan antara yang diteliti dan peneliti. Ini perlu diperiksa, karena dalam penelitian kualitatif tidak dikenal objektivitas yang ada

---

<sup>7</sup>Nusa Putra dan Ninin Dwilestari, *Penelitian Kualitatif PAUD*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 89.

hanyalah intersubjektif, yaitu kesepakatan antar subjek yang terlibat dalam penelitian.



## **BAB IV**

### **ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Analisis Data**

Pada bab ini penulis akan membahas tentang pengolahan dan analisis data yang telah diperoleh melalui penelitian yang telah dilakukan, dengan menggunakan metode dan instrumen yang penulis tentukan pada bab sebelumnya. Adapun data-data tersebut penulis dapatkan dari observasi dan wawancara sebagai bahan pokok pengumpulan data.

Penulis menggunakan dokumentasi sebagai metode yang mendukung untuk melengkapi data yang tidak penulis dapatkan melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dan kualitatif, yang mana hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah penulis lakukan. Penelitian ini dilakukan di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung pada tanggal 19 Oktober sampai dengan 19 November 2018.

Kegiatan menjiplak dan memercik yang dilakukan melalui metode proyek untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA Al-Amanah ternyata menghasilkan kreativitas anak yang cukup baik. Untuk lebih jelasnya berikut penulis paparkan pembahasan dan analisis data sebagai langkah selanjutnya dalam penarikan kesimpulan, sebagai berikut:

Pengolahan analisis data yang diperoleh melalui penelitian yang dilakukan ini berguna untuk pengumpulan data, data didapatkan dari hasil

wawancara dan observasi sebagai metode pokok, untuk mengambil keputusan yang obyektif dan dapat berfungsi sebagai fakta.

Penelitian ini berawal dari observasi penulis di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung untuk mengamati bagaimana perkembangan kreativitas peserta didik di kelompok B RA Al-Amanah.

Dalam menganalisis data, penulis menggunakan metode deskriptif, yang berarti metode ini mengambil kesimpulan hasil observasi kegiatan belajar mengajar dan interview dengan guru di RA Al-Amanah. Setelah data terkumpul, maka dilanjutkan dengan induktif, yaitu menganalisis data yang bertitik dari fakta-fakta yang bersifat khusus kemudian disimpulkan secara umum. Adapun hal yang penulis analisis adalah perkembangan kreativitas anak usia dini menggunakan metode proyek melalui kegiatan menjiplak dan memercik.

Berdasarkan hasil penelitian di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung dapat diuraikan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan metode proyek untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini sebagai berikut:

### **1. Mengkomunikasikan tujuan dan tema kegiatan proyek**

Pada saat pembelajaran tentunya harus ada tujuan dan tema yang akan dibahas. Oleh karena itu, sebelum pembelajaran atau pelaksanaan kegiatan dimulai guru telah mempersiapkan tema serta tujuan yang akan dicapai sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil observasi penulis di lapangan, tahap awal yang dilakukan oleh guru adalah menyampaikan tema dan tujuan kegiatan pada hari itu. Tema pada saat itu yaitu tumbuhan dengan sub tema tanaman pepaya. Pada tahap awal guru menjelaskan macam-macam tanaman kemudian mengarah pada sub tema tanaman pepaya, disini guru menjelaskan bagian-bagian tanaman pepaya dan manfaat tanaman pepaya. Tujuannya agar anak lebih memahami dan dapat menjelaskan kembali macam-macam tanaman khususnya tanaman pepaya yang ada di sekitar lingkungan anak.

Hal ini senada dengan hasil wawancara penulis kepada guru di kelompok B RA Al-Amanah, yang bernama Eka Ningsih, S.Pd.I. beliau mengatakan bahwa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai beliau selalu menyampaikan tema dan menjelaskan tujuan pembelajaran, agar peserta didik lebih fokus pada pembelajaran saat itu.<sup>1</sup>

## **2. Mengelompokkan anak menjadi beberapa kelompok**

Mengelompokkan anak menjadi beberapa kelompok kecil. Pengelompokkan ini harus memperhatikan kepribadian masing-masing anak, dalam artian anak yang sejenis misalkan suka mengobrol tidak digabungkan dalam satu kelompok, karena hal ini akan mengganggu anggota yang lain jika temannya asyik mengobrol. Dengan demikian mereka dapat saling bekerjasama. Artinya dalam

---

<sup>1</sup> Eka Ningsih, Hasil wawancara pada tanggal 22 Oktober 2018.

kegiatan proyek kerjasama antar kelompok sangatlah penting. Pada hakikatnya pembelajaran dengan metode proyek ini bertujuan untuk memupuk rasa kerjasama antar anak.

Berdasarkan hasil wawancara penulis kepada guru di kelompok B RA Al-Amanah yaitu Eka Ningsih S.Pd.I, beliau menjelaskan bahwa pada tahap ini beliau membagi anak-anak menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 5-6 orang per kelompok, tujuannya agar anak fokus, tidak berpindah-pindah tempat, dan dapat menyesuaikan diri dalam melakukan kegiatan bersama kelompoknya, serta melatih anak agar mau berbagi dengan temannya.<sup>2</sup>

### **3. Mengatur kelompok-kelompok kerja untuk menempati tempat yang telah disediakan masing-masing, alat dan bahan yang akan digunakan**

Setelah guru membagi anak dalam beberapa kelompok, selanjutnya guru mengatur kelompok-kelompok kecil tersebut untuk menempati tempat yang sudah disediakan. Dan anak diajak untuk mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat kegiatan.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru di kelompok B RA Al-Amanah ibu Eka Ningsih, beliau membimbing dan mengarahkan anak untuk menempati tempat yang telah disediakan sesuai dengan kelompok masing-masing, selanjutnya beliau menyiapkan dan membagikan alat dan bahan pada setiap kelompok.

---

<sup>2</sup>Eka Ningsih, Hasil wawancara pada tanggal 22 Oktober 2018.

Alat dan bahan yang digunakan diantaranya sisir, sikat gigi, daun pepaya, mangkok kecil, pewarna makanan dan kertas putih.<sup>3</sup>

#### **4. Membimbing kelompok kerja dalam melaksanakan bagian pekerjaan masing-masing**

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelompok B di RA al-Amanah, bahwasannya pada tahap ini guru membimbing dan menjelaskan proses pemercikan pada daun pepaya. Setelah guru menjelaskan barulah peserta didik mengerjakan proyek secara berkelompok. Selama kegiatan proyek guru harus membimbing dan mengawasi anak dalam mengerjakan pekerjaan masing-masing kelompok. Jika ada hal-hal yang kurang dalam pekerjaan anak, guru dapat memberikan arahan atas kesalahan maupun kekurangan pekerjaan yang dilakukan anak, sehingga anak dapat mengerjakannya dengan benar.<sup>4</sup>

#### **5. Mengakhiri kegiatan proyek sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan**

Setelah semua langkah-langkah dikerjakan barulah guru mengakhiri proyek sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Pada tahap ini sebelum kegiatan di akhiri guru mengevaluasi pekerjaan anak. Agar kedepannya anak-anak dapat melakukan proyek dengan lebih baik lagi.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup>Eka Ningsih, Hasil wawancara pada tanggal 22 Oktober 2018.

<sup>4</sup>Dewi Sulistyawati, Hasil wawancara pada tanggal 22 Oktober 2018.

<sup>5</sup>Eka Ningsih, *Op.Cit.*

**6. Membimbing anak untuk merapihkan tempat kerja dan meletakkan hasil kerja kelompok pada tempat yang telah disediakan.**

Setelah semua kegiatan selesai dikerjakan selanjutnya guru membimbing anak-anak untuk merapihkan tempat kerja dan meletakkan hasil kerja kelompok pada tempat yang telah disediakan. Tujuannya untuk menumbuhkan jiwa disiplin pada anak, agar anak terbiasa merapihkan dan membereskan barang-barang nya sendiri, tidak selalu bergantung pada temannya ataupun gurunya.

Berdasarkan hasil wawancara yang diutarakan oleh Ibu Eka Ningsih, bahwasanya guru telah menyediakan semua bahan yang diperlukan untuk kegiatan memercik. Setelah itu guru menjelaskan cara melakukan tugas masing-masing kelompok. Setelah penjelasan selesai guru mempersilakan setiap kelompok untuk menempati tempat yang telah disediakan dan mengerjakan tugas yang akan dikerjakan. Guru tidak serta merta melepaskan anak-anak untuk mengerjakan tugas sendiri namun tetap membimbing dan mengawasinya. Jika ada anak-anak yang belum paham maka guru harus menjelaskan kembali. Sehingga tugas yang diberikan dapat diselesaikan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak-anak. Hal ini dimaksudkan agar anak mengembangkan ide kreatif nya tanpa harus dibantu oleh guru. Terkadang anak-anak sebenarnya sudah mampu menyelesaikannya, namun ia kurang mempunyai rasa percaya diri untuk memperlihatkannya kepada orang lain. Disaat inilah peran guru dapat



memberikan bimbingan dan arahan untuk menumbuhkan rasa percaya diri mereka.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis mengenai penggunaan metode proyek dalam kegiatan memercik untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung, maka penulis menyajikan data sebagai berikut.

**Tabel 3**  
**Hasil Pra Penelitian Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B**  
**di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung**

No	Nama Anak Didik	Indikator					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Al	BB	MB	BB	BB	MB	BB
2.	Az	MB	BB	MB	MB	BB	BB
3.	Azk	MB	BB	BB	MB	BB	BB
4.	Hkm	BSH	MB	BSH	MB	BSH	MB
5.	Hnf	MB	MB	MB	BB	BB	BB
6.	Itn	MB	MB	BB	BB	BB	BB
7.	Khza	MB	BB	BB	BB	MB	BB
8.	Khra	MB	BSH	MB	BSH	BSH	MB
9.	Mzd	MB	MB	MB	BB	BB	BB
10.	Mftr	BB	BB	MB	BB	MB	BB
11.	Mfth	MB	BSH	BSH	BSH	MB	MB
12.	Nfs	BB	MB	MB	MB	BB	BB
13.	Slsb	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB
14.	Sry	BSH	BSH	BSH	MB	MB	MB
15.	Tsc	MB	MB	MB	BSH	BSH	BB
16.	Vns	BSH	BSH	MB	MB	BSH	MB

*Sumber: hasil pra penelitian di RA Al-Amanah Way Kandis pada tanggal 14 Mei 2018*

Keterangan Indikator Pencapaian Kreativitas:

- a. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar,
- b. Tertarik pada kegiatan kreatif,
- c. Mampu menyesuaikan diri,
- d. Banyak ajukan pertanyaan,
- e. Berani mengambil resiko.

*Sumber: Dalam buku Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yang berjudul Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak.*

Keterangan:

BB :Belum Berkembang.

MB :Mulai Berkembang.

BSH :Berkembang Sesuai Harapan.

BSB :Berkembang Sangat Baik.

*Sumber: Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD, Jakarta Direktorat Pembinaan PAUD, 2015.*

Berdasarkan tabel diatas data awal prapenelitian menunjukkan bahwa guru di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung masih jarang melakukan kegiatan memercik dan menjiplak dalam kegiatan pembelajaran khususnya untuk mengembangkan kreativitas anak, sehingga perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan memercik dan menjiplak di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung belum berkembang secara optimal.

Pada penelitian ini penulis mengambil salah satu kelas sebagai sampel yaitu kelas B yang berjumlah 16 peserta didik. Pengumpulan data dalam menganalisis tingkat kreativitas anak usia dini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung. Disini peneliti mengamati proses belajar mengajar di kelas B RA Al-Amanah dari awal hingga akhir pembelajaran.

Di hari pertama peneliti mengamati peserta didik di kelas B RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung, masih banyak kreativitas peserta didik yang belum berkembang, peserta didik cenderung sibuk dengan kegiatan masing-masing, mengobrol dengan teman dan bermain-main sendiri.

Di hari kedua peneliti mengamati ada beberapa peserta didik yang kemampuan kreativitasnya berkembang melalui kegiatan memercik, dihari berikutnya sudah ada beberapa peserta didik yang kemampuan kreativitasnya

berkembang, serta ada yang berkembang sesuai harapan. Dan dihari berikutnya sudah banyak dari peserta didik di kelompok B yang berkembang sesuai harapan dan ada beberapa yang berkembang sangat baik.

