

**PENERAPAN METODE BERMAIN *KONSTRUKTIF* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MOTORIK HALUS DAN KREATIVITAS  
(Studi Pada Anak Kelompok B di TK Negeri 19 Bengkulu Selatan)**

Zanirahmabeti<sup>1)</sup>, Wasidi<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>TK Negeri 19 Bengkulu Selatan, <sup>2)</sup>Universitas Bengkulu

<sup>1)</sup>[zanirahmabeti@gmail.com](mailto:zanirahmabeti@gmail.com), <sup>2)</sup>[wasidirma@unib.ac.id](mailto:wasidirma@unib.ac.id)

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain *konstruktif* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus dan kreativitas di TK Negeri 19 Bengkulu Selatan. Metode penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini yaitu anak pada kelompok B di TK Negeri 19 Bengkulu Selatan yang berjumlah 15 orang. Teknik pengambilan data menggunakan lembar observasi guru dan lembar observasi anak. Analisis data menggunakan uji t dua sampel berpasangan dan tingkat keberhasilan 75%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran proses pelaksanaan metode konstruktif pada kelompok B di TK Negeri 19 Bengkulu Selatan terlihat bahwa pada siklus pertama dan kedua masih terdapat anak yang belum berkembang dan hanya 2 orang anak yang sudah berkembang dengan baik, tetapi pada siklus ketiga sudah meningkat dengan tidak adanya anak yang belum berkembang. Penerapan metode konstruktif melalui kegiatan menggambar dapat meningkatkan motorik halus anak usia dini pada kelompok B di TK Negeri 19 Bengkulu Selatan dilihat dari pada siklus kedua anak sudah berkembang sesuai harapan dan tidak ada anak yang belum berkembang dan hasil uji t menunjukkan nilai t hitung lebih besar dari nilai t table. Penerapan metode konstruktif signifikan dalam meningkatkan kreativitas anak dilihat dari hasil uji t pada siklus kedua dan ketiga nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel.

**Kata kunci:** metode bermain, konstruktif, motorik halus, kreativitas

**APPLICATION OF CONSTRUCTIVE PLAY METHODS TO IMPROVE FINE  
MOTOR ABILITIES AND CREATIVITY  
(Study on Group B children at TK Negeri 19 Bengkulu Selatan)**

Zanirahmabeti<sup>1)</sup>, Wasidi<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>TK Negeri 19 Bengkulu Selatan, <sup>2)</sup>Universitas Bengkulu

<sup>1)</sup>[zanirahmabeti@gmail.com](mailto:zanirahmabeti@gmail.com), <sup>2)</sup>[wasidirma@unib.ac.id](mailto:wasidirma@unib.ac.id)

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to describe the application of constructive play methods to improve fine motor skills and creativity in TK Negeri 19 Bengkulu Selatan. This research method is Classroom Action Research (PTK). The subjects of this study were 15 children in group B in TK Negeri 19 Bengkulu Selatan. The data collection technique used teacher observation sheets and children's observation sheets. Data analysis used paired two-sample t test and a success rate of 75%. The results showed that the description of the process of implementing the constructive method in group B at TK Negeri 19 Bengkulu Selatan, it was seen that in the first and second cycles there were still underdeveloped children and only 2 children who have developed well, but in the third cycle it has increased in the absence of undeveloped children. The application of constructive methods through drawing activities can improve the fine motor skills of early childhood in group B at TK Negeri 19 Bengkulu South seen from the second cycle the children have developed according to expectations and there are no children who have not developed and the t test results show that the t value is greater than the t table value. The application of constructive methods is significant in increasing children's creativity, seen from the results of the t test in the second and third cycles, the t value is greater than the t table value.*

**Keywords:** *playing method, constructive, fine motor skills, creativity*

## PENDAHULUAN

Setiap anak pada dasarnya memiliki kemampuan atau bakat kreatif, meskipun dalam derajat yang berbeda-beda. Bakat tersebut dapat dikembangkan anak melalui pendidikan dan pengalaman yang diperolehnya. Oleh karena itu merupakan tugas mulia dari pendidik untuk mengusahakan atau menyediakan suatu lingkungan, sehingga kreativitas anak dapat berkembang secara optimal. Selain guru atau pendidik, orang tua juga dapat berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) telah dimasukkan secara tegas dalam pasal tersendiri (pasal 28), Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, sedangkan pada pasal 1 butir dan 14 dikemukakan bahwa "Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia anak 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini merupakan perwujudan dari yang telah diamanatkan oleh UUD 1945, yakni mencerdaskan kehidupan bangsa.

