

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN PROYEK *FUN COOKING* UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MOTORIK HALUS DAN KREATIVITAS  
(Studi pada anak kelompok anak usia 5-7 tahun Di Posyandu  
Kelurahan Kebun Roos Kota Bengkulu)**

**Sabaria Agustina<sup>1)</sup>**

<sup>1)</sup>Posyandu Kebun Roos Kota Bengkulu

<sup>1)</sup>[sabariaagustina@gmail.com](mailto:sabariaagustina@gmail.com)

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah Mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran proyek *fun cooking* yang tepat, sehingga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia 5-7 tahun. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan perencanaan (*Plan*), pelaksanaan tindakan (*Act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*), dalam pelaksanaan dilakukan selama 3 siklus dengan subjek anak usia 5-7 tahun di Posyandu Kelurahan Kebun Roos Kota Bengkulu yang berjumlah 10 anak, 2 anak umur 5 tahun dan 8 anak umur 6 tahun. Teknik pengumpulan data ini menggunakan observasi dan dianalisis menggunakan presentase dan rata-rata untuk mengetahui peningkatan antar siklus menggunakan analisis t-tes (Test"t"). berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran proyek *fun cooking* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus dan kreativitas.

**Kata kunci** : proyek, *fun cooking*, motorik halus, kreativitas

**APPLICATION OF FUN COOKING PROJECT LEARNING METHODS TO IMPROVE FINE MOTOR SKILLS AND CREATIVITY**

***(Study on children aged 5-7 years at Posyandu, Kebun Roos Village, Bengkulu City)***

**Sabaria Agustina<sup>1)</sup>**

**<sup>1)</sup>Posyandu Kebun Roos Kota Bengkulu**

**<sup>1)</sup>[sabariaagustina@gmail.com](mailto:sabariaagustina@gmail.com)**

**Abstract**

*The purpose of this study is to describe the appropriate application of fun cooking project learning methods, so as to improve the fine motor skills of children aged 5-7 years. This research is a type of classroom action research (PTK) with planning, implementation of action (Act), observation, and reflection, in implementation it is carried out for 3 cycles with the subject of children aged 5-7 years at Posyandu Kelurahan. Kebun Roos Bengkulu City, amounting to 10 children, 2 children aged 5 years and 8 children aged 6 years. This data collection technique uses observation and is analyzed using percentages and averages to determine the increase between cycles using the t-test analyst (Test "t"). Based on the research results, it can be concluded that the application of fun cooking project learning can improve fine motor skills and creativity*

**Key word:** *project, fun cooking, fine motor skills, creativity*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat penting untuk menstimulasi perkembangan anak dimana anak usia dini merupakan masa the golden age atau masa yang sangat peka dengan rangsangan dan cepat menyerap informasi. Pembelajaran pada PAUD mengembangkan aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, moral agama, dan sosial emosional. Salah satu pengembangan di pembelajaran pada PAUD yang sangat penting adalah kemampuan kreativitas anak.

Pendidikan dilaksanakan secara formal, umum atau informal, dapat berlangsung di sekolah, keluarga, juga dapat di masyarakat. Pelaksanaan pendidikan tersebut ditunjukkan untuk melahirkan generasi yang tumbuh dengan bekal ilmu pengetahuan dan keterampilan sebagai corak perkembangan bangsa dan Negara di masa yang akan mendatang.

Perkembangan motorik halus dipengaruhi oleh susunan syaraf pusat dan juga otot-otot yang saling terkoordinasi satu sama lain, sehingga semakin matangnya sistem syaraf pusat pada anak maka akan menghasilkan gerakan halus yang terkoordinasi dengan baik pula. (Hurlock, 2003) juga mengemukakan bahwa kemampuan motorik halus adalah aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil (halus), gerakan ini menuntut koordinasi mata, tangan dan kemampuan pengendalian gerak yang baik yang memungkinkan untuk melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerakannya. Sedangkan yang termasuk dalam aktivitas ini antara lain memegang benda kecil, meronce, menggunting, menulis, meremas, mencetak, mengikat tali sepatu, mengkancingkan baju dan lain sebagainya.

