



PROJECT BASED LEARNING PADA ANAK USIA DINI DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS DI TK ABA KABUPATEN JEMBER

Aliefya Fryzq Utomo, Wahyu Dyah Laksmi Wardhani, Misyana
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Jember, Indonesia
Corresponding author: fryzq.a@gmail.com

ABSTRAK

Project Based Learning menawarkan kepada peserta didik untuk lebih eksploratif, dapat berkolaborasi, menuangkan ide/gagasan, melatih anak untuk berinisiatif, dan dapat menemukan solusi kreatif di usia dini sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dari Miles dan Huberman. Objek penelitian adalah guru kelas A. Penelitian dimulai pada tanggal 16 Desember 2022 hingga 17 Februari 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran berbasis proyek. Pada hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa *Project Based Learning* dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dalam mengungkapkan ide/gagasan, menciptakan karya, berimajinasi, beradaptasi dengan lingkungan.

Kata Kunci: *pembelajaran berbasis proyek; kreativitas*

ABSTRACT

Project Based Learning offers students to be more explorative, able to collaborate, express ideas, train children to take initiative, and be able to find creative solutions at an early age so that they can grow self-confidence. This study uses qualitative research methods, data collection techniques in this study using observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used in this research is qualitative data analysis from Miles and Huberman. The object of the research was class A teachers. The research began on 16 December 2022 to 17 February 2023. This study aims to describe the development of students' creativity in project-based learning. The results of this study indicate that *Project Based Learning* can develop students' creativity in expressing ideas, creating works, imagining, adapting to the environment.

Keywords: *project-based Learning; creativity*

PENDAHULUAN

Penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk anak usia dini menjadi penting sebab memiliki kaitan dengan kehidupan nyata agar anak dapat belajar dari pengalamannya. Hal ini lebih masuk akal daripada menggunakan model pembelajaran seperti biasanya. Selain itu, anak dapat mengatur diri sendiri agar dapat memecahkan masalah bahkan anak juga dapat melakukan hal itu bersama teman sebayanya dan mempengaruhi perkembangan etos kerja (Amelia, 2021). Dalam kegiatan *Project-based Learning*, peserta didik akan dapat mengintegrasikan dan mengkonstruksi pengetahuannya selama kegiatan proyek, menemukan dan meningkatkan keterampilan profesionalnya, serta minat disiplin dan kemampuan peserta didik untuk berkolaborasi dengan orang lain akan meningkat (Guo, Saab, Post, & Admiraal, 2020). Pembelajaran berbasis proyek menawarkan kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi, mengembangkan ide/gagasan, dan berkolaborasi yang sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing. Melatih anak untuk berinisiatif dan menemukan solusi kreatif atas masalah dari sejak dini, akan menumbuhkan rasa percaya diri yang kuat, tidak

mudah menyerah dan senang belajar sesuatu yang baru (Satria, Adiprima, Wulan, & Harjatanaya, 2022). Menurut Norhikmah (2022), *Project-based Learning* dapat membantu peserta didik untuk mengenal ilmu sains yang nantinya akan membuktikan masalah melalui pengalaman langsung dengan cara menyelidiki, mencoba, dan membuktikan suatu konsep sains. *Project-based Learning* akan memastikan anak belajar dengan cara yang unik, memungkinkan peserta didik untuk menemukan pemahaman mereka sendiri melalui pemecahan masalah sehingga akan meningkatkan antusiasme peserta didik untuk belajar.

Hal sama juga dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari (2022), bahwa *Project-based Learning* dapat meningkatkan kemampuan sosial anak, anak mampu melakukan kegiatan dengan bekerjasama. Selain itu, hal ini dilihat dari segi sosiologis dimana anak memiliki rasa bermasyarakat, bertanggungjawab, dapat mandiri dan berbagi. *Project-based Learning* dari perspektif tertentu merupakan salah satu strategi untuk menaikan standar pendidikan yang ada di Indonesia. Sehingga, tujuan dan harapan pemerintah untuk mengembangkan *Communication, Creativity, Collaboration*, dan *Critical Thinking* dapat menciptakan peserta didik yang tidak hanya baik, mereka juga dapat berinovasi di berbagai bidang dan memiliki pengalaman sosial yang positif. Dengan begitu, peserta didik akan terbantu untuk menghadapi tantangan dan permasalahan. Sehingga, generasi selanjutnya akan siap untuk memasuki dunia global (Prameswari, 2020).