Setelah melakukan upaya semaksimal mungkin dari guru di kelas B, menggunakan langkah-langkah serta indikator pencapaian yang sesuai dengan tingkat kreativitas anak usia dini, maka penulis mendapati hasil observasi data akhir sebagai berikut:

**Tabel 4**  
**Observasi Akhir Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelas B Melalui Metode Proyek di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung**

No	Nama Peserta Didik	Indikator					Ket
		1	2	3	4	5	
1	Al	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
2	Az	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
3	Azk	BSB	BSB	BSH	MB	BSH	BSH
4	Hkm	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH
5	Hnf	BSH	BSH	MB	MB	MB	MB
6	Itn	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH
7	Khza	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH
8	Khra	BSB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH
9	Mzd	MB	BSH	BSH	MB	BSH	MB
10	Mftr	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH
11	Mfth	BSH	BSH	MB	BSH	MB	MB
12	Nfs	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH
13	Slsb	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
14	Sry	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH
15	Tsc	BSH	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH
16	Vns	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH

*Sumber: hasil observasi penelitian di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung.*

Keterangan Indikator Pencapaian Aspek Kreativitas:

1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar,
2. Tertarik pada kegiatan kreatif,
3. Mampu menyesuaikan diri,

4. Banyak ajukan pertanyaan,
5. Berani mengambil resiko.

*Sumber: Dalam buku Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yang berjudul Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak.*

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

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, maka hasil akhir pengembangan kreativitas anak usia dini kelompok B menggunakan metode proyek melalui kegiatan menjiplak dan memercik di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung, sebagai berikut:

1. Perkembangan awal kreativitas ananda Aliefia belum berkembang. Hal ini ditandai dari beberapa indikator pencapaian kreativitas ananda belum maksimal dalam pencapaiannya pada saat penulis melakukan observasi. Seperti yang terlihat pada indikator pencapaian ananda belum dapat menyesuaikan diri dengan baik, ananda dalam mengerjakan tugas hanya ingin dekat dengan satu orang teman saja. Sedangkan kegiatan melalui metode proyek ini mewajibkan semua anggota kelompok untuk saling bekerjasama.

Pada tahap ini guru memberikan arahan serta bimbingan kepada ananda Aliefia untuk dapat bisa menerima dan menyesuaikan diri dengan teman-teman di kelompoknya, agar tugas yang diberikan oleh guru dapat diselesaikan dengan baik dan ananda Aliefia akan memiliki kepercayaan diri terhadap teman-temannya. Sehingga hasil akhir dari perkembangan kreativitas ananda Aliefia mamapu berkembang sesuai dengan harapan. Yang ditandai dengan pencapaian indikator yang lebih baik, ananda

Aliefia sudah mampu menyesuaikan diri dan dapat bekerjasama dengan teman satu kelompok.

2. Pada saat penulis melakukan observasi, perkembangan awal ananda Azizah masih belum berkembang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di kelas B yaitu Ibu Eka, ananda Azizah masih sering sibuk sendiri, tidak tertarik dengan kegiatan atau tugas yang diberikan oleh guru.<sup>6</sup>

Pada tahap inilah guru harus memilih metode yang lebih menarik lagi untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Dan setelah penulis melakukan observasi kembali guru memberikan tugas dengan metode yang berbeda dari sebelumnya, sehingga hasil akhir dari perkembangan kreativitas ananda Azizah mampu berkembang sesuai harapan. Hal ini ditandai pada salah satu indikator pencapaian kreativitas anak yaitu tertarik pada kegiatan kreatif. Ananda Azizah tidak lagi sibuk sendiri namun dapat menyelesaikan tugas dengan penuh semangat dan selalu antusias dalam mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru.

3. Perkembangan awal kreativitas ananda Azka belum berkembang. Hal ini ditandai dengan tingkat pencapaian indikator kreativitas ananda belum optimal berkembang. Namun pada observasi selanjutnya peneliti melihat perkembangan yang signifikan pada ananda Azka. Terlihat ananda Azka dalam kegiatan menjiplak dan memercik sangat antusias dan bersemangat, terlebih ananda Azka dapat menyesuaikan diri dan bekerjasama antara anggota kelompok. Sehingga hasil akhir dari perkembangan kreativitas

---

<sup>6</sup>Eka Ningsih, Hasil wawancara pada tanggal 12 November 2018.

ananda Azka berkembang sesuai dengan harapan dan ditunjukkan dengan pencapaian indikator kreativitas yang lebih baik.

4. Perkembangan awal kreativitas ananda Hakim sudah mulai berkembang. Hal ini ditunjukkan pada indikator pencapaian kreativitas anak yaitu ananda sangat tertarik pada kegiatan kreatif. Dalam melakukan tugas ananda selalu bersemangat dan menyelesaikannya dengan baik. Pada observasi selanjutnya tingkat kreativitas ananda Hakim berkembang sesuai harapan, terlihat pada setiap indikator pencapaian kreativitas ananda Hakim dapat melakukannya dengan baik.
5. Pada awal observasi penulis melihat perkembangan kreativitas ananda Hanif belum berkembang. Hal ini ditunjukkan pada salah satu indikator pencapaian kreativitas bahwasanya ananda Hanif pada saat mengerjakan tugas tidak begitu banyak ajukan pertanyaan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Eka memang ananda Hanif adalah salah satu peserta didik yang pendiam dan jarang mengajukan pertanyaan pada guru.<sup>7</sup> Pada tahap ini guru berperan aktif untuk dapat menumbuhkan kepercayaan diri ananda Hanif agar ananda Hanif dalam setiap pembelajaran dapat aktif dan dapat menyesuaikan diri dengan teman-temannya.

Pada observasi berikutnya penulis melihat ananda Hanif sudah mulai aktif bertanya dan dapat bekerjasama dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan tugas menjiplak dan memercik dari guru. Sehingga hasil

---

<sup>7</sup>Eka Ningsih, Hasil wawancara pada tanggal 12 November 2018

akhir dari perkembangan kreativitas ananda Hanif sudah mulai berkembang, dilihat dari prosesnya dalam menyelesaikan tugas dan ananda Hanif mampu melakukan dengan baik setiap indikator pencapaian kreativitas anak.

6. Perkembangan awal kemampuan kreativitas ananda Intan belum berkembang. Hal ini ditunjukkan pada saat ananda melakukan tugas kelompok ananda terlihat sibuk sendiri tidak ikut membantu temannya. Namun pada observasi berikutnya ananda Aliza mampu berkembang sesuai harapan, yang ditunjukkan dengan pencapaian indikator kreativitas lebih baik. Ananda Intan terlihat sangat tertarik pada tugas yang diberikan oleh guru yaitu menjiplak dan memercik, serta ananda dapat bekerjasama dengan teman-teman kelompoknya.

7. Ananda Khanza pada observasi awal belum memperlihatkan kemampuan kreativitasnya, hal ini ditunjukkan dari pencapaian indikator. Ananda Khanza terlihat sangat tertutup, jarang sekali berinteraksi dengan temannya dan ananda masih sering sibuk sendiri. Oleh karena itu, pada tahap ini guru harus dapat memahami masing-masing karakter peserta didiknya. Dan harus mampu memberikan bimbingan serta motivasi agar peserta didik dengan karakter tersebut diatas dapat menyesuaikan diri terhadap teman-temannya dan lingkungan sekitarnya. Sehingga ananda Khanza dapat bebas mengekspresikan kemampuannya lewat kegiatan-kegiatan yang diberikan oleh guru. Pada observasi berikutnya ananda Khanza sudah memperlihatkan kemampuannya dalam kelompok kerja,

mampu menyesuaikan diri dan sudah tertarik dengan kegiatan yang diberikan, sehingga ananda dapat mencapai kemampuan sesuai dengan indikator kreativitas yaitu sudah mampu berkembang sesuai dengan harapan.

8. Observasi pada tahap awal penulis melihat perkembangan kreativitas ananda Khoiria sudah mulai berkembang. Dan pada observasi selanjutnya kemampuan kreativitas ananda Khanza sudah mampu berkembang sesuai harapan. Terlihat dari cara ananda dalam menjiplak dan memercik, sangat antusias dan bersemangat serta dapat bekerjasama dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan pekerjaan yang diberikan yang tentunya dengan hasil yang baik dan berkembang sesuai dengan harapan.

9. Pada saat penulis melakukan observasi tahap awal terlihat ananda Muhammad Zidane masih sibuk sendiri dan suka bermain-main sendiri. Serta pada saat kegiatan kemampuan kreativitasnya belum berkembang. Hasil wawancara dengan guru di kelas B Ibu Eka ananda Zidane memang masih suka bermain-main sendiri dan mengganggu temannya pada saat proses belajar mengajar di kelas.<sup>8</sup>

Pada observasi selanjutnya ananda Zidane masih sibuk sendiri namun jika di tegur guru ananda langsung memperhatikan. Ananda Zidane juga memperlihatkan keseriusannya dan kerjasama dengan teman-teman kelompoknya pada saat kegiatan menjiplak dan memercik. Sehingga

---

<sup>8</sup>Eka Ningsih, Hasil Wawancara pada tanggal 12 November 2018.



perkembangan kreativitasnya mulai berkembang dilihat dari indikator yang telah dicapai oleh ananda Zidane.

10. Pada saat pertama kali penulis melakukan observasi di kelas B RA Al-Amanah, perkembangan ananda Muhammad Fatir belum berkembang. Ananda dalam kegiatan pembelajaran masih belum menunjukkan indikator pencapaiannya terlebih pada kemampuan kreativitasnya. Namun pada observasi selanjutnya ananda Fatir menunjukkan perkembangannya yang lebih baik. Ananda Fatir mampu bekerjasama dengan teman-teman kelompoknya, selalu mengajukan pertanyaan jika ananda kurang paham tentang kegiatan yang disampaikan serta ananda Fatir tertarik dengan kegiatan menjiplak dan memercik. Sehingga perkembangan kreativitas ananda Fatir mampu berkembang sesuai harapan.
11. Perkembangan kemampuan kreativitas ananda Muhammad Fatih pada awal observasi mulai berkembang. Ananda sudah mampu mencapai setiap indikator kreativitas dengan sangat baik. Namun setelah beberapa observasi perkembangan kreativitas ananda Fatih tidak lebih baik dan tidak lebih buruk, hal ini dikarenakan ananda Fatih yang selalu meminta bantuan guru pada saat mengerjakan tugas. Tetapi ananda sudah mampu mencapai indikator kreativitas dengan baik, sehingga hasil akhir dari perkembangan kreativitas ananda mulai berkembang dengan capaian yang lebih baik.

12. Perkembangan awal kemampuan kreativitas ananda Nafisa belum berkembang. Ananda masih senang bermain-main dan sibuk sendiri. Namun setelah mendapat arahan dan bimbingan dari guru pada observasi berikutnya perkembangan kreativitas ananda Nafisa berkembang sesuai harapan. Ananda Nafisa banyak ajukan pertanyaan, mampu menyesuaikan diri dan mampu bekerjasama dengan teman-teman kelompoknya dalam menyelesaikan kegiatan menjiplak dan memercik. Dan dilihat dari capaian indikator kreativitas menunjukkan hasil yang sangat baik.
13. Pada awal penulis melakukan observasi perkembangan kreativitas ananda Salsabila mulai berkembang. Ananda salah satu peserta didik yang memiliki jiwa kreatif yang cukup baik. Setelah beberapa pertemuan perkembangan kreativitas ananda Salsabila mampu berkembang sesuai harapan. Dilihat dari pencapaian indikator kreativitas yang sangat baik dan mampu menyelesaikan kegiatan dalam kelompok.
14. Perkembangan awal perkembangan kreativitas ananda Sraya sudah mulai berkembang. Ananda selalu tertarik dengan kegiatan-kegiatan yang dilakukan di dalam kelas terlebih bersama teman-temannya. Pada observasi selanjutnya ananda Sraya mampu mencapai perkembangan dengan sangat baik. Dilihat dari pencapaian indikator kreativitas yang berkembang sesuai dengan harapan.
15. Perkembangan awal kemampuan kreativitas ananda Tiasca masih belum berkembang. Hal ini terlihat dari keseharian dan capaian indikator

kegiatan kreativitas ananda Tiasca. Pada setiap diberikan tugas oleh guru ananda Tiasca masih bergantung pada guru, guru membantu menyelesaikan tugas tersebut. Ananda belum melihat jiwa kreatifnya selalu bertanya dan ingin dibantu oleh guru. Namun setelah beberapa kali diberikan tugas dan guru memberikan bimbingan serta arahan perkembangan kreativitas ananda Tiasca berkembang sesuai dengan harapan. Dilihat dari pencapaian indikator kreativitas ananda sudah mampu bekerjasama serta memperlihatkan jiwa kreatifnya pada saat menjiplak dan memercik.

16. Perkembangan awal kemampuan kreativitas ananda Venus sudah mulai muncul. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di kelas B Ibu Eka ananda adalah peserta didik yang aktif dan bersemangat pada setiap proses pembelajaran. Tingkat kecerdasannya juga diatas teman-temannya. Sehingga pada observasi berikutnya perkembangan ananda Venus sudah berkembang sesuai harapan. Dilihat dari capaian indikator kemampuan kreativitas ananda sudah dapat bekerjasama dengan baik, menunjukkan kreatifitasnya pada saat memercik dan menjiplak, serta ananda venus dapat menyesuaikan dengan teman-teman dikelompoknya.