Mengingat pentingnya perkembangan motorik halus, maka sangat perlu diberikan berbagai bentuk kegiatan

sebagai cara meningkatkan kegiatan motorik halus anak. Dibutuhkan kondisi pembelajaran yang menyenangkan agar anak dapat merespon stimulasi-stimulasi yang diberikan sesuai pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Anak-anak mengalami pertumbuhan sangat pesat, hal tersebut dapat dilihat pada pertumbuhan motorik, koordinasi otot-otot dari kecepatan jasmaninya yang menunjukkan kemajuan yang mencolok. Pertumbuhan keterampilan motorik halus pada anak tidak akan berkembang melalui kematangan begitu saja melainkan keterampilan itu harus dipelajari secara berulang-ulang, Depdiknas (2007).

Kreativitas untuk anak usia dini memiliki karakteristik dan ciri yang berbeda dengan kreativitas orang dewasa. Pernes mengemukakan karakteristik kreativitas anak usia dini (Nursisto, 2000: 31) yaitu: 1) *fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan dalam mengemukakan ide-ide untuk memecahkan suatu masalah; 2) *flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa; 3) *originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon unik; 4) *elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan; 5) *sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan dalam menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi. Untuk itu sudah menjadi tugas pendidik untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini agar dapat berkembang dengan baik.

Bermain *fun cooking* untuk anak usia dini disesuaikan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu berpusat pada anak dan menyenangkan. Menurut Setyawati (2013;53) melalui bermain *fun cooking* anak disuguhkan dengan media belajar berupa bahan makanan yang akan

diolah menjadi makanan yang siap disajikan, kemudian anak akan bereksplorasi dengan bahan makanan yang telah disediakan sesuai dengan ide dan gagasannya.

Kegiatan proyek *fun cooking* yaitu ketika anak mengolah makanan secara individual, yakni anak bekerja sendiri tanpa campur tangan orang lain tetapi masih saling tukar menukar alat bermain dengan anak lain. Tujuan dari kegiatan proyek yaitu mengembangkan anak sesuai dengan gagasannya sendiri dan sarana mengekspresikan ide anak secara natural tanpa pengaruh dari orang lain. Sedangkan kegiatan *fun cooking* terlihat ketika anak bersama-sama dengan anak yang lain mengerjakan satu proyek dan hasil proyek tersebut merupakan hasil ide pemikiran semua anak.

Konsep yang harus diterapkan oleh pendidik dalam pembelajaran yaitu harus berpusat pada anak, menarik, dan didasarkan pada minat anak. Berpusat pada anak yaitu anak sebagai subyek dalam pembelajaran dan memberikan keleluasaan kepada anak untuk berkarya. Pembelajaran yang dirancang oleh guru hendaknya menarik dan berdasarkan minat anak untuk merangsang perhatian dan rasa ingin tahu anak sehingga anak merasa enjoy dan tidak mudah bosan.

Peneliti melakukan observasi awal pada anak usia 5-7 tahun di Posyandu Kelurahan Kebun Roos Kota Bengkulu peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu 8 dari 10 anak masih menunjukkan kurangnya dalam keterampilan motorik halus mereka yang dapat dilihat dari cara mereka menulis dan memegang benda. Begitu juga dengan kreativitas anak masih banyak yang kurang dapat dilihat dari anak menggambar bebas, masih banyak anak yang menggambar masih meniru ide dari teman yang lainnya. Anak juga kesulitan jika diminta menjelaskan dari hasil gambar

yang dibuat sehingga anak banyak mengikuti apa yang disampaikan oleh orang lain tentang hasil gambar yang telah mereka buat.

Masalah utama yang didapatkan pada hasil observasi yaitu pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kreativitas anak masih kurang bervariasi ditandai dengan pendidik hanya mendominasi kegiatan menggambar, mewarnai, dan melipat. Masalah yang lain yaitu keterbatasan media sebagai sumber bahan eksplorasi anak masih sebatas pada sumber bahan kertas. Keterbatasan sumber bahan membuat anak kurang mendapatkan pengalaman dengan menggunakan bahan lain yang dapat mengeksplor keterampilan anak untuk berkreasi. Dengan masalah pembelajaran yang kurang bervariasi dan sumber bahan yang masih menggunakan kertas membuat perkembangan kreativitasnya belum optimal. Dengan ditemukannya berbagai masalah yang terjadi pada pembelajaran di bidang 9 kreativitas maka perlu adanya sebuah kegiatan yang dirancang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas yaitu bermain *fun cooking*.