Sayangnya, hal lain dikatakan oleh Aditama (2022) dalam penelitiannya, dengan judul "Peningkatan Kompetensi Guru dalam *Project-based Learning* melalui Temu Pendidik Daerah" mengenai upaya guru dalam menerapkan *Project-based Learning* di lembaga dilakukan guna memaksimalkan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik. Namun, terlepas dari upaya terbaik mereka, tidak semua guru telah mencapai kesepakatan tentang makna dari "pembelajaran berbasis proyek". Mayoritas percaya bahwa *Project-based Learning* merupakan tugas siswa yang setara dengan Pekerjaan Rumah (PR).

Salah satu lembaga yang telah menerapkan pembelajaran berbasis proyek ini adalah TK ABA yang berada di Kabupaten Jember. Pembelajaran ini dilaksanakan untuk melaksanakan sesuai dengan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka yang mana dalam proses pembelajarannya telah menggunakan *Project Based Learning*. Melihat penelitian yang relevan, maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang peningkatan kemampuan kreativitas pada anak usia dini dalam menuangkan ide/gagasan, menciptakan karya, beimajinasi, dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar, dari pelaksanaan *Project-based Learning*.

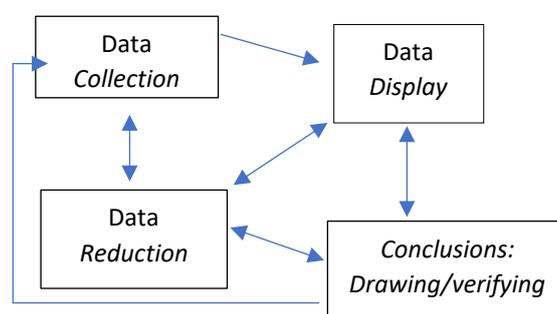
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif, sebab data yang diperoleh dalam penelitian ini akan mendeskripsikan atau memaparkan temuan yang diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi dan diperkuat dengan wawancara guna mendapatkan data valid dari subyek penelitian. Subjek penelitian pada anak kelompok A pada rentang usia 4-5 tahun. Informan kunci dalam penelitian ini adalah kepala sekolah TK ABA Kabupaten Jember dan guru kelas kelompok A.

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini, menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Pelaksanaan observasi dilaksanakan untuk mengetahui

macam-macam kreativitas apa saja yang muncul saat kegiatan *Project-based Learning*. Untuk mendukung dan pemahaman temuan penelitian yang berkaitan dengan fakta-fakta dari hasil observasi atau dari hasil wawancara dilakukan dokumentasi berupa foto dan video.

Penelitian ini dimulai pada tanggal 16 Desember 2022 sampai dengan tanggal 17 Februari 2023. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dari Miles dan Huberman. Terdapat tiga komponen dalam proses analisis data diantaranya *data Reduction*, *data display*, *Conclusion drawing/verification*. Uji triangulasi dilakukan untuk memverifikasi keabsahan data dengan memeriksa Kembali hasil pengamatan atau temuan, hasil wawancara *key informant* dan gambar dokumentasi sebagai langkah triangulasi, hasil observasi lapangan, dokumentasi dan hasil wawancara didiskusikan dengan kepala sekolah.



Gambar 1. Model Analisis Interaktif Miles & Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan kegiatan proyek, guru di Taman Kanak-kanak ABA 4 Mangli mempertimbangkan setiap keadaan yang memenuhi syarat sebagai kebutuhan untuk kegiatan proyek. Pada tahap permulaan, di hari pertama guru menayangkan foto dan video liburan di kolam renang, berbincang dengan murid tentang kolam renang. Murid juga diajak untuk bermain menyusun kata “selam”.