Berdasarkan kesimpulan diatas menunjukkan bahwa guru berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran anak khususnya pada kegiatan proyek menjiplak dan memercik. Dari menyampaikan proyek yang akan dikerjakan dan memberikan contoh, menyiapkan alat dan bahan, membimbing pada saat kegiatan berlangsung, serta mengevaluasi kegiatan.

Dengan diterapkannya langkah-langkah dalam melakukan kegiatan menjiplak dan memercik menggunakan metode proyek untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak di kelas B RA Al- Amanah, telah menunjukkan hasil yang optimal.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi penulis diatas, dapat disimpulkan bahwa guru telah mengajarkan kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui metode proyek. Guru telah mengajarkan interaksi yang baik kepada peserta didik, sebelum memulai kegiatan guru menjelaskan dan mengarahkan apa saja yang harus dilakukan, dengan mencontohkan terlebih dahulu cara menjiplak dan memercik daun pepaya yang benar.

Di RA Al-Amanah proses pembelajaran tidak semata-mata ditekankan pada bidang akademis dan menjiplak daun pepaya kemudian mewarnainya. Namun guru di RA Al-Amanah selalu berupaya memberikan kegiatan yang lebih bervariasi lagi agar peserta didik tidak jenuh, dan mampu mengembangkan kemampuan kreativitas yang dimiliki yaitu dengan melakukan kegiatan memercik.

Dapat penulis uraikan bahwa perkembangan kreativitas anak ini ditandai dengan meningkatnya pemahaman anak dalam proses metode proyek melalui kegiatan menjiplak dan memercik. Materi-materi yang diberikan dalam latihan ini didasarkan pada panduan observasi yang peneliti buat.

Selain itu penulis melihat peserta didik sangat bersemangat dan antusias pada saat mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru. Beberapa peserta didik terlihat sangat aktif, kreatif dan saling bekerjasama satu dengan lainnya dalam kegiatan menjiplak dan memercik. Hasil dari jiplakan sudah cukup rapi dan peserta didik sudah bisa memercik tanpa bantuan guru. Namun, mereka saling bekerjasama dan tetap dalam arahan dan bimbingan guru.

Hasil dari pengamatan yang telah peneliti lakukan menunjukkan bahwa peserta didik di kelas B RA Al-Amanah sebagian besar telah memahami kegiatan menjiplak dan memercik, terlihat pada observasi penulis yang mengacu pada pedoman observasi yang dibuat oleh penulis yaitu peserta didik mempunyai rasa ingin tahu yang besar tentang kegiatan menjiplak dan memercik, mereka tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif seperti memercik, dan pada saat anak mengerjakan proyek tersebut mereka sudah terlihat dapat menyesuaikan diri dengan teman kelompoknya. Selain itu beberapa peserta didik yang aktif dan selalu mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai kegiatan yang sedang dilakukan sampai mereka menceritakan pengalaman-pengalaman yang pernah mereka alami. Tidak hanya itu peserta didik sudah mulai memperlihatkan kerjasamanya dan tidak sibuk sendiri. Mereka sudah dapat menghargai pendapat anggota kelompoknya. Dari uraian diatas seperti itulah perkembangan kreativitas anak dalam melakukan kegiatan menjiplak dan memercik di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil wawancara bahwa proses pembelajaran yang pertama kali dilakukan ialah mengkomunikasikan tujuan dan tema kegiatan, artinya guru harus menjelaskan terlebih dahulu tujuan dan tema pada kegiatan proyek yang akan dikerjakan. Selanjutnya guru mendemonstrasikan kegiatan memercik dan menjiplak. Hal ini dilakukan agar anak pada saat mengerjakannya secara berkelompok tidak bingung dan mendapatkan hasil yang baik. Namun tetap dalam pengawasan dan bimbingan dari guru.

Pembelajaran menggunakan metode proyek melalui kegiatan menjiplak dan memercik dapat mengembangkan kreativitas anak, anak semakin senang, aktif, dapat bekerjasama dan tidak jenuh hanya dengan satu kegiatan serta dapat memberikan dorongan kepada anak untuk mengeksplorasi kemampuan kreativitasnya.

Berdasarkan uraian diatas, sehingga pada akhir bab ini penulis akan memberikan sebuah kesimpulan yang menurut penulis terdapat relevansinya dengan teori-teori sebelumnya, serta substansinya merupakan jawaban dari rumusan masalah. Perkembangan kreativitas anak di kelompok B RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung menunjukkan hasil perkembangan yang baik, hal ini terbukti dari keseluruhan peserta didik yang mampu mengikuti berbagai kegiatan tersebut adalah 100% (16 peserta didik). Melalui kegiatan memercik dan menjiplak dapat diketahui bahwa anak memiliki kemampuan kreativitas yang baik, dilihat dari cara anak menggunakan alat-alat dan cara anak

menuangkan imajinasi dalam kegiatan tersebut. Selain itu anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, selalu bertanya jika ada hal yang kurang ia pahami, mampu menghargai pendapat temannya, dan anak dapat bekerjasama saling membantu temannya pada saat kegiatan berlangsung.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya, serta menjawab dari rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung dapat dilakukan dengan menggunakan metode proyek. Dilihat dari hasil perkembangan kreativitas anak di RA Al-Amanah sudah berkembang dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan kreativitas yang diberikan oleh guru yaitu memercik dan menjiplak. Perkembangan kreativitas anak di kelompok B RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung menunjukkan hasil perkembangan yang baik, hal ini terbukti dari keseluruhan peserta didik yang mampu mengikuti berbagai kegiatan tersebut adalah 100% (16 peserta didik). Melalui kegiatan memercik dan menjiplak dapat diketahui bahwa anak memiliki kemampuan kreativitas yang baik, dilihat dari cara anak menggunakan alat-alat dan cara anak menuangkan imajinasi dalam kegiatan tersebut. Selain itu anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, selalu bertanya jika ada hal yang kurang ia pahami, mampu menghargai pendapat temannya, dan anak dapat bekerjasama saling membantu temannya pada saat kegiatan berlangsung. Selain itu ada beberapa anak yang sudah mandiri dalam mengerjakan kegiatan kreativitas tersebut tanpa bimbingan dan arahan dari guru.



## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengemukakan saran agar pembelajaran yang berkaitan dengan kreativitas anak dapat terus dilakukan oleh guru di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung. Pembelajaran dengan media proyek melalui menjiplak dan memercik dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan kreativitas anak agar anak mampu mengembangkan kreativitasnya melalui pembelajaran yang bervariasi dan bermakna. Selain itu terdapat beberapa langkah-langkah yang belum dilaksanakan dalam melakukan metode proyek tersebut. Guru hendaknya lebih memahami lagi dan harus melaksanakan atau menggunakan cara-cara dan langkah-langkahtersebut, agar perkembangan kreativitas anak melalui metode proyek dapat dikembangkan secara optimal.

## **C. Penutup**

Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji hanya milik Allah SWT, karena berkat kasih sayang serta rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asolihin skb, *Metode Pembelajaran di TK*, <https://paud-anakbermainbelajar.blogspot.com/2013/11/metode-pembelajaran-di-tk.html>. diakses pada Selasa, 24/07/2018 pukul 23:06 WIB.
- Chairul Anwar. *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. Yogyakarta: IRCiSoD, 2017.
- Departemen Agama RI. *Al-Hikmah (Al-Quran dan Terjemahannya)*. Bandung: Diponegoro, 2015.
- Fakhrizal, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak*. <http://www.jejakpendidikan.com/2016/09/faktor-faktor-yang-mempengaruhi.html>. diakses pada Selasa 23/10/2018 pukul 20:50 WIB.
- Hasbullah. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Jumanta Hamdayama. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Jumroh, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Proyek Usia 5-6 Tahun Di TK Nurul Insan Kabupaten Tangerang”. *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini ISSN 2301-9905*, Volume 6, No. 1, Juli 2017.
- Jurnal Bidan Diah, *Model Pembelajaran Berbasis Proyek atau Tugas* <http://jurnalbidandiah.blogspot.com/2012/04/model-pembelajaran-berbasis-proyek-atau.html> diakses pada tanggal 25/07/2018 16:45.
- Kemendiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Bina Insan Mulia, 2010.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat. *Pedoman Penilaian Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015.
- Ketut Seni Lestari. “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Saiwa Dharma Banyuning Tahun Ajaran 2015/2016”. (Skripsi

Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Ganesha Singaraja, 2016).

Kumpulan Doa, Hadist dan Cerita Islami, *Hadist Sifat Kreatif*. [www.dakwahislami.xyz/2016/07/hadits-sifat-kreatif.html?m=1](http://www.dakwahislami.xyz/2016/07/hadits-sifat-kreatif.html?m=1). diakses pada tanggal 30/08/2018 pukul 11:11 WIB.

Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.

Luh Putu Pandan Sari. “Pengaruh Strategi Permainan Imajinatif Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Gugus III Kecamatan Buleleng”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, Vol.5 No 2 Tahun 2017.

Luluk Asmawati. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: GP Press Jakarta, 2010.

Masganti Sit, et. al. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2016.

Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014.

Nusa Putra dan Ninin Dwilestari. *Penelitian Kualitatif PAUD*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.

Nur Haris Ali, *Kreativitas Dalam Perspektif (Psikologi) Islam*, <http://haris-berbagi.blogspot.com/2010/11/kreativitas-dalam-perspektif-islam.html>. diakses pada Minggu, 14/10/2018 pada pukul 22.00 WIB.

Oemar Hamalik. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

Ratih Permata Sari, *Kreativitas Bermain Anak Usia Dini*. *Jurnal Pusaka* (2017) 9 : 1-27 p-ISSN 2339-2215 e-ISSN 2580-4642, 2017.

Restinora Kumaladewi, “Penerapan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Kelompok B3 Di Taman Kanak-Kanak Bandara Supadio Pontianak”. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Pontianak* 2013.

- Romlah, "Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran anak Usia Dini Dengan Bermain". *Jurnal Darul Ilmi Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2015.
- Sri Endah Cahyaningsih. "Peningkatan Kemampuan Memahami Konsep Warna Melalui Metode Proyek". *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, Vol.1 No.3 (Juli 2016).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :Alfabeta, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung :Alfabeta, 2014.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zanin. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Syofnidah Ifrianti dan Yesti Emilia, "Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 3 No. 2 (Desember 2016).
- Trianto. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Utami Munandar. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Zain studens. *Permainan dan Kreativitas Anak Usia Dini*. <http://zain.students.uii.ac.id/2013/04/08%80%9Cpermainan-dan-kreativitas-pada-anak-usia-dini%E2%80%9D/>.



# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

*Lampiran 1*

**Pedoman Observasi Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung TA 2018/2019**

No	Indikator	Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Mempunyai rasa ingin tahu yang besar					
2	Tertarik pada kegiatan kreatif					
3	Mampu menyesuaikan diri					
4	Banyak ajukan pertanyaan					
5	Berani mengambil resiko					

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

*Lampiran 2*

**Hasil Observasi Akhir dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini  
Kelompok B di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung  
Tahun Ajaran 2018/2019**

No	Nama Anak	Indikator	Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Aliefia	1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar				
		2. Tertarik pada kegiatan kreatif				
		3. Mampu menyesuaikan diri				
		4. Banyak ajukan pertanyaan				
		5. Berani mengambil risiko				
2.	Azizah	1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar				
		2. Tertarik pada kegiatan kreatif				
		3. Mampu menyesuaikan diri				
		4. Banyak ajukan pertanyaan				
		5. Berani mengambil risiko				
3.	Azka	1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar				
		2. Tertarik pada kegiatan kreatif				
		3. Mampu menyesuaikan diri				
		4. Banyak ajukan pertanyaan				
		5. Berani mengambil risiko				
4.	Hakim	1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar				
		2. Tertarik pada kegiatan kreatif				
		3. Mampu menyesuaikan diri				
		4. Banyak ajukan pertanyaan				
		5. Berani mengambil risiko				

		o				
5.	Hanif	1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar				
		2. Tertarik pada kegiatan kreatif				
		3. Mampu menyesuaikan diri				
		4. Banyak ajukan pertanyaan				
		5. Berani mengambil resiko				
6.	Intan	1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar				
		2. Tertarik pada kegiatan kreatif				
		3. Mampu menyesuaikan diri				
		4. Banyak ajukan pertanyaan				
		5. Berani mengambil resiko				
7.	Khanza	1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar				
		2. Tertarik pada kegiatan kreatif				
		3. Mampu menyesuaikan diri				
		4. Banyak ajukan pertanyaan				
		5. Berani mengambil resiko				
8.	Khoiria	1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar				
		2. Tertarik pada kegiatan kreatif				
		3. Mampu menyesuaikan diri				
		4. Banyak ajukan pertanyaan				
		5. Berani mengambil resiko				
9.	M.Zidane	1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar				
		2. Tertarik pada kegiatan kreatif				