Demikian pula kenyataan di posyandu kelurahan kebun roos kota Bengkulu, kemampuan kreativitas secara umum masih rendah. Apabila kemampuan kreativitas anak ini mengalami masalah dan tidak ditangani secara serius, tentu akan berdampak pada tujuan pendidikan yang lain yaitu tidak dapat mengembangkan potensilainnya. Maka disini penulis memilih menggunakan kegiatan proyek *fun cooking* dalam meningkatkan kreativitas. Karena kegiatan proyek *fun cooking* merupakan salah satu metode pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar bagi anak. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1)

Bagaimana metode pembelajaran proyek *fun cooking* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak usia dini?  
2) Apakah metode pembelajaran proyek *fun cooking* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini?

## METODE

Metode penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut kunandar (2012:45) menyatakan bahwa PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian kelas juga dimaksudkan sebagai suatu proses yang dilalui perorangan atau kelompok yang dihendaki perubahan dalam situasi tertentu untuk menguji prosedur yang diperkirakan akan menghasilkan perubahan tersebut dan kemudian setelah sampai pada tahap kesimpulan dapat dipertanggung jawabkan dalam melaksanakan prosedur ini (Sudjiono:2010)

Penelitian ini menggunakan tiga siklus dengan subjek anak usia 5-7 tahun, yaitu 2 anak umur 5 tahun dan 8 anak umur 6-7 tahun di posyandu Kebun Roos Kota Bengkulu. Beberapa metode penelitian, dan penelitian yang digunakan oleh peneliti salah satunya adalah metode penelitian Kemmis dan Mc Taggart dalam Arikunto, (2006:93). metode penelitian Kemmis dan Mc Taggart menggunakan siklus system spiral, yang masing-masing siklus terdiri dari empat komponen, yaitu meliputi kegiatan menyusun rancangan tindakan (*Planning*), pelaksanaan tindakan (*Action*), pengamatan (*observing*), dan Refleksi (*reflection*).

Pengumpulan data menggunakan teknik obeservasi yang dilakukan ialah jenis observasi terfokus (Wardahni dan Wihardit, 2008:2.25). obeservasi dilakukan pada anak dan guru. Pada kegiatan keterampilan motorik halus dan kreativitas, sedangkan observasi terhadap

guru dilakukan untuk melihat kegiatan guru dalam mengajar sesuai dengan tahapan pemebelajaran *fun cooking* (proyek).

Analisis data dalam penelitian dilakukan pada anak dan guru, analisis data ini menggunakan statistik sederhana yakni Analisis secara klasikal keterampilan motorik halus dan kreativitas anak

Hasil pencapaian skor yang diperoleh anak lalu dimasukkan kedalam rumus untuk dihitung presentasinya, rumusnya yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentasi Kreteria yang muncul

F = Frekuensi kemunculan kreteria

N = Jumlah Responden/anak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Siklus 1

Penelitian pada siklus 1 dilaksanakan pada anak usia 5-7 tahun di Posyandu Kelurahan Kebun Roos Kota Bengkulu. Subjek pada penelitian ini adalah anak usia 5-7 tahun yang berjumlah 10 anak

Deskripsi hasil siklus 1 ini akan menyajikan beberapa tahap penelitian yaitu : (1) perencanaan (2) observasi & Praktek langsung (3) refleksi. Adapun hasil tersebut adalah sebagai berikut:

#### Hasil Pengamatan Keterampilan Motorik Halus Anak Siklus 1

No	Respon den	Keterampilan Motorik Halus			
		Koordinasi Mata dan Tangan		Kecermatan	
		Skor	Kreteria	Skor	Kreteri a
1	AUD01	2	MB	2	MB
2	AUD02	2	MB	1	BB
3	AUD03	2	BSH	2	MB
4	AUD04	1	BB	2	MB
5	AUD05	2	MB	2	MB
6	AUD06	2	MB	2	MB
7	AUD07	2	MB	1	BB
8	AUD08	1	BB	2	MB

9	AUD09	2	MB	2	MB
10	AUD10	2	MB	2	BB
Jumlah BB / %		2/20%		2/20%	
Jumlah MB / %		8/80%		8/80%	
Jumlah BSH / %		0/0%		0/0%	
Jumlah BSB / %		0/0%		0/0%	