Gambar 2. Menayangkan Foto Kolam Renang

Dalam diskusi yang dilakukan guru dan murid, guru memberikan pertanyaan pemantik, “nah anak-anak, kira-kira di kolam renang itu ada benda apa saja sih?” Pertanyaan pemantik ini memunculkan jawaban atau respon yang bermacam-macam dari murid seperti, “ada banyak, Bu! Ada tempat berjemur, kamar mandi, perosotan, timba yang besar. Banyak pokoknya, Bu!” Ada juga beberapa murid dengan pandangan dan jawaban yang berbeda tentang topik yang tengah di bahas dan mereka melihat beberapa masalah yang telah timbul dari informasi yang pernah didapat sebelumnya, seperti “Bu, kata ayah di kolam renang itu ada peraturannya loh, biar *dak* ada masalah nanti.” Guru kemudian menanyakan kepada murid hal yang seharusnya dilakukan

untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan penuh antusias, murid mengemukakan pendapat dan idenya.



Gambar 4. Kegiatan Berdiskusi Guru dan Murid

Pada tahap pengembangan, guru akan menstimulasi dan memfasilitasi murid dengan melakukan kegiatan *Outing Class* ke kolam renang untuk mengembangkan ide dan gagasan mereka untuk memecahkan masalah sebagai bagian dari proyek untuk membuat miniatur kolam renang. Sebelumnya, guru telah mendiskusikan kegiatan *outing* ini kepada beberapa pihak yang terkait, seperti kepala sekolah, orang tua murid, dan narasumber. Di dalam kegiatan ini, murid mendapatkan banyak informasi terkait dengan kolam renang. Informasi yang mereka dapatkan langsung dari narasumber, akan menambah ide dan gagasan yang berkaitan dengan kegiatan proyek.



Gambar 5. Kegiatan *Outing Class* ke Kolam Renang

Di hari berikutnya, guru menanyakan hal yang mereka ingin lakukan setelah kegiatan *outing class* sebelumnya. Pada tahap ini, guru memiliki informasi tentang fase perencanaan proyek yang akan dilakukan oleh murid. Guru mulai mengidentifikasi sumber daya yang dapat digunakan untuk mendukung proyek yang akan dilakukan oleh murid, seperti orang tua siswa, penduduk yang memiliki akses ke sarana dan prasarannya dan potensi lainnya yang ada di sekitar. Sebagai hasil diskusi antara guru dan murid dari pertanyaan pemantik tersebut adalah membuat miniatur kolam renang sebagai titik awal untuk proyek. Kegiatan proyek ini dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan minat anak, seperti membuat kolam renang, payung, dan ban. Setiap murid berdiskusi untuk mempersiapkan bahan yang dibutuhkan untuk melakukan kegiatan proyek.

Peran orang tua dan guru sangatlah penting untuk berdiskusi dalam mempersiapkan bahan yang dibutuhkan murid untuk kegiatan proyek. Setelah bahan dan alat yang diperlukan sudah siap, murid dapat memulai pengerjaan proyeknya. Tiga hari yang dibutuhkan murid untuk menyelesaikan kegiatan proyek mereka. Secara khusus, ada intervensi guru dalam proses kerja murid. Tetapi yang berbeda adalah bahwa guru di sini hanya bertindak sebagai fasilitator dan memberikan murid kesempatan untuk mengambil keputusan di setiap proses kegiatan proyeknya.

Tabel 1. Kreativitas dalam *Project-based Learning*

No.	Indikator	Perilaku yang muncul
1.	Ide/gagasan	Guru memberikan pertanyaan pemantik agar memunculkan ide/gagasan anak untuk kegiatan proyek. Membuat miniatur kolam renang menjadi kegiatan proyek yang akan dilakukan murid.
2.	Menciptakan karya	Murid-murid mengerjakan kegiatan proyek sesuai dengan keinginannya. Sehingga, dapat dipastikan bahwa hasil karya yang dikerjakan oleh murid adalah hasil orisinal.
3.	Berimajinasi	Guru menayangkan foto-foto kolam renang yang didapat dari internet. Penayangan foto tersebut dilakukan sebelum kegiatan <i>outing class</i> , sehingga murid hanya dapat membayangkan suasana saja dalam kegiatan ini.
4.	Beradaptasi dengan lingkungan	Kegiatan bermain yang dilakukan bersama dengan temannya dapat membantu anak untuk beradaptasi dengan lingkungan. Melalui bekerja sama, berbagi, dan menghormati satu sama lain, mereka dapat berinteraksi dan membangun hubungan sosial.