		3. Mampumenyesuaikand iri				
		4. Banyak ajukan pertanyaan				
		5. Beranimengambilresik o				
10.	M.Fatir	1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar				
		2. Tertarikpadakegiatankr eatif				
		3. Mampumenyesuaikand iri				
		4. Banyak ajukan pertanyaan				
		5. Beranimengambilresik o				
11.	M.Fatih	1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar				
		2. Tertarikpadakegiatankr eatif				
		3. Mampumenyesuaikand iri				
		4. Banyak ajukan pertanyaan				
		5. Beranimengambilresik o				
12.	Nafisa	1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar				
		2. Tertarikpadakegiatankr eatif				
		3. Mampumenyesuaikand iri				
		4. Banyak ajukan pertanyaan				
		5. Beranimengambilresik o				
13.	Salsabila	1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar				
		2. Tertarikpadakegiatankr eatif				
		3. Mampumenyesuaikand iri				
		4. Banyak ajukan pertanyaan				
		5. Beranimengambilresik				

		o				
14.	Sraya	1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar				
		2. Tertarik pada kegiatan kreatif				
		3. Mampu menyesuaikan diri				
		4. Banyak ajukan pertanyaan				
		5. Berani mengambil resiko				
15.	Tiasca	1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar				
		2. Tertarik pada kegiatan kreatif				
		3. Mampu menyesuaikan diri				
		4. Banyak ajukan pertanyaan				
		5. Berani mengambil resiko				
16.	Venus	1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar				
		2. Tertarik pada kegiatan kreatif				
		3. Mampu menyesuaikan diri				
		4. Banyak ajukan pertanyaan				
		5. Berani mengambil resiko				

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

**Lembar Pedoman Wawancara Upaya Guru dalam Mengembangkan  
Kemampuan Kreativitas Anak**

**Nama Guru : Eka Ningsih, S.Pd.I**  
**Tanggal Observasi : 22 Oktober 2018**

No	Langkah-Langkah dalam Melakukan Metode Proyek	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Mengkomunikasikan tujuan dan tema kegiatan proyek		
2	Mengelompokkan anak menjadi beberapa kelompok		
3	Mengatur kelompok-kelompok kerja untuk menempatkan tempat yang telah disediakan masing-masing, alat dan bahan yang akan digunakan		
4	Membimbing kelompok kerja dalam melaksanakan bagian pekerjaan masing-masing		
5	Mengakhiri kegiatan proyek sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan		
6	Membimbing anak untuk merapikan tempat kerja dan meletakkan hasil kerja kelompok pada tempat yang telah disediakan		

**Kisi-Kisi Wawancara Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di  
RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung TA 2018/2019**

No	Indikator	Sub Indikator	Item
1	Mengkomunikasikan tujuan dan tema kegiatan proyek	Guru menyampaikan kepada peserta didik mengenai tujuan dan tema kegiatan yang akan dilaksanakan	1
2	Mengelompokkan anak menjadi beberapa kelompok	Guru mengelompokkan anak menjadi beberapa kelompok - kelompok kecil	1
3	Mengatur kelompok-kelompok kerja untuk menempati tempat yang telah disediakan masing-masing, alat dan bahan yang akan digunakan	Guru menginstruksikan dan mengarahkan peserta didik untuk menempati tempat atau kelompok masing-masing yang sudah	1

		dibagi sebelum nya	
4	Membimbingkelompokkerjadalammelaksanakanbagianp ekerjaanmasing-masing	Guru senantiasa mendampi ngi, mengarah kan dan membimb ing peserta didik pada setiap kelompok pada saat mengerjak an pekerjaan masing- masing	1
5	Mengakhirikegiatanproyeksesuaidenganbataswaktu yang telahditetapkan	Guru memberik an batas waktu untuk mengerjak an proyek dan mengakhir inya sesuai waktu yang telah ditentukan	1
6	Membimbinganakuntukmerapihkantempatkerjadanmelet akkanhasilkerjakelompokpadatempat yang telahdisediakan	Guru mengarah kan dan membimb ing peserta didik untuk merapihka n dan memberes	2

		kan kembali alat dan bahan serta menempatkan hasil kerja pada tempat yang telah disediakan . Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, guru mengevaluasi kegiatan.	
		<b>Jumlah</b>	7

### Lembar Interview (Wawancara)

#### A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Eka Ningsih, S.Pd.I

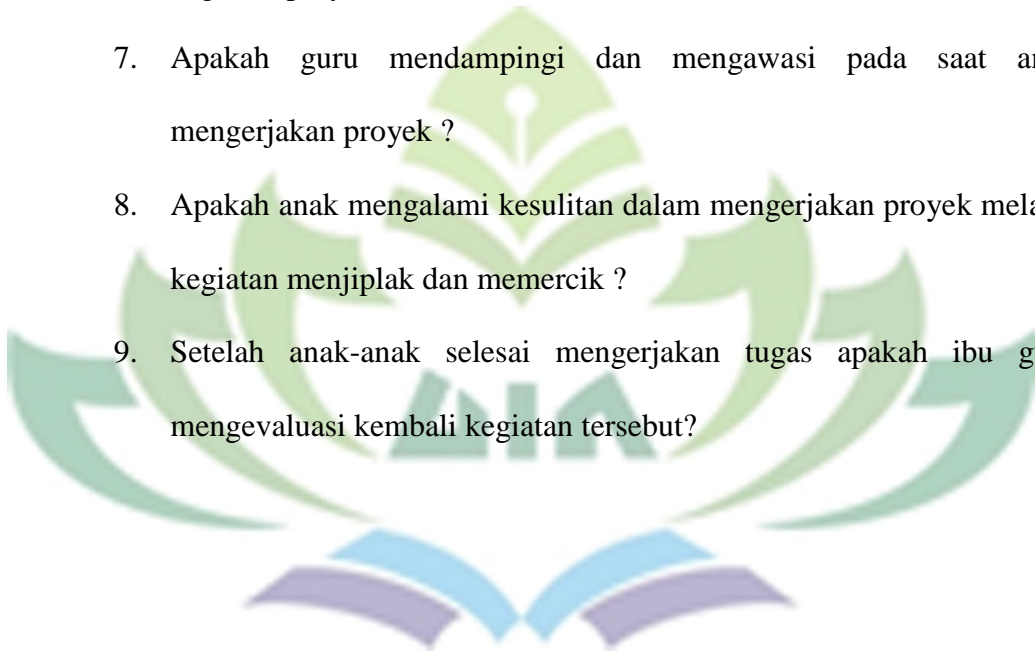
Jabatan : Guru di kelompok B

Hari/Tanggal : Senin, 22 Oktober 2018

#### B. PERTANYAAN

1. Bagaimanakah perkembangan kreativitas anak di kelompok B ?
2. Metode pembelajaran apa saja yang sudah digunakan di RA Al-Amanah dalam mengembangkan kreativitas anak ?
3. Apakah kegiatan pembelajaran di RA Al-Amanah sudah menggunakan metode proyek dalam meningkatkan kreativitas anak ?

4. Apakah guru di RA Al-Amanah sebelum kegiatan pembelajaran atau kegiatan permainan guru menyiapkan media yang akan digunakan oleh anak ?
5. Apakah guru terlebih dahulu menjelaskan proyek yang akan dikerjakan anak sebelum kegiatan berlangsung ?
6. Apakah ibu mengatur pembagian kelompok saat anak akan melakukan kegiatan proyek ?
7. Apakah guru mendampingi dan mengawasi pada saat anak mengerjakan proyek ?
8. Apakah anak mengalami kesulitan dalam mengerjakan proyek melalui kegiatan menjiplak dan memercik ?
9. Setelah anak-anak selesai mengerjakan tugas apakah ibu guru mengevaluasi kembali kegiatan tersebut?





**Lampiran 5**

**Hasil Wawancara Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak  
Usia Dini di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung  
Tahun Ajaran 2018/2019**

1. Bagaimanakah perkembangan kreativitas anak di kelompok B ?

Jawaban:

Cukup baik, ada beberapa peserta didik yang perkembangan kreativitasnya memang sudah berkembang cukup baik. Hal ini ditunjukkan dalam melakukan kegiatan sehari-hari anak terlihat sudah dapat melakukan hal-hal kreatif seperti membuat bangunan dari balok tanpa dibimbing oleh guru (menggunakan imajinasinya sendiri).

2. Metode pembelajaran apa saja yang sudah digunakan di RA Al-Amanah dalam mengembangkan kreativitas anak ?



Jawaban:

Di RA Al-Amanah metode pembelajaran yang sering dipakai yaitu pemberian tugas, metode bercerita dan metode proyek.

3. Apakah kegiatan pembelajaran di RA Al-Amanah sudah menggunakan metode proyek dalam meningkatkan kreativitas anak ?

Jawaban:

Iya kami sudah menggunakan metode proyek dalam mengembangkan kreativitas anak, seperti yang sudah saya jelaskan sebelumnya.

4. Apakah guru di RA Al-Amanah sebelum kegiatan pembelajaran atau kegiatan permainan guru menyiapkan media yang akan digunakan oleh anak ?

Jawaban:

Iya, guru menyiapkan dan mencari alat dan bahan serta media yang mendukung proses kegiatan pembelajaran. Agar anak-anak lebih mudah dan dapat memahami pekerjaan atau materi yang telah disampaikan dan dikerjakan.

5. Apakah guru terlebih dahulu menjelaskan proyek yang akan dikerjakan anak sebelum kegiatan berlangsung ?

Jawaban:

Iya, guru selalu menjelaskan kepada peserta didik tugas apa yang akan dikerjakan, agar anak lebih mudah dalam mengerjakannya dan dapat bertanya jika ada hal-hal yang kurang dipahami oleh anak. Kemudian guru juga menjelaskan langkah-langkah pengerjaannya dari awal hingga akhir.

6. Apakah ibu mengatur pembagian kelompok saat anak akan melakukan kegiatan proyek ?

Jawaban:

Iya, hal ini sangat penting dilakukan. Karena pada dasarnya pembagian kelompok-kelompok kecil ialah ciri dari metode proyek ini. Tujuannya agar dapat menumbuhkan kerjasama antar anak dalam menyelesaikan permasalahan atau tugas yang diberikan oleh guru.

7. Apakah guru mendampingi dan mengawasi pada saat anak mengerjakan proyek ?

Jawaban:

Iya, guru akan selalu membimbing, mendampingi dan mengarahkan peserta didik pada saat pengerjaan proyek. Tidak mungkin kami membiarkan anak-anak mengerjakan proyek tanpa didampingi oleh guru. Tujuannya agar anak mudah ajukan pertanyaan jika ada hal-hal yang kurang paham dan guru juga dapat membantu pengerjaan proyek jika ada anak yang belum dapat menyelesaikannya pada waktu yang telah ditentukan.

8. Apakah anak mengalami kesulitan dalam mengerjakan proyek melalui kegiatan menjiplak dan memercik ?

Jawaban:

Tentunya ada, kegiatan menjiplak dan memercik memang sudah dilakukan oleh anak-anak, namun masih saja ada beberapa anak yang masih meminta bantuan guru untuk menjiplak dan memercik.

9. Setelah anak-anak selesai mengerjakan tugas apakah ibu guru mengevaluasi kembali kegiatan tersebut?

Jawaban:

Iya, guru selalu mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada hari itu. Agar kedepannya anak-anak jika melakukan hal yang sama akan lebih memahami dan agar anak dapat mendapatkan pembelajaran baru pada setiap harinya.



**Lampiran 6**

**RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPH)**

Tema : Tanaman  
Sub Tema : Sayuran (Sawi)  
Sentra : -  
Kelompok/Usia : B1/5-6 tahun  
Hari/Tanggal : Senin/29 Oktober 2018  
Semester/Bulan/Minggu ke :

**INDIKATOR PEMBELAJARAN :**

**Nilai Agama dan Moral** : 1.1-Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan

-Berbicara yang baik dan sopan dengan sesama teman

#### 1.2 Menyebutkan sifat-sifat bagi Allah

#### **Bahasa :**

- Memahami (resftif) Bahasa : 3.10 Mengulangi kalimat yang telah didengar
- Mengekspresikan Bahasa : 3.6 Melakukan 2 perintah sederhana
- Keaksaraan : 3.7 Menuliskan kata (S-A-W-I)

#### **Kognitif :**

- Belajar dan Pemecahan Masalah : 3.8 Menunjukkan benda dan tanaman menurut jenisnya
- Berfikir Logis : 3.6 Mengelompokkan benda sejenis
- Berfikir Simbolik : 3.9 Meniru pola dengan mrnggunakan berbagai bentuk

#### **Sosial dan Emosional :**

- Kesadaran Diri : 2.5 Dapat bekerjasama dengan teman
- Rasa Tanggung Jawab Untuk Diri dan Orang Lain : 2.12 Terbiasa mengikuti tata tertib dan aturan sekolah.
- Perilaku Proposional : 2.11 Menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru

#### **Fisik Motorik :**

- Motorik Halus : 4.5 Melipat bentuk sederhana (Sawi)
- Motorik Kasar : 4.3 Melompat menirukan binatang
- Kesehatan dan Perilaku Keselamatan : 4.4 Makan makanan yang mengandung gizi seimbang.