Pada table di atas, terlihat bahwa pengamatan pada keterampilan motorik halus yakni: pada aspek koordinasi mata dan tangan anak memperoleh kategori belum berkembang sebanyak 2 anak dengan presentase 20%, kategori mulai berkembang 8 anak dengan presentase 80%, kategori berkembang sesuai harapan tidak ada, kategori berkembang sangat baik tidak ada. Setelah itu, pada aspek kecermatan yakni: anak memperoleh kategori belum berkembang sebanyak 2 anak dengan presentase 20%, kategori mulai berkembang 8 anak dengan presentase 80%, kategori berkembang sesuai harapan tidak ada, kategori berkembang sangat baik tidak ada.

#### Hasil Pengamatan Kreativitas Anak Siklus 1

No	Respon den	Kreativitas Anak			
		Keaslian / orisiginil		Keuletan / keluwesan	
		Skor	Kreteria	Skor	Kreteria
1	AUD01	2	MB	1	MB
2	AUD02	2	MB	1	BB
3	AUD03	3	BSH	2	MB
4	AUD04	1	BB	2	MB
5	AUD05	2	MB	2	MB
6	AUD06	1	MB	2	MB
7	AUD07	2	MB	1	BB
8	AUD08	1	BB	2	MB
9	AUD09	2	MB	2	MB
10	AUD10	1	MB	2	BB
Jumlah BB / %		4/40%		3/30%	
Jumlah MB / %		5/50%		7/70%	
Jumlah BSH / %		1/10%		0/0%	
Jumlah BSB / %		0/0%		0/0%	

Berdasarkan table di atas, terlihat bahwa pengamatan pada kreativitas anak yakni pada aspek keaslian/orisiginil anak memperoleh kategori belum berkembang 4 anak dengan presentase 40% , kategori mulai berkembang 5 anak dengan presentase 50%, kategori berkembang sesuai harapan 1 anak dengan presentase 10%, kategori berkembang sangat baik tidak ada. Selanjutnya pada aspek keuletan/keluwesan yakni: anak yang memperoleh kategori belum berkembang 3 anak dengan presentase 30% , kategori mulai berkembang 7 anak dengan presentase 70%, kategori berkembang sesuai harapan tidak ada, kategori berkembang sangat baik tidak ada.

#### Siklus 2

Penelitian pada siklus 2 merupakan lanjutan penelitian yang sebelumnya yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Adapun hasil tersebut adalah sebagai berikut:

#### Hasil Pengamatan Keterampilan Motorik Halus Anak Siklus 2

No	Responde n	Keterampilan Motorik Halus			
		Koordinasi Mata dan Tangan		Kecermatan	
		Skor	Kreteria	Skor	Kreteria
1	AUD01	3	BSH	2	MB
2	AUD02	2	MB	3	BB
3	AUD03	3	BSH	2	MB
4	AUD04	2	MB	2	MB
5	AUD05	3	BSH	3	MB
6	AUD06	3	BSH	3	MB
7	AUD07	2	MB	2	BB
8	AUD08	3	BSH	2	MB
9	AUD09	3	BSH	3	MB
10	AUD10	3	BSH	3	BB
Jumlah BB / %		0/0%		0/0%	
Jumlah MB / %		3/30%		6/60%	
Jumlah BSH / %		7/70%		4/40%	
Jumlah BSB / %		0/0%		0/0%	

Pada tabel di atas, terlihat bahwa pengamatan pada keterampilan motorik halus yakni: pada aspek koordinasi mata dan tangan anak memperoleh kategori

belum berkembang tidak ada, kategori mulai berkembang 3 anak dengan presentase 30%, kategori berkembang sesuai harapan 7 anak dengan presentase 70%, kategori berkembang sangat baik tidak ada. Setelah itu, pada aspek kecermatan yakni: anak memperoleh kategori belum berkembang tidak ada, kategori mulai berkembang 6 anak dengan presentase 60%, kategori berkembang sesuai harapan 4 anak dengan presentase 40%, kategori berkembang sangat baik tidak ada.