Dalam *Project-based Learning*, peserta didik belajar secara kolaboratif dan melaksanakan rencana sesuai dengan tujuan yang ada dalam pikiran anak. Sehingga dalam perannya, guru lebih konsultatif dari pada instruksional (Roopnarine & Johnson, 2020). Selain itu, guru juga dapat memberikan saran kepada peserta didik untuk merepresentasikan temuan mereka dan mendokumentasikan kegiatan anak sebagai hasil pekerjaan (Katz & Chard, 1992). Dengan begitu, anak mampu membuka seluruh potensi dan kreativitasnya melalui imajinasi, observasi dan eksplorasi. Sehingga mampu untuk memecahkan masalah, menciptakan sesuatu yang baru, dan mampu menyampaikan ide/gagasan mereka.

Menurut Katz dan McClellan (dalam Roopnarine & Johnson, 2020), *Project Based Learning* memberikan konteks yang nyata, dimana pengetahuan sosial, disposisi sosial, dan keterampilan dapat dikembangkan dan didukung. Salah satunya yaitu dalam kegiatan proyek akan dilakukan secara berkelompok sehingga semua murid akan terlibat dalam investigasi dari kegiatan proyek yang dilakukan. Memberikan ide/gagasan dan mengungkapkan imajinasi dalam diskusi akan mendapatkan tanggapan dari teman sebaya, guru bahkan orang tua akan menjadi komponen penting dari kompetensi sosial, sehingga peserta didik dapat beradaptasi dengan lingkungan.

SIMPULAN

Banyak Kreativitas yang di kembangkan dalam melaksanakan *Project-based Learning*. Selain menjawab keingintahuan peserta didik akan hal-hal yang baru, mereka dapat mengembangkan kreativitas seperti bagaimana anak mengungkapkan ide/gagasan kepada teman, guru, dan masyarakat, memberikan ruang kepada anak untuk berimajinasi terhadap proyek yang mereka kerjakan, menciptakan suatu karya yang original, dan membuat anak lebih berani dalam beradaptasi dengan lingkungan yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

Aditama, Giri, M., Shofyana, Huda, M., ... & Pamungkas, I. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Project Based Learning melalui Temu Pendidik Daerah.

Buletin KKN Pendidikan, 4(1), 90–98. Doi:10.23917/bkkndik.v4i1.

Amelia, N. (2021). Model pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) dan penerapannya pada anak usia dini di TKIT Al-farabi. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181–199. Doi:10.24952/alathfal.v1i2.3912

Guo, Pengyue, Saab, Nadira, Post, Lysanne S., & Admiraal, Wilfried. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102. Doi:10.1016/j.ijer.2020.101586

Katz, Lilian G., & Chard, Sylvia. (1992). The Project Approach. *ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education*.

Norhikmah. (2022). Mengembangkan kemampuan sains anak dengan menggunakan model project based learning dan metode eksperimen. *Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 33(1), 1–12.

Prameswari & Widya, T. (2020). Merdeka belajar: Sebuah konsep pembelajaran anak usia dini menuju indonesia emas 2045. *Prosding Seminar Nasional Penalaran Dan Penelitian Nusantara*, 1, 76–86.

Puspitasari, Nila, R., & Al-baqi, S. (2022). Mengembangkan kemampuan sosial melalui pendekatan project based learning. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 9(1), 30–39. Doi:pgpaustrunojoyo.v9i1.13294

Satria, R., Adiprima, P., Wulan, Kandi S., & Harjatanaya, T. Y. (2022). *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Sistem Informasi Kurikulum Nasional