#### **Seni :**

- Mengeksplorasi dan Mengekspresikan diri : 4.15 Melipat dan mewarnai

#### **PENATAAN LINGKUNGAN (SOP) :**

- Menyiapkan alat dan bahan

- Kertas origami, kertas hvs, lem kayu dan gunting.
- Menyambut kedatangan anak
- Membuat lingkaran diluar
- Anak diajak bermain, bergerak, dan bernyanyi. Melompat dan menangkap bola.
- Memberi kesempatan anak untuk mencuci tangan dan minum
- Menuju sentra dengan tertib

#### **KEGIATAN SEBELUM MAIN (SOP) :**

- Salam
- Berdoa
- Pembiasaan mengamati, menanya, mencobakan untuk mencari tahu.
- Mengabsen bersama-sama anak, siapa yang tidak hadir.
- Bercerita tentang tanaman pepaya jepang.
- Mengajak anak berbicara, mengemukakan pendapat, pengalaman sehari-hari.
- Mengenal kosa kata

#### **KEGIATAN MAIN/KEGIATAN INTI**

- Mengkomunikasikan tema dan tujuan kegiatan
- Membagi anak dalam beberapa kelompok kecil
- Mempersilahkan anak untuk menempati tempat yang telah disediakan
- Mengerjakan tugas/kegiatan yang diberikan oleh guru yaitu melipat bentuk sawi
- Membimbing dan mengarahkan anak dalam menyelesaikan tugas
- Mengakhiri kegiatan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan sebelumnya

#### **KEGIATAN SETELAH MAIN (SOP) :**

- Membereskan alat main pada tempatnya
- Membuat lingkaran bersama anak

- Menanyakan perasaan anak saat main
- Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan
- Menanyakan kembali konsep yang telah ditemukan
- Menyampaikan kegiatan yang akan datang
- Pesan-pesan, doa, salam, menyanyi, pulang

Bandar Lampung, 29 Oktober 2018

Mengetahui  
Kepala RA Al-Amanah

Guru Kelas

**SUYATMI, S.Pd.I**  
NUPTK. 2744 7416 4230 0062

**EKA NINGSIH, S.Pd.I**



**RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPH)**

Tema : Tanaman  
Sub Tema : Tanaman Pepaya Jepang  
Sentra :-  
Kelompok/Usia : B1/5-6 tahun  
Hari/Tanggal : Senin/5 November 2018  
Semester/Bulan/Minggu ke :

**INDIKATOR PEMBELAJARAN :**

**Nilai Agama dan Moral** :1.1-Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan

-Berbicara yang baik dan sopan dengan sesama teman

**Bahasa :**

- Memahami (resftif) Bahasa : 3.10 Mendengarkan orangtua atau teman berbicara
- Mengekspresikan Bahasa : 3.11 Mengulang kembali kalimat sederhana
- Keaksaraan : 3.12 Membaca nama sendiri dengan lengkap

**Kognitif :**

- Belajar dan Pemecahan Masalah : 3.5 Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu
- Berfikir Logis : 3.6 Meyebutkan gambar kata yang memiliki kata/kalimat sederhana
- Berfikir Simbolik : 3.8 Meniru berbagai lambang vokal dan konsonan

**Sosial dan Emosional :**

- Kesadaran Diri : 2.7 Dapat bekerjasama dengan teman
- Rasa Tanggung Jawab Untuk Diri dan Orang Lain : 2.9 Terbiasa mengembalikan mainan ketempatnya.
- Perilaku Proposional : 2.10 Menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru

**Fisik Motorik :**

- Motorik Halus : 4.5 Menjiplak menggunakan daun pepaya jepang
- Motorik Kasar : 4.3 Melompat menirukan binatang
- Kesehatan dan Perilaku Keselamatan : 4.4 Makan makanan yang mengandung gizi seimbang.

**Seni :**

- Mengeksplorasi dan Mengekspresikan diri : Menjiplak dengan daun pepaya

### **PENATAAN LINGKUNGAN (SOP) :**

- Menyiapkan alat dan bahan
  - Daun pepaya, lem kayu, hvs dan serbuk kayu.
- Menyambut kedatangan anak
- Membuat lingkaran diluar
- Anak diajak bermain, bergerak, dan bernyanyi lihat kebunku
- Memberi kesempatan anak untuk mencuci tangan dan minum
- Menuju sentra dengan tertib

### **KEGIATAN SEBELUM MAIN (SOP) :**

- Salam
- Berdoa
- Pembiasaan mengamati, menanya, mencobakan untuk mencari tahu.
- Mengabsen bersama-sama anak, siapa yang tidak hadir.
- Bercerita tentang tanaman pepaya jepang.
- Mengajak anak berbicara, mengemukakan pendapat, pengalaman sehari-hari.
- Mengenal kosa kata

### **KEGIATAN MAIN/KEGIATAN INTI**

- Mengkomunikasikan tema dan tujuan kegiatan
- Membagi anak dalam beberapa kelompok kecil
- Mempersilahkan anak untuk menempati tempat yang telah disediakan
- Mengerjakan tugas/kegiatan yang diberikan oleh guru yaitu menjiplak daun pepaya
- Membimbing dan mengarahkan anak dalam menyelesaikan tugas
- Mengakhiri kegiatan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan sebelumnya

### **KEGIATAN SETELAH MAIN (SOP) :**

- Membereskan alat main pada tempatnya



- Membuat lingkaran bersama anak
- Menanyakan perasaan anak saat main
- Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan
- Menanyakan kembali konsep yang telah ditemukan
- Menyampaikan kegiatan yang akan datang
- Pesan-pesan, doa, salam, menyanyi, pulang

Bandar Lampung, 05 November 2018

Mengetahui  
Kepala RA Al-Amanah

Guru Kelas

**SUYATMI, S.Pd.I**  
NUPTK. 2744 7416 4230 0062

**EKA NINGSIH, S.Pd.I**



**RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPH)**

Tema : Tanaman  
Sub Tema : Tanaman Singkong  
Sentra : -  
Kelompok/Usia : B1/5-6 tahun  
Hari/Tanggal : Senin/12 November 2018  
Semester/Bulan/Minggu ke :

**INDIKATOR PEMBELAJARAN :**

**Nilai Agama dan Moral** : 1.1-Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan

-Berbicara yang baik dan sopan dengan sesama teman

**Bahasa :**

- Memahami (resftif) Bahasa : 3.10 Mendengarkan orangtua atau teman berbicara
- Mengekspresikan Bahasa : 3.11 Bercerita tentang media yang disediakan
- Keaksaraan : 3.12 Menulis nama sendiri dengan lengkap

**Kognitif :**

- Belajar dan Pemecahan Masalah : 3.8 Menunjuk dan mencari benda berdasarkan fungsinya
- Berfikir Logis : 3.6 Meyebutkan perbedaan antara dua buah benda
- Berfikir Simbolik : 3.9 Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1-10

**Sosial dan Emosional :**

- Kesadaran Diri : 2.4 Dapat bekerjasama dengan teman
- Rasa Tanggung Jawab Untuk Diri dan Orang Lain : 2.6 Tanggungjawab atas tugas yang diberikan.
- Perilaku Proposional : 2.10 Tepat waktu pada saat berangkat dan pulang

**Fisik Motorik :**

- Motorik Halus : 4.3Memercik dengan menggunakan berbagai media (sisir,sikat gigi, pewarna makanan)
- Motorik Kasar : 4.7Melakukan permainan fisik yaitu kucing dan tikus
- Kesehatan dan Perilaku Keselamatan : 4.4 Mengukur berat dan tinggi badan

**Seni :**

- Mengeksplorasi dan :4.15 Memercik menggunakan daun  
Mengekspresikan Diri singkong

#### **PENATAAN LINGKUNGAN (SOP) :**

- Menyiapkan alat dan bahan
  - Daun singkong, kertas hvs, sisir, sikat gigi dan pewarna makanan.
- Menyambut kedatangan anak
- Membuat lingkaran diluar
- Anak diajak bermain, bergerak, dan bernyanyi lihat kebunku
- Memberi kesempatan anak untuk mencuci tangan dan minum
- Menuju sentra dengan tertib

#### **KEGIATAN SEBELUM MAIN (SOP) :**

- Salam
- Berdoa
- Pembiasaan mengamati, menanya, mencobakan untuk mencari tahu.
- Mengabsen bersama-sama anak, siapa yang tidak hadir.
- Bercerita tentang tanaman pepaya jepang.
- Mengajak anak berbicara, mengemukakan pendapat, pengalaman sehari-hari.
- Mengenal kosa kata

#### **KEGIATAN MAIN/KEGIATAN INTI**

- Mengkomunikasikan tema dan tujuan kegiatan
- Membagi anak dalam beberapa kelompok kecil
- Mempersilahkan anak untuk menempati tempat yang telah disediakan
- Mengerjakan tugas/kegiatan yang diberikan oleh guru yaitu memercik daun singkong
- Membimbing dan mengarahkan anak dalam menyelesaikan tugas
- Mengakhiri kegiatan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan sebelumnya

**KEGIATAN SETELAH MAIN (SOP) :**

- Membereskan alat main pada tempatnya
- Membuat lingkaran bersama anak
- Menanyakan perasaan anak saat main
- Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan
- Menanyakan kembali konsep yang telah ditemukan
- Menyampaikan kegiatan yang akan datang
- Pesan-pesan, doa, salam, menyanyi, pulang

Bandar Lampung, 12 November 2018

Mengetahui  
Kepala RA Al-Amanah

Guru Kelas

**SUYATMI, S.Pd.I**  
NUPTK. 2744 7416 4230 0062

**EKA NINGSIH, S.Pd.I**

**RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPH)**

Tema : Tanaman  
Sub Tema : Kacang Hijau  
Sentra : -  
Kelompok/Usia : B1/5-6 tahun  
Hari/Tanggal : Senin/19 November 2018  
Semester/Bulan/Minggu ke :

**INDIKATOR PEMBELAJARAN :**

**Nilai Agama dan Moral** : 1.1-Terbiasa membaca doa sebelum kegiatan

-Berbicara yang baik dan sopan dengan sesama teman

1.2 Menyebutkan sifat wajib bagi Allah

**Bahasa :**

- Memahami (resftif) Bahasa : 3.10 Mendengarkan orangtua atau teman berbicara
- Mengekspresikan Bahasa : 3.11 Menggunakan kalimat sederhana dalam bercerita
- Keaksaraan : 3.12 Menuliskan nama sendiri dan kata Kacang Hijau

**Kognitif :**

- Belajar dan Pemecahan Masalah : 3.5 Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu
- Berfikir Logis : 3.6 Menyebutkan bagian-bagian dari media yang disiapkan guru
- Berfikir Simbolik : 3.8 Dapat menyebutkan bentuk-bentuk bangun ruang

**Sosial dan Emosional :**

- Kesadaran Diri : 2.7 Dapat bekerjasama dengan teman
- Rasa Tanggung Jawab Untuk Diri dan Orang Lain : 2.9 Terbiasa mengembalikan mainan ketempatnya.
- Perilaku Proposional : 2.10 Menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru

**Fisik Motorik :**

- Motorik Halus : 4.5 Mewarnai gambar kacang hijau
- Motorik Kasar : 4.3 Menanam kacang hijau
- Kesehatan dan Perilaku Keselamatan : 4.4 Makan makanan yang mengandung gizi seimbang.