### Hasil Pengamatan Kreativitas Anak Siklus 2

No	Responden	Kreativitas Anak			
		Keaslian / orisinalitas		Keuletan / keluwesan	
		Skor	Kreteria	Skor	Kreteria
1	AUD01	3	BSH	3	BSH
2	AUD02	3	BSH	2	MB
3	AUD03	3	BSH	3	BSH
4	AUD04	2	MB	3	BSH
5	AUD05	3	BSH	2	MB
6	AUD06	2	MB	3	BSH
7	AUD07	3	BSH	2	MB
8	AUD08	3	BSH	3	BSH
9	AUD09	2	MB	2	BSH
10	AUD10	3	BSH	2	MB
Jumlah BB / %		0/0%		0/0%	
Jumlah MB / %		3/30%		5/50%	
Jumlah BSH / %		7/70%		5/50%	
Jumlah BSB / %		0/0%		0/0%	

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa pengamatan pada kreativitas anak yakni pada aspek keaslian/orisinalitas anak memperoleh kategori belum berkembang tidak ada, kategori mulai berkembang 3 anak dengan presentase 30%, kategori berkembang sesuai harapan 7 anak dengan presentase 70%, kategori berkembang sangat baik tidak ada. Selanjutnya pada aspek keuletan/keluwasan yakni: anak yang memperoleh kategori belum berkembang tidak ada, kategori mulai berkembang 5 anak dengan presentase 50%, kategori berkembang

sesuai harapan 5 anak dengan presentase 50%, kategori berkembang sangat baik tidak ada.

### Siklus 3

Penelitian pada siklus 3 merupakan lanjutan penelitian yang sebelumnya yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Adapun hasil tersebut adalah sebagai berikut:

### Hasil Pengamatan Keterampilan Motorik Halus Anak Siklus 3

No	Responden	Keterampilan Motorik Halus			
		Koordinasi Mata dan Tangan		Kecermatan	
		Skor	Kreteria	Skor	Kreteria
1	AUD01	3	BSH	4	BSB
2	AUD02	4	BSB	3	BSH
3	AUD03	4	BSB	4	BSB
4	AUD04	4	BSB	4	BSB
5	AUD05	4	BSB	3	BSH
6	AUD06	4	BSB	3	BSH
7	AUD07	3	BSH	4	BSB
8	AUD08	4	BSB	4	BSB
9	AUD09	4	BSB	3	BSH
10	AUD10	3	BSH	3	BSH
Jumlah BB / %		0/0%		0/0%	
Jumlah MB / %		0/0%		0/0%	
Jumlah BSH / %		3/30%		5/50%	
Jumlah BSB / %		7/70%		5/50%	

Pada tabel di atas, terlihat bahwa pengamatan pada keterampilan motorik halus yakni: pada aspek koordinasi mata dan tangan anak memperoleh kategori belum berkembang tidak ada, kategori mulai berkembang tidak ada, kategori berkembang sesuai harapan 3 anak dengan presentase 30%, kategori berkembang sangat baik 7 anak dengan presentase 70%. Setelah itu, pada aspek kecermatan yakni: anak memperoleh kategori belum berkembang tidak ada, kategori mulai berkembang tidak ada, kategori berkembang sesuai harapan 5 anak dengan presentase 50%, kategori berkembang sangat baik 5 anak dengan presentase 50%.

### Hasil Pengamatan Kreativitas Anak Siklus 3

No	Responden	Kreativitas Anak			
		Keaslian / orisinil		Keuletan / keluwesan	
		Skor	Kreteria	Skor	Kreteria
1	AUD01	3	BSH	3	BSH
2	AUD02	4	BSB	3	BSH
3	AUD03	3	BSH	4	BSB
4	AUD04	4	BSB	4	BSB
5	AUD05	3	BSH	3	BSH
6	AUD06	4	BSB	4	BSB
7	AUD07	3	BSH	3	BSH
8	AUD08	4	BSB	4	BSB
9	AUD09	4	BSB	3	BSH
10	AUD10	4	BSB	4	BSB
Jumlah BB / %		0/0 %		0/0%	
Jumlah MB / %		0/0 %		0/0%	
Jumlah BSH / %		4/40 %		5/50%	
Jumlah BSB / %		6/60 %		5/50%	

Berdasarkan table 4.14 di atas, terlihat bahwa pengamatan pada kreativitas anak yakni pada aspek keaslian/orisinil anak memperoleh kategori belum berkembang tidak ada, kategori mulai berkembang tidak ada, kategori berkembang sesuai harapan 4 anak dengan presentase 40%, kategori berkembang sangat baik 6 anak dengan presentase 60%. Selanjutnya pada aspek keuletan/keluwesan yakni: anak yang memperoleh kategori belum berkembang tidak ada, kategori mulai berkembang tidak ada, kategori berkembang sesuai harapan 5 anak dengan presentase 50%, kategori berkembang sangat baik 5 anak dengan presentase 50%.