Lahirnya UU No. 20 Tahun 2003 juga sekaligus melengkapi UU No.23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang juga menegaskan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pembelajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9 ayat 1).

Menurut Mangunhardjaya (1994:21) pendidikan anak usia Dini adalah bentuk pendidikan dini dalam membekali pemahaman dan pengetahuan serta mental anak sebagai persiapan untuk memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar. Di pendidikan anak usia dini kemampuan belajar bisa berbentuk secara individu dan secara kelompok.

Pada anak usia pra sekolah 4-6 tahun akan digunakan sebagai dasar berpihak dalam melaksanakan kegiatan pendidikan pada anak Paud yaitu harus memiliki rasa ingin tahu dan inisiatif yang sangat besar terhadap lingkungan di sekitarnya. Usia anak pra sekolah ideal usia emas atau "*golden age*" karena ini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan potensi tersebut. Pengembangan potensi anak usia dini dapat dilakukan dengan menggambar. Menggambar dapat mengembangkan kreativitas dan motorik anak. Hal itu dapat dilakukan dengan memberi contoh gambar-gambar yang menarik dan warna yang cerah (Slameto, 2003: 94).

Pendidikan anak usia dini selalu berkembang sejalan dengan perkembangan masyarakat. Namun kesukaan anak sesungguhnya tidak berubah yaitu bermain. Bermain dapat menyenangkan sekaligus dapat meningkatkan kreativitas dan motorik halus. Kreativitas ini perlu diarahkan pada kegiatan menggambar yang bermanfaat. Anak dapat diberi pilihan yang menarik dan produktif sesuai dengan kebutuhannya. Motorik halus dapat dilihat pada saat anak menggambar dan mewarnai gambar. Oleh karena itu kita perlu mengembangkan praktik pendidikan dan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan motorik halus pada anak PAUD (Mangunhardjaya, 1994:25).

Namun dalam kenyataan sekarang ini kreativitas dan motorik halus anak kebanyakan hanya digali melalui mewarnai gambar yang telah disediakan. Khususnya di TK Negeri 3 Manna Bengkulu Selatan. Pada kenyataannya banyak cara untuk meningkatkan kreativitas dan motoric halus anak. Oleh karena itu guru harus bisa mengatasi masalah tersebut. Sebagai pengajar yang memberi ilmu pengetahuan sekaligus pendidikan yang mengajarkan nilai-nilai, akhlak, moral maupun sosial dan

untuk menjalankan peran tersebut seorang guru untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas yang nantinya akan diajarkan pada anak didik.

Permasalahan yang ditemui di TK Negeri 3 yaitu masih anak yang belum memahami perintah guru tentang kegiatan yang akan dilakukan, hal ini dapat dilihat dengan adanya anak yang melakukan kegiatan sesuka hatinya saja. Anak juga tidak memiliki kreativitas dalam melaksanakan tugas, contohnya dalam mewarnai gambar, anak belum bereksplorasi terhadap warna yang akan digunakan sehingga warna yang dipakai hanya warna yang disukai anak saja. Selanjutnya anak hanya berfokus pada satu contoh yang diberikan guru tanpa berani untuk berkreaitivitas dengan membentuk hal lainnya. Kurangnya kemampuan anak berpikir kreatif pada pembelajaran Demikian pula dengan motorik halus anak, indikator yang tampak yaitu hanya dapat menggunakan alat tulis sedangkan untuk indikator motorik halus lainnya belum tampak seperti meniru bentuk dan bereksplorasi dengan berbagai media belum tampak. Anak belum tertarik dengan media yang disediakan guru. Hal ini juga disebabkan metode yang digunakan guru masih bersifat konvensional sehingga kurang mendukung perkembangan kreativitas dan motorik halus anak. Selain itu guru juga belum berinovasi dalam membuat media pembelajaran dan belum optimal menggunakannya.

Seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak perlu memilih cara belajar yang sesuai dengan keinginan anak sehingga dapat memunculkan kreativitas anak dan anak merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan. Adanya variasi metode pembelajaran dalam mengajar dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak (Slameto, 2003: 96).

Salah satu metode yang memerlukan

dan melatih kreativitas serta motorik halus anak yaitu metode proyek. Metode proyek yang digunakan untuk permainan atau kegiatan yang mudah dimengerti dan mudah dikenal oleh anak contohnya mengamati lingkungan sekitar sesuai dengan tema pembelajaran. Kegiatan metode proyek yang sesuai dengan tema pembelajaran yaitu contohnya pada tema binatang dapat dilakukan dengan kegiatan mengamati binatang yang dikenal oleh anak dan dapat dijumpai di lingkungan sekitarnya seperti mengamati kupu-kupu. Pada kegiatan proyek mengamati kupu-kupu, anak diminta untuk mengamati jumlah kaki, bentuk kepala, bentuk sayap dan bentuk tubuh kupu-kupu. Selanjutnya anak diminta untuk menyimpulkan hasil pengamatan dan menuangkannya dalam bentuk kreativitas yaitu membentuk kupu-kupu dari dedaunan dan ranting serta biji-bijian yang dapat diperoleh dari lingkungan sekitar (Mangunhardjaya, 1994:30).

Selanjutnya guru mengembangkan motorik halus anak dengan menyediakan pola gambar sayap, tubuh dan kepala kupu-kupu yang nantinya akan diwarnai dan digunting serta ditempel sesuai bentuknya. Kemudian anak diminta menggambar kupu-kupu dengan mandiri dan mewarnai sesuai dengan keinginan sendiri (Mangunhardjaya, 1994:32).

Rangkaian metode proyek yang dilaksanakan diharapkan dapat menstimulus kreativitas anak sekaligus mengembangkan motorik halus anak. Sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai bentuk yang diinginkan dan dapat menggunakan variasi warna (Musichatoen, 2004: 137).

Menurut Semiawan (1984: 28) kreativitas yaitu kemampuan untuk memberikan gagasan baru untuk menerapkan dalam pemecahan masalah, baik dalam produk maupun dalam kepekan pribadi terhadap lingkungannya. Kreativitas merupakan anak yang mampu mencapai

prestasi yang tinggi karena mempunyai kemampuan-kemampuan yang unggul.

Menurut Gardon (2002: 18) kreativitas adalah anak menciptakan gagasan baru yang asli yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan guru dengan gagasan yang sudah ia miliki. Selanjutnya Mangunhardjaya (1994: 23) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kegiatan yang bisa mendatangkan hasil yang sifatnya baru berguna dan dimengerti.

indikator penilaian kreativitas yang sejalan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Anak memiliki hasrat keingintahuan yang cukup besar yaitu anak mau bertanya pada saat guru memberikan penjelasan, anak mampu menyumbangkan ide pada saat guru menjelaskan, anak mampu mengidentifikasi masalah, anak mampu memberikan solusi pemecahan masalah.
- 2) Anak bersikap terbuka terhadap pengalaman baru yaitu anak menunjukkan sikap ketertarikan pada permainan, anak menunjukkan sikap memahami pada saat guru menjelaskan, anak mampu memahami langkah-langkah permainan dan anak mau menerima dan mengikuti permainan baru.
- 3) Anak memiliki akal yang cerdas ditandai dengan anak mampu menemukan alternatif pemecahan masalah, anak mampu mengambil keputusan pada saat bertemu pilihan, anak memiliki pendirian pada pendapatnya dan anak berani mengambil resiko terhadap keputusannya.
- 4) Anak memiliki keingintahuan untuk meneliti ditandai dengan anak menemukan hal baru dari permainan, anak mampu mengungkapkan kemungkinan yang terjadi, anak mampu mencarikan alternatif solusi dan anak

mampu melaksanakan solusi permasalahan yang dibuatnya.