**Seni :**

- Mengeksplorasi dan Mengekspresikan diri : 4.15 Mewarnai gambar

### **PENATAAN LINGKUNGAN (SOP) :**

- Menyiapkan alat dan bahan
  - Pollybag, tanah, air, biji kacang hijau.
- Menyambut kedatangan anak
- Membuat lingkaran diluar
- Anak diajak bermain, bergerak, dan bernyanyi lihat kebunku. Bermain kucing-kucingan.
- Memberi kesempatan anak untuk mencuci tangan dan minum
- Menuju sentra dengan tertib

### **KEGIATAN SEBELUM MAIN (SOP) :**

- Salam
- Berdoa
- Pembiasaan mengamati, menanya, mencobakan untuk mencari tahu.
- Mengabsen bersama-sama anak, siapa yang tidak hadir.
- Bercerita tentang tanaman pepaya jepang.
- Mengajak anak berbicara, mengemukakan pendapat, pengalaman sehari-hari.
- Mengenal kosa kata

### **KEGIATAN MAIN/KEGIATAN INTI**

- Mengkomunikasikan tema dan tujuan kegiatan
- Membagi anak dalam beberapa kelompok kecil
- Mempersilahkan anak untuk menempati tempat yang telah disediakan
- Mengerjakan tugas/kegiatan yang diberikan oleh guru yaitu menanam tanaman kacang hijau.
- Membimbing dan mengarahkan anak dalam menyelesaikan tugas
- Mengakhiri kegiatan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan sebelumnya

**KEGIATAN SETELAH MAIN (SOP) :**

- Membereskan alat main pada tempatnya
- Membuat lingkaran bersama anak
- Menanyakan perasaan anak saat main
- Menanyakan kegiatan main yang telah dilakukan
- Menanyakan kembali konsep yang telah ditemukan
- Menyampaikan kegiatan yang akan datang
- Pesan-pesan, doa, salam, menyanyi, pulang

Bandar Lampung, 19 November 2018

Mengetahui  
Kepala RA Al-Amanah

Guru Kelas

**SUYATMI, S.Pd.I**  
NUPTK. 2744 7416 4230 0062

**EKA NINGSIH, S.Pd.I**



**Laporan Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Al-Amanah  
Tanjung Senang Bandar Lampung**

**Hari/Tanggal** : Senin/12 November 2018  
**Kelompok** : B1  
**Tema/Sub tema** : Tanaman/Bagian-bagian Tanaman  
**Semester/Minggu** : 1/3

No	Nama Anak	Bidang Perkembangan Indikator Kreativitas Anak				
		Mempunyai Rasa Ingin Tahu yang Besar	Tertarik pada Kegiatan Kreatif	Mampu Menyesuaikan Diri	Banyak Ajukan Pertanyaan	Berani Mengambil Resiko
1	Aliefia	Aliefia sudah mulai menanyakan sebab-akibat terjadinya sesuatu.	Aliefia mulai dapat mengklasifikasikan tanaman berdasarkan manfaatnya	Aliefia mulai dapat menghargai karya temannya	Aliefia belum aktif bertanya pada saat bereksperimen	Aliefia belum berani untuk mencoba atau bereksperimen tentang hal baru
2	Azizah	Azizah sudah mulai mengamati suatu benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	Azizah sudah dapat mengklasifikasikan tanaman berdasarkan manfaatnya	Azizah sudah mulai berbagi makanan dengan teman nya	Azizah sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti saat pembelajaran	Azizah sudah mulai berani mencoba tentang hal baru
3	Azka	Azka sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya sesuatu	Azka sudah mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan menggunakan	Azka sudah dapat menghargai pendapat temannya	Azka sudah mampu mengetahui perasaan temannya dan meresponnya dengan baik.	Azka sudah mulai berani mencoba atau bereksperimen tentang hal baru

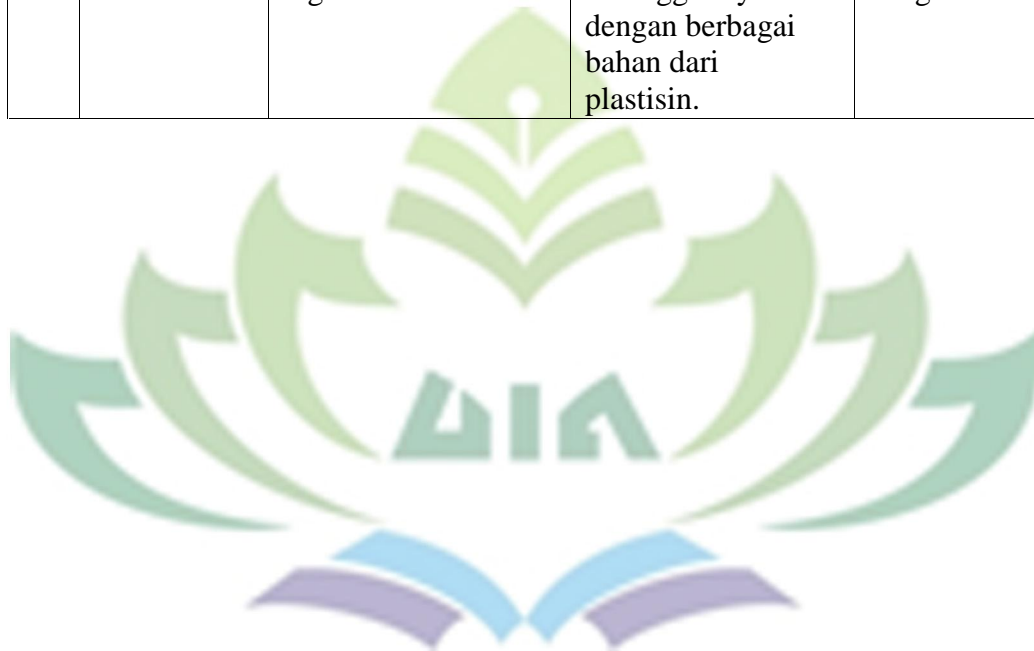


			plastisin			
4	Hakim	Hakim sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	Hakim sudah mampu mengklasifikasikan tanaman berdasarkan manfaat dan fungsinya	Hakim sudah dapat memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi yang terjadi	Hakim sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	Hakim sudah dapat membereskan dan membersihkan tempat bermain dan tempat belajarnya tanpa bantuan guru
5	Hanif	Hanif sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya tanaman kecambah	Hanif sudah mulai dapat membuat karya seperti bentuk ssesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, balok, plastisin)	Hanif mulai dapat menyesuaikan diri dengan teman-temannya pada saat bermain	Hanif sudah mulai bertanya jika tidak ada yang dimengeti pada saat kegiatan pembelajaran	Hanif mulai berani mencoba atau bereksperimen tentang hal baru (menanam kacang hijau)
6	Intan	Intan mulai dapat mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	Intan sudah dapat mengklasifikasikan macam-macam tanaman berdasarkan manfaatnya	Intan sudah mulai berbagi makanan dan mainan dengan temannya	Intan sudah mulai mengetahui perasaan temannya dan merespon dengan baik	Intan sudah mulai membereskan dan membersihkan tempat bermain dan makan tanpa bantuan guru
7	Khanza	Khanza sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	Khanza sudah dapat mengklasifikasikan macam-macam tanaman	Khanza sudah mulai berbagi makanan dan mainan dengan temannya	Khanza sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat kegiatan	Khanza sudah mulai membereskan dan membersihkan tempat bermain

			berdasarkan manfaatnya		pembelajaran	dan makan tanpa bantuan guru
8	Khoiria	Khoiria sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	Khoiria sudah mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan dari plastisin dan kertas origami.	Khoiria sudah mampu memperlihatkan kemampuannya untuk menyesuaikan diri dengan situasi	Khoiria sudah dapat mengetahui perasaan temannya dan merespon dengan baik	Khoiria sudah mulai beranimencoba atau bereksperimen tentang hal baru (menanam kacang hijau)
9	M Zidane	M Zidane mulai dapat mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	M Zidane sudah mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan dari plastisin.	M Zidane sudah mulai berbagi makanan dan mainan dengan temannya	M Zidane sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	M Zidane sudah dapat membereskan dan membersihkan tempat bermain dan tempat belajarnya tanpa bantuan guru
10	M Fatir	M Fatir sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya tanaman kecambah	M Fatir sudah mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan dari plastisin balok dan kertas origami	M Fatir sudah mulai dapat menghargai pendapat dan karya temanya	M Fatir sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	M Fatir sudah mulai beranimencoba atau bereksperimen tentang hal baru (menanam kacang hijau)
11	M Fatih	M Fatih mulai dapat	M Fatih sudah	M Fatih sudah mulai	M Fatih sudah mulai	M Fatih mulai

		mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	dapat menggambar tanaman seperti contoh yang diberikan guru	dapat menyesuaikan diri dengan orang lain yang baru dikenal	bertanya hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	berani mencoba hal baru bersama-sama dengan temannya
12	Nafisa	Nafisa sudah mampu mengamati pertumbuhan tanaman kacang hijau dengan penuh rasa ingin tahu	Nafisa sudah mampu mengklasifikasikan macam-macam tanaman berdasarkan manfaatnya	Nafisa sudah mulai dapat menyesuaikan diri dengan orang lain yang baru dikenal	Nafisa sudah mampu bertanya hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	Nafisa sudah mampu membereskan dan membersihkan tempat bermain dan tempat belajarnya tanpa bantuan guru
13	Salsabila	Salsabila mulai mampu mengamati pertumbuhan tanaman kacang hijau dengan penuh rasa ingin tahu	Salsabila sudah dapat menggambar tanaman seperti contoh yang diberikan guru	Salsabila sudah mulai dapat menyesuaikan diri dengan temannya pada saat bermain	Salsabila sudah mulai bertanya hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	Salsabila sudah mampu membereskan dan membersihkan tempat bermain dan tempat belajarnya tanpa bantuan guru
14	Sraya	Sraya sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya tanaman kecambah	Sraya sudah mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan dari plastisin balok dan kertas	Sraya sudah mulai dapat menghargai pendapat dan karya temanya	Sraya sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	Sraya sudah mulai beranimencoba atau bereksperimen tentang hal baru (menanam kacang hijau)

			origami			
15	Tiasca	Tiasca sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	Tiasca sudah dapat mengklasifikasikan macam-macam tanaman berdasarkan manfaatnya	Tiasca sudah mulai berbagi makanan dan mainan dengan temannya	Tiasca sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat kegiatan pembelajaran	Tiasca sudah mulai membereskan dan membersihkan tempat bermain dan makan tanpa bantuan guru
16	Venus	Venus sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	Venus sudah mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan dari plastisin.	Venus sudah mampu memperlihatkan kemampuannya untuk menyesuaikan diri dengan situasi	Venus sudah dapat mengetahui perasaan temannya dan merespon dengan baik	Venus sudah mulai berani mencoba atau bereksperimen tentang hal baru (menanam kacang hijau)



**Laporan Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Al-Amanah  
Tanjung Senang Bandar Lampung**

**Hari/Tanggal** : Senin/29 Oktober 2018  
**Kelompok** : B1  
**Tema/Sub tema** : Tanaman/Macam-macam Tanaman  
**Semester/Minggu** : 1/5

No	Nama Anak	Bidang Perkembangan Indikator Kreativitas Anak				
		Mempunyai Rasa Ingin Tahu yang Besar	Tertarik pada Kegiatan Kreatif	Mampu Menyesuaikan Diri	Banyak Ajukan Pertanyaan	Berani Mengambil Resiko
1	Aliefia	Aliefia sudah mulai menanyakan sebab-akibat terjadinya sesuatu.	Aliefia mulai dapat mengklasifikasikan tanaman berdasarkan bentuknya	Aliefia mulai dapat menghargai karya temannya	Aliefia belum aktif bertanya pada saat bereksperimen	Aliefia belum berani untuk mencoba atau bereksperimen tentang hal baru
2	Azizah	Azizah sudah mulai mengamati suatu benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	Azizah sudah dapat mengklasifikasikan tanaman berdasarkan bentuknya	Azizah sudah mulai berbagi makanan dengan teman nya	Azizah sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti saat pembelajaran	Azizah sudah mulai berani mencoba tentang hal baru
3	Azka	Azka sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya sesuatu	Azka sudah mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan menggunakan	Azka sudah dapat menghargai pendapat temannya	Azka sudah mampu mengetahui perasaan temannya dan meresponnya dengan baik.	Azka sudah mulai berani mencoba atau bereksperimen tentang hal baru (menanam sawi)

			plastisin			
4	Hakim	Hakim sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	Hakim sudah mampu mengklasifikasikan tanaman berdasarkan manfaat dan fungsinya	Hakim sudah dapat memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi yang terjadi	Hakim sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	Hakim sudah dapat membereskan dan membersihkan tempat bermain dan tempat belajarnya tanpa bantuan guru
5	Hanif	Hanif sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya tanaman kecambah	Hanif sudah mulai dapat melipat seperti bentuk ssesungguhnya (sawi)	Hanif mulai dapat menyesuaikan diri dengan teman-temannya pada saat bermain	Hanif sudah mulai bertanya jika tidak ada yang dimengeti pada saat kegiatan pembelajaran	Hanif mulai berani mencoba atau bereksperimen tentang hal baru (menanam sawi)
6	Intan	Intan mulai dapat mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	Intan sudah dapat mengklasifikasikan macam-macam tanaman berdasarkan manfaatnya	Intan sudah mulai berbagi makanan dan mainan dengan temannya	Intan sudah mulai mengetahui perasaan temannya dan merespon dengan baik	Intan sudah mulai membereskan dan membersihkan tempat bermain dan makan tanpa bantuan guru
7	Khanza	Khanza sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	Khanza sudah dapat mengklasifikasikan macam-macam tanaman berdasarkan manfaatnya	Khanza sudah mulai berbagi makanan dan mainan dengan temannya	Khanza sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat kegiatan pembelajaran	Khanza sudah mulai membereskan dan membersihkan tempat bermain dan makan tanpa bantuan guru
8	Khoiria	Khoiria sudah	Khoiria sudah	Khoiria sudah mampu	Khoiria sudah dapat	Khoiria sudah

		mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	mampu melipat seperti bentuk sawi dengan kertas origami.	memperlihatkan kemampuannya untuk menyesuaikan diri dengan situasi	mengetahui perasaan temannya dan merespon dengan baik	mulai berani mencoba atau bereksperimen tentang hal baru (menanam sawi)
9	M Zidane	M Zidane mulai dapat mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	M Zidane sudah mampu melipat bentuk sawi dengan kertas origami.	M Zidane sudah mulai berbagi makanan dan mainan dengan temannya	M Zidane sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	M Zidane sudah dapat membereskan dan membersihkan tempat bermain dan tempat belajarnya tanpa bantuan guru
10	M Fatir	M Fatir sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya tanaman kecambah	M Fatir sudah mampu mewarnai dan melipat bentuk sawi dengan kertas origami.	M Fatir sudah mulai dapat menghargai pendapat dan karya temanya	M Fatir sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	M Fatir sudah mulai beranimencoba atau bereksperimen tentang hal baru (menanam sawi)
11	M Fatih	M Fatih mulai dapat mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	M Fatih sudah dapat mewarnai tanaman sawi seperti sesungguhnya dengan krayon	M Fatih sudah mulai dapat menyesuaikan diri dengan orang lain yang baru dikenal	M Fatih sudah mulai bertanya hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	M Fatih mulai berani mencoba hal baru bersama-sama dengan temannya
12	Nafisa	Nafisa sudah mampu mengamati	Nafisa sudah mampu	Nafisa sudah mulai dapat menyesuaikan	Nafisa sudah mampu bertanya hal yang	Nafisa sudah mampu

		pertumbuhan tanaman kacang hijau dengan penuh rasa ingin tahu	mengklasifikasikan macam-macam tanaman berdasarkan manfaatnya	diri dengan orang lain yang baru dikenal	tidak dimengerti pada saat pembelajaran	membersihkan dan membersihkan tempat bermain dan tempat belajarnya tanpa bantuan guru
13	Salsabila	Salsabila mulai mampu mengamati pertumbuhan tanaman kacang hijau dengan penuh rasa ingin tahu	Salsabila sudah dapat mewarnai tanaman sawi seperti contoh yang diberikan guru	Salsabila sudah mulai dapat menyesuaikan diri dengan temannya pada saat bermain	Salsabila sudah mulai bertanya hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	Salsabila sudah mampu membersihkan dan membersihkan tempat bermain dan tempat belajarnya tanpa bantuan guru
14	Sraya	Sraya sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya tanaman kecambah	Sraya sudah mampu melipat bentuk tanaman sawi dengan kertas origami	Sraya sudah mulai dapat menghargai pendapat dan karya temanya	Sraya sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	Sraya sudah mulai beranimencoba atau bereksperimen tentang hal baru (menanam sawi)
15	Tiasca	Tiasca sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	Tiasca sudah dapat mengklasifikasikan macam-macam tanaman berdasarkan manfaatnya	Tiasca sudah mulai berbagi makanan dan mainan dengan temannya	Tiasca sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat kegiatan pembelajaran	Tiasca sudah mulai membersihkan dan membersihkan tempat bermain dan makan tanpa bantuan guru
16	Venus	Venus sudah mampu	Venus sudah	Venus sudah mampu	Venus sudah dapat	Venus sudah mulai



		mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	mampu mewarnai dan melipat tanaman sawi dengan kertas origami	memperlihatkan kemampuannya untuk menyesuaikan diri dengan situasi	mengetahui perasaan temannya dan merespon dengan baik	berani mencoba atau bereksperimen tentang hal baru (menanam sawi)
--	--	--	---	--	---	---



**Laporan Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Al-Amanah  
Tanjung Senang Bandar Lampung**

**Hari/Tanggal** : Senin/5 November 2018  
**Kelompok** : B1  
**Tema/Sub tema** : Tanaman/Bagian-bagian Tanaman  
**Semester/Minggu** : 1/2

No	Nama Anak	Bidang Perkembangan Indikator Kreativitas Anak				
		Mempunyai Rasa Ingin Tahu yang Besar	Tertarik pada Kegiatan Kreatif	Mampu Menyesuaikan Diri	Banyak Ajukan Pertanyaan	Berani Mengambil Resiko
1	Aliefia	Aliefia sudah mulai menanyakan sebab-akibat terjadinya sesuatu.	Aliefia mulai dapat menyebutkan bagian-bagian tanaman dengan penuh semangat	Aliefia mulai dapat menghargai karya temannya	Aliefia belum aktif bertanya pada saat bereksperimen	Aliefia belum berani untuk mencoba atau bereksperimen tentang hal baru
2	Azizah	Azizah sudah mulai mengamati suatu benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	Azizah sudah dapat mengklasifikasikan tanaman berdasarkan bentuknya	Azizah sudah mulai berbagi makanan dengan teman nya	Azizah sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti saat pembelajaran	Azizah sudah mulai berani mencoba tentang hal baru
3	Azka	Azka sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya sesuatu	Azka sudah mampu menjiplak daun pepaya jepang dengan benar	Azka sudah dapat menghargai pendapat temannya	Azka sudah mampu mengetahui perasaan temannya dan meresponnya dengan baik.	Azka sudah mulai berani mencoba atau bereksperimen tentang hal baru
4	Hakim	Hakim sudah mampu mengamati	Hakim sudah mampu	Hakim sudah dapat memperlihatkan	Hakim sudah mulai bertanya sesuatu hal	Hakim sudah dapat

		benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	menyebutkan bagian-bagian tumbuhan dengan tepat dan penuh semangat	kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi yang terjadi	yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	membersihkan dan membersihkan tempat bermain dan tempat belajarnya tanpa bantuan guru
5	Hanif	Hanif sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya tanaman kecambah	Hanif sudah mulai dapat menjiplak daun pepaya jepang dengan benar	Hanif mulai dapat menyesuaikan diri dengan teman-temannya pada saat bermain	Hanif sudah mulai bertanya jika tidak ada yang dimengeti pada saat kegiatan pembelajaran	Hanif mulai berani mencoba atau bereksperimen tentang hal baru
6	Intan	Intan mulai dapat mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	Intan sudah dapat menyebutkan bagian-bagian tanaman pepaya jepang	Intan sudah mulai berbagi makanan dan mainan dengan temannya	Intan sudah mulai mengetahui perasaan temannya dan merespon dengan baik	Intan sudah mulai membersihkan dan membersihkan tempat bermain dan makan tanpa bantuan guru
7	Khanza	Khanza sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	Khanza sudah dapat menyebutkan bagian-bagian tanaman pepaya jepang dengan benar	Khanza sudah mulai berbagi makanan dan mainan dengan temannya	Khanza sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat kegiatan pembelajaran	Khanza sudah mulai membersihkan dan membersihkan tempat bermain dan makan tanpa bantuan guru
8	Khoiria	Khoiria sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa	Khoiria sudah mampu menjiplak daun pepaya jepang kemudian	Khoiria sudah mampu memperlihatkan kemampuannya untuk menyesuaikan diri	Khoiria sudah dapat mengetahui perasaan temannya dan merespon dengan	Khoiria sudah mulai berani mencoba atau bereksperimen

		ingin tahu	mengkolase menggunakan serbuk kayu	dengan situasi	baik	tentang hal baru
9	M Zidane	M Zidane mulai dapat mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	M Zidane sudah mampu menjiplak daun pepaya jepang lalu mengkolase menggunakan serbuk kayu	M Zidane sudah mulai berbagi makanan dan mainan dengan temannya	M Zidane sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	M Zidane sudah dapat membereskan dan membersihkan tempat bermain dan tempat belajarnya tanpa bantuan guru
10	M Fatir	M Fatir sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya tanaman kecambah	M Fatir sudah mampu menjiplak daun pepaya lalu mengkolase dengan serbuk kayu	M Fatir sudah mulai dapat menghargai pendapat dan karya temanya	M Fatir sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	M Fatir sudah mulai beranimencoba atau bereksperimen tentang hal baru
11	M Fatih	M Fatih mulai dapat mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	M Fatih sudah dapat menjiplak daun pepaya jepang lalu mengkolase dengan serbuk kayu	M Fatih sudah mulai dapat menyesuaikan diri dengan orang lain yang baru dikenal	M Fatih sudah mulai bertanya hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	M Fatih mulai berani mencoba hal baru bersama-sama dengan temannya
12	Nafisa	Nafisa sudah mampu mengamati pertumbuhan tanaman kacang hijau dengan penuh	Nafisa sudah mampu menyebutkan bagian-bagian tanaman pepaya	Nafisa sudah mulai dapat menyesuaikan diri dengan orang lain yang baru dikenal	Nafisa sudah mampu bertanya hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	Nafisa sudah mampu membereskan dan membersihkan tempat bermain

		rasa ingin tahu	jepang dengan tepat			dan tempat belajarnya tanpa bantuan guru
13	Salsabila	Salsabila mulai mampu mengamati pertumbuhan tanaman kacang hijau dengan penuh rasa ingin tahu	Salsabila sudah dapat menjiplak daun pepaya jepang lalu mengkolasenya dengan serbuk kayu	Salsabila sudah mulai dapat menyesuaikan diri dengan temannya pada saat bermain	Salsabila sudah mulai bertanya hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	Salsabila sudah mampu membereskan dan membersihkan tempat bermain dan tempat belajarnya tanpa bantuan guru
14	Sraya	Sraya sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya tanaman kecambah	Sraya sudah mampu menjiplak daun pepaya jepang lalu mengkolasenya dengan serbuk kayu	Sraya sudah mulai dapat menghargai pendapat dan karya temanya	Sraya sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat pembelajaran	Sraya sudah mulai beranimencoba atau bereksperimen tentang hal baru
15	Tiasca	Tiasca sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	Tiasca sudah dapat menyebutkan bagian-bagian tanaman pepaya jepang dengan benar	Tiasca sudah mulai berbagi makanan dan mainan dengan temannya	Tiasca sudah mulai bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat kegiatan pembelajaran	Tiasca sudah mulai membereskan dan membersihkan tempat bermain dan makan tanpa bantuan guru
16	Venus	Venus sudah mampu mengamati benda dan gejalanya	Venus sudah mampu menjiplak daun pepaya jepang	Venus sudah mampu memperlihatkan kemampuannya untuk	Venus sudah dapat mengetahui perasaan temannya dan	Venus sudah mulai berani mencoba ataubereksperimen

		dengan penuh rasa ingin tahu	lalu mengkolasnya dengan serbuk kayu	menyesuaikan diri dengan situasi	merespon dengan baik	tentang hal baru
--	--	------------------------------	--------------------------------------	----------------------------------	----------------------	------------------



**Laporan Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Al-Amanah  
Tanjung Senang Bandar Lampung**

**Hari/Tanggal** : Senin/19 November 2018  
**Kelompok** : B1  
**Tema/Sub tema** : Tanaman/Bagian-bagian Tanaman  
**Semester/Minggu** : 1/4

No	Nama Anak	Bidang Perkembangan Indikator Kreativitas Anak				
		Mempunyai rasa ingin tahu yang besar	Tertarik pada kegiatan kreatif	Mampu menyesuaikan diri	Banyak ajukan pertanyaan	Berani mengambil resiko
1	Aliefia	Aliefia sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	Aliefia sudah mampu memercik daun singkong dengan menggunakan sisir dan sikat gigi dengan benar	Aliefia sudah mulai dapat menghargai pendapat dan hasil karya temannya.	Aliefia sudah mampu bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat kegiatan pembelajaran.	Aliefia sudah mampu mencoba hal baru atau bereksperimen tentang hal baru.
2	Azizah	Azizah sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya sesuatu dengan baik.	Azizah sudah mampu memercik daun singkong dengan menggunakan sisir dan sikat gigi dengan baik.	Azizah selalu berbagi makanan dengan temannya.	Azizah sudah dapat mengetahui perasaan temannya dan meresponnya dengan baik.	Azizah sudah dapat membereskan dan membersihkan tempat bermain tanpa bantuan guru.
3	Azka	Azka sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya	Azka sudah mampu memercik daun singkong dengan	Azka sudah dapat memperlihatkan kemampuannya	Azka sudah mampu bertanya dengan baik pada	Azka sudah berani mencoba atau bereksperimen

		sesuatu dengan baik.	menggunakan sisir dan sikat gigi	dalam menyesuaikan diri dengan situasi yang dialami.	saat bereksperimen	tentang hal baru.
4	Hakim	Hakim selalu mengamati benda dan gejalanya dengan rasa penuh ingin tahu.	Hakim sudah mampu memercik daun singkong dengan menggunakan sisir dan sikat gigi dengan baik.	Hakim sudah mampu menghargai pendapat temannya dengan baik.	Hakim selalu bertanya pada saat bermain tentang sesuatu hal yang tidak dimengerti.	Hakim sudah dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara nya sendiri.
5	Hanif	Hanif sudah mampu menanyakan sebab akibat terjadinya sesuatu.	Hanif sudah mampu memercik daun singkong dengan menggunakan sisir dan sikat gigi dengan baik	Hanif sudah mulai bermain dengan teman-temannya pada saat bermain.	Hanif sudah mulai mengetahui perasaan temannya dan merespon dengan baik.	Hanif sudah mulai berani mencoba atau bereksperimen tentang hal baru.
6	Intan	Intan sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu.	Intan sudah mampu memercik daun singkong dengan menggunakan sisir dan sikat gigi dengan tepat.	Intan sudah dapat menghargai pendapat dan karya temannya.	Intan sudah mampu bertanya pada saat pembelajaran tentang sesuatu yang tidak dimengerti.	Intan sudah dapat membereskan dan membersihkan tempat bermainnya.
7	Khanza	Khanza sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya sesuatu.	Khanza sudah mampu memercik daun singkong dengan menggunakan sisir	Khanza sudah dapat menghargai pendapat temannya dengan terbuka.	Khanza banyak mengajukan pertanyaan tentang sesuatu hal yang tidak dimengerti	Khanza sudah berani mencoba dan bereksperimen tentang hal baru.