### Hasil Uji Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Dan Kreativitas Anak Melalui T-Test

Untuk mengetahui penerapan kegiatan proyek *fun cooking* untuk meningkatkan keterampilan Motorik halus dan Kreativitas anak maka dilakukan uji t dengan menggunakan SPSS 23.0 agar

diketahui signifikat antar siklus.

### Keterampilan Motorik Halus Siklus 1 dan 2

Berdasarkan pengolahan dan analisis data menggunakan SPSS, hasil uji T keterampilan motorik halus anak antar siklus 1 dan 2 diperoleh nilai t hitung sebesar 4.811, dilihat pada t tabel diperoleh nilai sebesar 2.228 maka t hitung > t tabel. Sehingga ada perbedaan signifikat nilai statistik antara siklus 1 dan 2 dalam meningkatkan motorik halus anak.

### Siklus 2 dan 3

Setelah dilakukan Uji-t keterampilan Motorik Halus antara siklus 2 dan 3 maka diperoleh nilai t hitung sebesar 5.071, dilihat pada t tabel diperoleh nilai sebesar 2.228 maka t hitung > t tabel. Sehingga ada perbedaan signifikat nilai statistik antara siklus 2 dan 3 dalam meningkatkan motorik halus anak.

### Kreativitas Anak

### Siklus 1 dan 2

Berdasarkan pengolahan dan analisis data menggunakan SPSS, hasil uji T Kreativitas anak antar siklus 1 dan 2 diperoleh nilai t hitung sebesar 6.194, dilihat pada t tabel diperoleh nilai sebesar 2.228 maka t hitung > t tabel. Sehingga ada perbedaan signifikat nilai statistik antara siklus 1 dan 2 dalam meningkatkan kreativitas anak.

### Siklus 2 dan 3

Setelah dilakukan Uji-t kreativitas anak antara siklus 2 dan 3 maka diperoleh nilai t hitung sebesar 8.820, dilihat pada t tabel diperoleh nilai sebesar 2.228 maka t hitung > t tabel. Sehingga ada perbedaan signifikat nilai statistik antara siklus 2 dan 3 dalam meningkatkan kreativitas anak.

Menganalisis uji t-test ini, peneliti menggunakan data yang diperoleh dari hasil obesrvasi kemampuan anak yakni pada keterampilan Motorik Halus perbandingan antara siklus 1 dan 2 hasilnya ada perbedaan yang segnifikat, siklus 2 dan 3 dengan hasil ada perbedaan

yang signifikan. Jadi disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan nilai statistic antara siklus 1 dan 2, siklus 2 dan 3 dalam keterampilan motorik halus anak.

Selanjutnya pada kreativitas anak perbandingan antara siklus 1 dan 2 hasilnya ada perbedaan yang signifikan, siklus 2 dan 3 dengan hasil ada perbedaan yang signifikan. Jadi disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan nilai statistic antara siklus 1 dan 2, siklus 2 dan 3 dalam kreativitas anak.

## **Pembahasan**

### **1. Penerapan Kegiatan Proyek *fun cooking* Dapat Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Pada Usia 5-7 Tahun Di Posyandu Kelurahan Kebun Roos Kota Bengkulu**

Penelitian yang dilakukan dengan menerapkan kegiatan proyek *fun cooking* untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak setiap siklus, pada keterampilan motorik halus anak ini terdapat 2 aspek yang telah diamati yakni koordinasi mata dan tangan dan kecermatan dari yang dilihat pada 2 aspek tersebut sudah lebih dari 80% anak sudah dapat dikatakan mulai berkembang dan 20% yang belum berkembang terbukti pada kegiatan yang dilakukan siklus 1, dengan dilakukan refleksi dan rekomendasi untuk siklus ke 2 akhirnya tidak adalagi anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang paling rendah mendapatkan kriteria mulai berkembang yakni 60% anak kemudian dilakukan lagi refleksi dan rekomendasi untuk melanjutkan ke siklus 3. Pada siklus 3 dapat dilihat terjadinya peningkatan yakni 90% anak sudah mendapatkan kriteria berkembang sangat baik.