- 5) Anak menyukai tugas berat dan sulit yaitu ditandai dengan anak mampu melakukan permainan dengan mandiri, anak mampu melakukan permainan hanya dengan sekali penjelasan guru, anak memiliki antusias yang tinggi dalam mencoba permainan dan anak tidak mengeluh dalam melakukan permainan.
- 6) Aktif dalam melaksanakan tugas yaitu ditandai dengan anak mengajak teman lainya untuk segera mengikuti permainan, anak mampu menjadi contoh bagi temannya, anak tidak malu bertanya untuk mendapatkan jawaban yang diinginkan dan anak tidak mudah dipengaruhi orang lain.

Anak mampu menanggapi pertanyaan yang diberikan guru yaitu anak mampu menjawab pertanyaan guru, anak mampu menjawab pertanyaan guru sesuai dengan fakta, anak mampu menjawab dengan terperinci dan anak mampu menjawab pertanyaan dengan mandiri.

Menurut Jamaris dalam Sofyan (2014:15) dijelaskan bahwa perkembangan gerakan motorik halus berkaitan dengan perkembangan kemampuan dalam menggunakan jari-jemari tangan untuk melakukan berbagai kegiatan seperti, menjimpit, menulis, memotong, menggunting dan lain-lain. Hal ini sejalan dengan pendapat Saputra (2005: 118) yang menyampaikan bahwa motorik halus merupakan kemampuan anak beraktifitas dengan menggunakan otot-otot halus (kecil) seperti menulis, meremas, menggenggam, menyusun balok dan memasukan kaleng.

Sementara itu menurut Sujiono (2007: 14) menyatakan bahwa motorik halus hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti keterampilan menggunakan jari-jemari tangan untuk

kelenturan, kekuatan otot dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Selain itu, motorik halus membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat.

Menurut Sumantri (2005: 143) keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) merupakan keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot-otot kecil atau halus untuk mencapai pelaksanaan keterampilan yang berhasil.

Motorik halus adalah gerakan yang dilakukan oleh bagian-bagian tubuh tertentu dan hanya melibatkan sebagian kecil otot tubuh. Gerakan ini tidak memerlukan tenaga, tapi perlu adanya koordinasi antara mata dan tangan. Gerak motorik halus merupakan hasil latihan dan belajar dengan memperhatikan kematangan gungsi organ motoriknya (Suyadi, 2010: 69).

## METODE

Menggunakan kombinasi antara Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan quasi eksperimen. Hal ini dilakukan untuk tujuan memperluas dan memperdalam pemahaman tentang kondisi yang terjadi di lapangan. Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *Sequential Exploratory Desain*. Menurut Sugiyono (2012:409) *Sequential Exploratory Desain* yaitu metode penelitian dilakukan pada tahap kualitatif terlebih dahulu yang dilanjutkan oleh data tahap kuantitatif. Pada penelitian ini tahap pertama yaitu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai penelitian kualitatif yang kemudian dilanjutkan pada penelitian quasi eksperimen sebagai penelitian kuantitatif

Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik Kelompok B TK Negeri 3 Bengkulu Selatan Kabupaten Bengkulu Selatan. Subjek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu kelompok B1 yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan. Subjek

penelitian eksperimen yaitu kelompok B2 yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan dan subjek penelitian kontrol yaitu kelompok B3 yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Sebagai pengamat yang bertindak mengamati kegiatan yang dilaksanakan guru, peneliti mendapatkan bantuan dari Kepala Sekolah dan Pengawas yang akan memberikan penilaian terhadap guru dan anak di dalam kelas.