			dan sikat gigi.		pada saat bermain.	
8	Khoiria	Khoiria sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu yang besar.	Khoiria sudah mampu memercik daun singkong dengan menggunakan sisir dan sikat gigi dengan benar	Khoiria sudah dapat berbagi dengan orang lain.	Khoiria sudah mampu bertanya saat bereksperimen.	Khoiria sudah mampu membereskan dan membersihkan tempat bermain dan belajar.
9	M.Zidane	M.Zidane sudah mulai bertanya tentang sebab-akibat terjadinya sesuatu.	M.Zidane sudah mampu memercik daun singkong dengan menggunakan sisir dan sikat gigi dengan baik	M.Zidane sudah mulai dapat menghargai pendapat temannya.	M.Zidane sudah mulai bertanya pada saat bereksperimen.	M.Zidane sudah dapat membereskan dan membersihkan tempat bermainnya.
10	M.Fatir	M.Fatir sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu.	M.Fatir sudah mampu memercik daun singkong dengan menggunakan sisir dan sikat gigi	M.Fatir sudah mampu memperlihatkan kemampuannya untuk menyesuaikan diri dengan situasi yang dialami.	M.Fatir sudah mampu mengetahui perasaan temannya dan meresponnya dengan baik.	M.Fatir sudah mampu mencoba atau bereksperimen tentang hal baru.
11	M.Fatih	M.Fatih sudah mampu menanyakan sebab akibat terjadinya sesuatu dengan	M.Fatih sudah mampu memercik daun singkong dengan menggunakan sisir	M.Fatih sudah mulai dapat bermain dengan teman sebaya.	M.Fatih sudah mampu bertanya pada saat bereksperimen.	M.Fatih sudah mulai dapat membersihkan dan membereskan tempat belajar dan

		baik.	dan sikat gigi dengan tepat.			tempat bermain tanpa bantuan orang lain.
12	Nafisa	Nafisa sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu.	Nafisa sudah mampu memercik daun singkong dengan menggunakan sisir dan sikat gigi dengan tepat.	Nafisa sudah dapat menghargai pendapat dan karya temannya.	Nafisa sudah mampu mengajukan banyak pertanyaan tentang hal yang tidak dimengerti pada saat bermain.	Nafisa sudah mampu mencoba dan berani bereksperimen tentang hal baru.
13	Salsabila	Salsabila sudah mampu menanyakan sebab akibat terjadinya sesuatu dengan baik.	Salsabila sudah mampu memercik daun singkong dengan menggunakan sisir dan sikat gigi dengan benar	Salsabila sudah mampu menghargai pendapat temannya.	Salsabila sudah mampu mengajukan pertanyaan tentang sesuatu hal yang tidak dimengerti ketika bermain.	Salsabila sudah dapat membereskan dan membersihkan tempat bermain dan belajarnya tanpa bantuan orang lain.
14	Sraya	Sraya sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya sesuatu dengan penuh rasa ingin tahu	Sraya sudah mampu memercik daun singkong dengan menggunakan sisir dan sikat gigi dengan benar	Sraya sudah dapat memperlihatkan kemampuannya untuk menyesuaikan diri dengan situasi yang sedang terjadi.	Sraya sudah mampu mengetahui perasaan temannya dan merespon dengan baik.	Sraya sudah mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri.
15	Tiasca	Tiasca sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan	Tiasca sudah mampu memercik daun singkong dengan menggunakan sisir	Tiasca sudah mampu menghargai pendapat dan karya	Tiasca sudah mampu bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti	Tiasca sudah mampu berani mencoba dan bereksperimen

		penuh rasa ingin tahu.	dan sikat gigi dengan baik	temannya.	pada saat bermain.	tentang hal baru.
16	Venus	Venus sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu.	Venus sudah mampu memercik daun singkong dengan menggunakan sisir dan sikat gigi dengan tepat.	Venus sudah mampu memperlihatkan kemampuannya menyesuaikan diri dengan situasi yang terjadi.	Venus sudah mampu mengetahui perasan temannya dan meresponnya dengan baik.	Venus sudah mampu mencoba dan berani bereksperimen tentang hal baru.



**Hasil Observasi Akhir dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini  
Kelompok B di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung**

No	Nama Anak	Bidang Perkembangan Indikator Kreativitas Anak				
		Mempunyai rasa ingin tahu yang besar	Tertarik pada kegiatan kreatif	Mampu menyesuaikan diri	Banyak ajukan pertanyaan	Berani mengambil resiko
1	Aliefia	Aliefia sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu	Aliefia sudah mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan menggunakan berbagai bahan (plastisin, balok kertas origami)	Aliefia sudah mulai dapat menghargai pendapat dan hasil karya temannya.	Aliefia sudah mampu bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat kegiatan pembelajaran.	Aliefia sudah mampu mencoba hal baru atau bereksperimen tentang hal baru.
2	Azizah	Azizah sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya sesuatu dengan baik.	Azizah sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran dengan baik.	Azizah selalu berbagi makanan dengan temannya.	Azizah sudah dapat mengetahui perasaan temannya dan meresponnya dengan baik.	Azizah sudah dapat membereskan dan membersihkan tempat bermain tanpa bantuan guru.
3	Azka	Azka sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya sesuatu dengan baik.	Azka sudah mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas origami, plastisin dan balok)	Azka sudah dapat memperlihatkan kemampuannya dalam menyesuaikan diri dengan situasi yang dialami.	Azka sudah mampu bertanya dengan baik pada saat bereksperimen	Azka sudah berani mencoba atau bereksperimen tentang hal baru.

4	Hakim	Hakim selalu mengamati benda dan gejalanya dengan rasa penuh ingin tahu.	Hakim sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dengan tepat.	Hakim sudah mampu menghargai pendapat temannya dengan baik.	Hakim selalu bertanya pada saat bermain tentang sesuatu hal yang tidak dimengerti.	Hakim sudah dapat memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara nya sendiri.
5	Hanif	Hanif sudah mampu menanyakan sebab akibat terjadinya sesuatu.	Hanif sudah mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas origami, balok dan plastisin)	Hanif sudah mulai bermain dengan teman-temannya pada saat bermain.	Hanif sudah mulai mengetahui perasaan temannya dan merespon dengan baik.	Hanif sudah mulai berani mencoba atau bereksperimen tentang hal baru.
6	Intan	Intan sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu.	Intan sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran dengan tepat.	Intan sudah dapat menghargai pendapat dan karya temannya.	Intan sudah mampu bertanya pada saat pembelajaran tentang sesuatu yang tidak dimengerti.	Intan sudah dapat membereskan dan membersihkan tempat bermainnya.
7	Khanza	Khanza sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya sesuatu.	Khanza sudah mampu membuat karya sendiri dengan berbagai bentuk dari plastisin.	Khanza sudah dapat menghargai pendapat temannya dengan terbuka.	Khanza banyak mengajukan pertanyaan tentang sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat bermain.	Khanza sudah berani mencoba dan bereksperimen tentang hal baru.
8	Khoiria	Khoiria sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan	Khoiria sudah mampu menunjukkan	Khoiria sudah dapat berbagi dengan orang lain.	Khoiria sudah mampu bertanya saat bereksperimen.	Khoiria sudah mampu membereskan dan

		penuh rasa ingin tahu yang besar.	aktivitas eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang akan terjadi jika warna primer dicampur dengan warna sekunder).			membersihkan tempat bermain dan belajar.
9	M.Zidane	M.Zidane sudah mulai bertanya tentang sebab-akibat terjadinya sesuatu.	M.Zidane sudah dapat membuat karya sendiri dengan berbagai bentuk dari balok.	M.Zidane sudah mulai dapat menghargai pendapat temannya.	M.Zidane sudah mulai bertanya pada saat bereksperimen.	M.Zidane sudah dapat membereskan dan membersihkan tempat bermainnya.
10	M.Fatir	M.Fatir sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu.	M.Fatir sudah mampu menunjukkan aktivitas eksploratif dan menyelidik (seperti terjadinya perubahan warna pada saat mencampur warna primer dan warna sekunder).	M.Fatir sudah mampu memperlihatkan kemampuannya untuk menyesuaikan diri dengan situasi yang dialami.	M.Fatir sudah mampu mengetahui perasaan temannya dan meresponnya dengan baik.	M.Fatir sudah mampu mencoba atau bereksperimen tentang hal baru.
11	M.Fatih	M.Fatih sudah mampu menanyakan sebab akibat terjadinya sesuatu dengan baik.	M.Fatih sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan	M.Fatih sudah mulai dapat bermain dengan teman sebaya.	M.Fatih sudah mampu bertanya pada saat bereksperimen.	M.Fatih sudah mulai dapat membersihkan dan membereskan tempat belajar dan

			ukuran dengan tepat.			tempat bermain tanpa bantuan orang lain.
12	Nafisa	Nafisa sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu.	Nafisa sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran dengan tepat.	Nafisa sudah dapat menghargai pendapat dan karya temannya.	Nafisa sudah mampu mengajukan banyak pertanyaan tentang hal yang tidak dimengerti pada saat bermain.	Nafisa sudah mampu mencoba dan berani bereksperimen tentang hal baru.
13	Salsabila	Salsabila sudah mampu menanyakan sebab akibat terjadinya sesuatu dengan baik.	Salsabila sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran dengan tepat.	Salsabila sudah mampu menghargai pendapat temannya.	Salsabila sudah mampu mengajukan pertanyaan tentang sesuatu hal yang tidak dimengerti ketika bermain.	Salsabila sudah dapat membereskan dan membersihkan tempat bermain dan belajarnya tanpa bantuan orang lain.
14	Sraya	Sraya sudah mampu menanyakan sebab-akibat terjadinya sesuatu dengan penuh rasa ingin tahu	Sraya sudah mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti:apa yang akan terjadi jika garam dimasukkan dalam air hangat )	Sraya sudah dapat memperlihatkan kemampuannya untuk menyesuaikan diri dengan situasi yang sedang terjadi.	Sraya sudah mampu mengetahui perasaan temannya dan merespon dengan baik.	Sraya sudah mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri.
15	Tiasca	Tiasca sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu.	Tiasca sudah mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya	Tiasca sudah mampu menghargai pendapat dan karya	Tiasca sudah mampu bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti pada saat	Tiasca sudah mampu berani mencoba dan bereksperimen

			dengan berbagai bentuk dari plastisin.	temannya.	bermain.	tentang hal baru.
16	Venus	Venus sudah mampu mengamati benda dan gejalanya dengan penuh rasa ingin tahu.	Venus sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran dengan tepat.	Venus sudah mampu memperlihatkan kemampuannya menyesuaikan diri dengan situasi yang terjadi.	Venus sudah mampu mengetahui perasaan temannya dan meresponnya dengan baik.	Venus sudah mampu mencoba dan berani bereksperimen tentang hal baru.





## DOKUMENTASI KEGIATAN DI RA AL-AMANAH



Gambar 1: Bermain diluar kelas sebelum memulai kegiatan inti



Gambar 2: Guru menjelaskan tugas/kegiatan yang akan dikerjakan oleh anak.



Gambar 3: Anak sedang mengerjakan tugas (menjiplak)



Gambar 4: Pembelajaran di dalam kelas



Gambar 5: Hasil kerja anak kegiatan menjiplak



Gambar 6: Anak Melakukan Kegiatan Memercik



Gambar 7: Proses Kegiatan Belajar (Membaca Iqra)



Gambar 8: Wawancara dengan guru kelompok B RA Al-Amanah