Dalam pelaksanaan sudah sesuai dengan tahap-tahap pelaksanaan kegiatan proyek *fun cooking* yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penilaian. Pada tahap persiapan guru dan anak

menetapkan tujuan, tema tanaman dan sub tema buah-buahan pada setiap siklus, penetapan bahan dan alat sampai pada siklus 3 sesuai dengan kebutuhan yang dilakukan pada setiap siklusnya.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan terbagi atas 3 tahap yakni: tahap pra pengembangan, tahap kegiatan pengembangan, dan tahap kegiatan penutup. Pada tahap pra pengembangan guru menyiapkan alat dan bahan yang akan dilakukan pada saat pengembangan nanti, dan anak memperhatikan apa saja alat dan bahan yang akan di gunakan pada saat kegiatan dilakukan, guru menjelaskan tugas apa yang harus anak lakukan selama kegiatan berlangsung.

### **2. Penerapan Kegiatan Proyek *fun cooking* Dapat Meningkatkan kreativitas Anak Pada Usia 5-7 Tahun Di Posyandu Kelurahan Kebun Roos Kota Bengkulu**

Penelitian yang dilakukan dengan menerapkan kegiatan proyek *fun cooking* untuk meningkatkan kreativitas anak setiap siklus, pada keterampilan motorik halus anak ini terdapat 2 aspek yang telah diamati yakni keaslian/orisinil dan keuletan/keluwesan dari yang dilihat pada 2 aspek tersebut masih 70% anak belum berkembang dan 30% yang mulai berkembang terbukti pada kegiatan yang dilakukan siklus 1, dengan dilakukan refleksi dan rekomendasi untuk siklus ke 2 akhirnya tidak adalagi anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang paling rendah mendapatkan kriteria mulai berkembang yakni 60% anak kemudian dilakukan lagi refleksi dan rekomendasi untuk melanjutkan ke siklus 3. Pada siklus 3 dapat dilihat terjadinya peningkatan yakni 90% anak sudah mendapatkan kriteria berkembang sangat baik.

Dalam pelaksanaan sudah sesuai dengan tahap-tahap pelaksanaan kegiatan proyek *fun cooking* yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penilaian.

Pada tahap persiapan guru dan anak menetapkan tujuan, tema tanaman dan sub tema buah-buahan pada setiap siklus, penetapan bahan dan alat sampai pada siklus 3 sesuai dengan kebutuhan yang dilakukan pada setiap siklusnya.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan terbagi atas 3 tahap yakni: tahap pra pengembangan, tahap kegiatan pengembangan, dan tahap kegiatan penutup. Pada tahap pra pengembangan guru menyiapkan alat dan bahan yang akan dilakukan pada saat pengembangan nanti, dan anak memperhatikan apa saja alat dan bahan yang akan di gunakan pada saat kegiatan dilakukan, guru menjelaskan tugas apa yang harus anak lakukan selama kegiatan berlangsung.

Tahap kegiatan pengembangan, guru melakukan apresiasi untuk menghubungkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran yang akan dilakukan dengan tujuan agar anak lebih paham, pada saat ini anak diberikan kesempatan sebanyak-banyaknya untuk bertanya tentang kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya pada kegiatan inti anak diberikan kesempatan dalam mengeksplorasi kemampuan sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditetapkan.

Masuk pada tahap pelaksanaan terakhir yakni tahap penutup meliputi: hasil kegiatan yang anak buat dapat saat melakukan kegiatan disusun rapi di tempat yang sudah disediakan oleh guru, selanjutnya anak merapikan dan membersihkan tempat kerja kegiatan yang telah digunakan. Ditahap penilaian guru meminta anak menyebutkan kelebihan dan kelemahan kegiatan yang telah dilakukan anak, anak diminta mempresentasikan/ menceritakan pengalaman dan hasil dari kegiatan proyek *fun cooking* yang telah dilakukan, guru memberikan penilaian pada proses kerja anak.