Pada kelas Penelitian Tindakan Kelas (PTK), guru melakukan pretes terhadap anak pada setiap siklus dan setiap hari pelaksanaan berupa memberikan tugas kepada anak membentuk binatang dengan menggunakan media playdough kemudian menggunting pola gambar binatang selanjutnya menempelkan dengan tepat. Kemudian anak diminta menggambar binatang secara mandiri. Pretes yang dilakukan anak diamati dan dinilai menggunakan lembar observasi kreativitas dan lembar observasi motorik halus. Pretes dilakukan setiap siklus. Selanjutnya pada saat pelaksanaan metode proyek, guru diamati dan dinilai oleh pengamat menggunakan lembar observasi penerapan metode proyek. Pengamatan terhadap guru dilakukan setiap siklus. Kemudian pada akhir kegiatan anak diberikan postes sama seperti pretes yaitu memberikan tugas kepada anak membentuk binatang dengan menggunakan media daun beragam bentuk kemudian menggunting pola gambar binatang selanjutnya menempelkan dengan tepat. Kemudian anak diminta menggambar binatang secara mandiri dan kembali diamati dan dinilai menggunakan lembar observasi Kreativitas dan lembar observasi motorik halus. Postes dilakukan setiap siklus.

Pada kelas eksperimen guru melakukan pretes terhadap anak sama seperti kelas ptk sebelum dilakukan

metode proyek. Selanjutnya pada saat pelaksanaan metode proyek, guru diamati dan dinilai oleh pengamat menggunakan lembar observasi penerapan metode proyek. Kemudian pada akhir kegiatan anak diberikan postes sama seperti kelas ptk dan kembali diamati dan dinilai menggunakan lembar observasi Kreativitas dan lembar observasi motorik halus. Perlakuan terhadap kelas eksperimen hanya dilakukan dua hari sehingga kegiatan pretes, pengamatan pelaksanaan metode proyek dan postes pada kelas eksperimen juga dilakukan dalam dua hari. Pada kelas kontrol juga dilakukan kegiatan yang sama seperti kelas eksperimen tetapi metode pembelajarannya menggunakan metode konvensional.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **1. Penerapan metode proyek dalam meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B TK Negeri 3 Bengkulu Selatan Kabupaten Bengkulu Selatan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) terdapat peningkatan kreativitas anak setiap siklusnya. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan setiap aspek penilaian motorik halus anak. Pada siklus 1 aspek penilaian Mampu mengemukakan gagasan/ ide mencapai nilai rata-rata 1,8 yang kemudian meningkat pada siklus 2 yaitu 2,53. Selanjutnya pada siklus 3 meningkat menjadi 3,20. Pada siklus 1 aspek penilaian Mampu mengemukakan alasan dari tindakan yang dilakukan mencapai nilai rata-rata 2,00 yang kemudian meningkat pada siklus 2 yaitu 2,60. Selanjutnya pada siklus 3 meningkat menjadi 3,40. Pada siklus 1 aspek penilaian Mampu menentukan solusi dari masalah yang dihadapi mencapai nilai rata-rata 1,67 yang kemudian meningkat pada siklus 2 yaitu 2,44. Selanjutnya pada siklus 3 meningkat menjadi 3,40. Pada siklus 1 aspek penilaian Mampu menunjukkan keaslian gagasan

(orisinlitas) mencapai nilai rata-rata 2,20 yang kemudian meningkat pada siklus 2 yaitu 2,60. Selanjutnya pada siklus 3 meningkat menjadi 3,5. Pada siklus 1 aspek penilaian Mampu menyelesaikan berbagai tantangan mencapai nilai rata-rata 2,00 yang kemudian meningkat pada siklus 2 yaitu 2,80. Selanjutnya pada siklus 3 meningkat menjadi 3,5. Pada siklus 1 aspek penilaian Menunjukkan rasa ingin tahu mencapai nilai rata-rata 1,67 yang kemudian meningkat pada siklus 2 yaitu 1,47. Selanjutnya pada siklus 3 meningkat menjadi 3,20. Pada siklus 1 aspek penilaian Menunjukkan kecakapan yang beragam mencapai nilai rata-rata 2,20 yang kemudian meningkat pada siklus 2 yaitu 2,4. Selanjutnya pada siklus 3 meningkat menjadi 3,50.

Sejalan dengan pendapat Masganti (2017: 4) yang mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk baru yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya. Kreativitas bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidup. Hasil penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini yaitu dilakukan oleh Siti Arbiah (2017) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat meningkat melalui penerapan metode proyek dengan tahapan atau siklus yang dirancang sesuai tema yang digunakan.