Tahap kegiatan pengembangan, guru melakukan apresiasi untuk

menghubungkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran yang akan dilakukan dengan tujuan agar anak lebih paham, pada saat ini anak diberikan kesempatan sebanyak-banyaknya untuk bertanya tentang kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya pada kegiatan inti anak diberikan kesempatan dalam mengeksplorasi kemampuan sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditetapkan.

Masuk pada tahap pelaksanaan terakhir yakni tahap penutup meliputi: hasil kegiatan yang anak buat dapat saat melakukan kegiatan disusun rapi di tempat yang sudah disediakan oleh guru, selanjutnya anak merapikan dan membersihkan tempat kerja kegiatan yang telah digunakan. Ditahap penilaian guru meminta anak menyebutkan kelebihan dan kelemahan kegiatan yang telah dilakukan anak, anak diminta mempresentasikan/ menceritakan pengalaman dan hasil dari kegiatan proyek *fun cooking* yang telah dilakukan, guru memberikan penilaian pada proses kerja anak.

Dengan demikian, penerapan kegiatan proyek *fun cooking* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak terjadi dalam penelitian ini dikarenakan peneliti melakukan penerapan metode proyek sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Penerapan kegiatan proyek proyek *fun cooking* untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak sesuai dengan tahap-tahap pelaksanaan kegiatan proyek *fun cooking* yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penilaian. Pada tahap persiapan guru dan anak menetapkan tujuan, tema tanaman dan sub tema buah-buahan pada setiap siklus, penetapan bahan dan alat

sampai pada siklus 3 sesuai dengan kebutuhan yang dilakukan pada setiap siklusnya. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan terbagi atas 3 tahap yakni: tahap pra pengembangan, tahap kegiatan pengembangan, dan tahap kegiatan penutup. Pada tahap pra pengembangan guru menyiapkan alat dan bahan yang akan dilakukan pada saat pengembangan nanti, dan anak memperhatikan apa saja alat dan bahan yang akan di gunakan pada saat kegiatan dilakukan, guru menjelaskan tugas apa yang harus anak lakukan selama kegiatan berlangsung.

Tahap kegiatan pengembangan, guru melakukan apersiasi untuk menghubungkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran yang akan dilakukan dengan tujuan agar anak lebih paham, pada saat ini anak diberikan kesempatan sebanyak-banyaknya untuk bertanya tentang kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya pada kegiatan inti anak diberikan kesempatan dalam mengeksplorasi kemampuan sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditetapkan. Masuk pada tahap pelaksanaan terakhir yakni tahap penutup meliputi: hasil kegiatan yang anak buat pada saat melakukan kegiatan disusun rapi di tempat yang sudah disediakan oleh guru, selanjutnya anak merapikan dan membersihkan tempat kerja kegiatan yang telah digunakan. Ditahap penilaian guru meminta anak menyebutkan kelebihan dan kelemahan kegiatan yang telah dilakukan anak, anak diminta mempresentasikan/ menceritakan pengalaman dan hasil dari kegiatan proyek *fun cooking* yang telah dilakukan, guru memberikan penilaian pada proses kerja anak. 2) Penerapan kegiatan proyek *fun cooking* pada anak usia 5-7 tahun di Posyandu Kelurahan Kebun Roos Kota Bengkulu sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran pada kegiatan *fun cooking* dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat dari uji-t antar

siklus meningkat secara signifikan.

### Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan di atas maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kegiatan proyek *fun cooking* diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran anak usia dini, sehingga dipermudah anak dalam memahami materi yang disajikan
2. Kegiatan proyek *fun cooking* diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan cakupan yang lebih luas ataupun dengan tema-tema dan materi yang lainnya..

### DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, s. Dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Depdiknas. 2007. *UU RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dep Dik Nas.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Hasan Alwi, dkk. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Isjoni. 2013. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif (Referensi Guru dalam Penentuan Model Pembelajaran)*. Medan: Media Persada

- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia
- Kemendikbud. (2014) *Permendikbud No. 103 tentang pedoman pelaksanaan pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbud
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta. Grafindo Persada.
- Siti Partini Suardiman. 2003. *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Suprijono, 2013: 46) Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta. Depdiknas.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati Nasution, S. 1996. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar*. Jakarta. Bina Aksara.