### **2. Penerapan metode proyek dalam meningkatkan motorik halus anak pada kelompok B TK Negeri 3 Bengkulu Selatan Kabupaten Bengkulu Selatan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) terdapat peningkatan motorik halus anak setiap siklusnya. Hal ini dilihat

dari adanya peningkatan setiap aspek penilaian motorik halus anak. Pada siklus 1 aspek penilaian anak mampu menggerakkan jari-jari tangan mencapai nilai rata-rata 1,8 yang kemudian meningkat pada siklus 2 yaitu 2,40. Selanjutnya pada siklus 3 meningkat menjadi 3,40. Pada siklus 1 aspek penilaian Anak mampu menggerakkan pergelangan tangan mencapai nilai rata-rata 2,00 yang kemudian meningkat pada siklus 2 yaitu 2,60. Selanjutnya pada siklus 3 meningkat menjadi 3,40. Pada siklus 1 aspek penilaian Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan mencapai nilai rata-rata 1,67 yang kemudian meningkat pada siklus 2 yaitu 2,47. Selanjutnya pada siklus 3 meningkat menjadi 3,30. Pada siklus 1 aspek penilaian Anak mampu menggunting dan menempel mencapai nilai rata-rata 2,20 yang kemudian meningkat pada siklus 2 yaitu 2,33. Selanjutnya pada siklus 3 meningkat menjadi 3,33. Sejalan dengan pendapat Sujiono (2015:24), semakin baiknya gerakan motorik halus anak sudah membuat anak dapat berkreasi, seperti menggunting kertas, menyatukan dua lembar kertas, menganyam kertas, tapi tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan pada tahap yang sama. Dalam melakukan gerakan motorik halus anak juga memerlukan dukungan keterampilan fisik serta kematangan mental yang dilatih terus menerus. Penelitian serupa yang mendukung hasil penelitian ini yaitu dilakukan oleh Rohyati (2015) dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kondisi awal motoric halus anak sangat rendah kemudian dapat meningkat pada siklus kedua dan ketiga setelah mendapat perlakuan dengan metode proyek.

### **3. Penerapan metode proyek efektif dalam meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak pada kelompok B TK Negeri 3 Bengkulu Selatan Kabupaten Bengkulu Selatan**

Hasil uji t motorik halus anak setiap siklus menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel .hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penerapan metode proyek dalam meningkatkan motorik halus pada setiap siklusnya. Hasil uji t kreativitas anak setiap siklus menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel .hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penerapan metode proyek dalam meningkatkan motorik halus pada setiap siklusnya. Sejalan dengan pendapat Masganti (2017: 4) kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk baru yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang mencakup pembentukan pola baru.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil makan di simpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode proyek dapat meningkatkan kreativitas anak pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) yang dilakukan melalui perencanaan (memilih tema, mempersiapkan alat dan bahan serta mengelompokkan anak), tahap pelaksanaan (kegiatan metode proyek), observasi atau pengamatan dan refleksi pada 3 siklus dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Negeri 3 Bengkulu Selatan terlihat dari tingkat keberhasilan siklus pertama yaitu rata-rata keseluruhan anak berada pada kategori mulai berkembang, pada siklus kedua tingkat keberhasilan masih berada pada kategori mulai berkembang dan pada siklus ketiga tingkat keberhasilan anak sudah

- mencapai kategori berkembang sesuai harapan.
2. Penerapan metode proyek dapat meningkatkan motorik halus anak kelompok B di TK Negeri 3 Bengkulu Selatan terlihat dari tingkat keberhasilan keseluruhan anak pada siklus pertama masih termasuk kategori mulai berkembang, pada siklus kedua tingkat keberhasilan masih berada pada kategori mulai berkembang dan pada siklus ketiga tingkat keberhasilan anak sudah mencapai kategori berkembang sangat baik.
  3. Penerapan metode proyek efektif meningkatkan motorik halus anak kelompok B TK N 3 Bengkulu Selatan Kabupaten Bengkulu Selatan.

#### Saran

Adapun saran yang di sampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Sebaiknya guru dapat lebih memperhatikan anak dan dapat lebih menarik perhatian anak agar dapat mengikuti pembelajaran yang baik.
2. Sebaiknya kepala sekolah dapat berperan aktif dalam mengelola kelas dan dapat menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas.
3. Sebaiknya peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa dapat menambah bidang pengembangan lainnya seperti motorik kasar, kognitif dan sosial emosional yang ditingkatkan menggunakan metode bermain konstruktif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, 2012. *Metode Pengembangan Motorik Anak Pra sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ariesta, 2011. *Kegiatan-Kegiatan dalam Pengembangan Motorik Anak*. Jakarta: Rineka Cipta

Depdiknas, 2001. *Penerapan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdikbud

Depdiknas, 2003. *Fungsi Taman Kanak-kanak Negeri Pembina*. Jakarta: Depdikbud

Dewi, 2015. *Kegiatan Anak-Anak Pra Sekolah: Filosofi, Metodologi, Implementasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Cipta Media.

Djamarah, Ariyanti, Andi, 2014. *Pengembangan Kemampuan Anak Pra Sekolah*. Yogyakarta: Pararaton

Gardon. 2002. *Pengembangan Kreativitas Anak*. Jakarta:

Hidayati, 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Hidebrand, 2016. *Mengembangkan kemampuan Dsar BALITA di Rumah Kemampuan Fisik, Seni, dan Manajemen Diri, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta,*

Kamtini, 2014. *Permainan Warna meningkatkan kreativitas seni*. Bengkulu :UNIB

Mangunhardjaya.1994. *Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta. PT Gramedia Widia Sarana

Masganti. 2017. *Mengembangkan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia

Masitoh, Puji, Kinanti. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi

- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Montolalu, 2009. *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Mudjito, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, 2007. *50 Cara Efektif Menanamkan Tingkah Laku Positif Pada Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Munandar, 2014. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Mutiah, 2010. *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurhayati, 2011. *Penerapan karya Wisata meningkatkan Kreativitas*. Bengkulu: UNIB
- Piaget, 2010. Getting A Grip of Project Based Learning : Theory, Cases and Recommendation. North Carolina : Meredian A Middle School Computer Technologies. Journal vol. 5.
- Puri, 2011. *101 Cara Membina Kemandirian dan Tanggung Jawab Anak (usia balita sampai pra remaja)*. Jakarta: PT Elex Media Komputido.
- Roger, 1986. *Dalam Metode pengajaran di TK*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sagala, 2016. *Pendidikan Prasekolah*. Budaya Cipta: Bandung
- Sally, 2008, *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Untuk Anak Usia 0-1 Tahun*, PT. Sandiatra Sukses, Bandung,
- Samsudin, 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saputra. 2005. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Sarjono, 2010. *Kreativitas Anak*. Bandung: Angkasa
- Semiawan, 1984. *Kreativitas Seni Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Gagas Media Rineka
- Sit, 2015. *Early Childhood and Curriculum: Developmental bases for learning and teaching 4th ed.*, Merrill: Prentice Hall. Diakses dari <http://en.bookfi.or>
- Siti Arbiah, Juniarti, Kristiani. 2014. *Penerapan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Kelompok A TKIT Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014*.
- Slameto. 2003. *Pengembangan Seni Rupa pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Rineka
- Sofia Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Sofyan, 2019. *Pembelajaran Pendidikan Usia Dini dengan Pola Sentra*. Jakarta: Universitas terbuka
- Sudono, 2000. *Mengenal Pendekatan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

- Sugiono, Aryo, Neil.2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, 2011. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Sumantri, 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: PT Indeks.
- Susilowati, 2015. *Membangun Masa Depan Anak*. Bandung: Nusamedia dengan Nuansa.
- Suyadi, 2010. *Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Sylvia Rimm, 2003. *Mendidik dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama Anggota IKAPI.
- Waidi. 2006. *On Becoming A Personal Excellent*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Walgito, 2014. *Mengasah Kreativitas Seni Anak Sejak Usia Dini*. Semarang: Udinus
- Wina Sanjaya, 2013. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wiyani dan Barnami, 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yuliani, 2011. *Pengembangan Kemampuan Bertanggung Jawab Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok A Di TK Pertiwi Somopuro Jogonalan Klaten Tahun Ajaran 2012/2013*.
- Yus. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.