

## Peningkatan Kreativitas Anak melalui Metode Proyek (SAINS) Anak Usia Dini di RA Baiturrahman Kandis

Swandra Rahayu<sup>1\*</sup>, Nopa Wilyanita<sup>2</sup>, Nurhajjah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Pendidikan dan Teknologi 'Aisyiyah Riau, Jl. Angkasa No.12, RT.006/RW.001, Kelurahan Air Hitam, Kecamatan Payung Sekaki, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau  
E-mail: [afkarprasanja@gmail.com](mailto:afkarprasanja@gmail.com)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5482>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 10 Jan 2026

Revised: 23 Jan 2026

Accepted: 06 Feb 2026

#### Kata Kunci:

Kreativitas, Metode  
Proyek, Anak Usia Dini

#### Keywords:

Cretivity, Poject  
Methods, Eraly  
Childhood

### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini usia 5-6 tahun disatuan pendidikan RA Baiturrahman Kandis. Kreativitas sangat penting untuk ditingkatkan dalam diri anak khususnya bagi anak usia dini. Dengan kreativitas anak mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam dirinya, sehingga mereka terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak ide dan gagasan. Kreativitas dapat ditingkatkan melalui imajinasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data, observasi dan dokumentasi. Fokus penelitian dilakukan kepada anak usia dini umur 5-6 tahun kelompok B kelas Ar Rahman RA Baiturrahman Kandis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatkan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan dengan metode proyek sains anak usia dini. Penulis melakukan peningkatan dengan 2 siklus, dimana disiklus 1 peningkatan kreativitas anak diperoleh nilai rata-rata 69,2% dan mengalami peningkatan disiklus 2 yaitu dengan perolehan nilai rata-rata 87,8%. Metode pembelajaran dan peran guru dalam menyampaikan pembelajaran merupakan faktor utama untuk meningkatkan kreativitas anak. Temuan ini diharapkan menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas anak sejak usia dini.

*Abstrak This study aims to improve creativity in early childhood aged 5-6 years in the Ra Baiturrahman kandis educational unit. Creativity is very important to be improved in children, especially for ealy childhood. With creativity, children are able to express ideas and thoughts within themselves, so they are theind to solve a problem from various points of view and are able to generate many ideas and thoughts. Creativity can be improved troungh imagination. This study uses a classroom action approach with data collection, observation and documentation techniques. The focus of the study was carried out on early childhood children aged 5-6 years group B class Ar Rahman Ra Baiturrahman kandis. The results of the study show that improving the creativity of early childhood can be done with the erly childhood children science project method. The author carried out improvements with 2 cycles, in cycle 1 the increase in children's creativity obtained an average value of 69,2% and experienced an increase in cycle 2, namely with an average value of 87,8%. Learning methods and the role of teachers in delivering learning are the main factors to improve children's creativity. These findings are expected to be a reference for educators in designing appropriate learning to improve children's creativity from an early age.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Swandra Rahayu, et al (2026). Peningkatan Kreativitas Anak melalui Metode Proyek (SAINS) Anak Usia Dini di RA Baiturrahman Kandis, 4(3) 19872-19878. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5482>

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan

melaui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Masa kanak-kanak adalah masa golden age atau masa keemasan anak, dimana pada masa ini masa yang sangat penting dalam memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pemilihan permainan yang benar dan tepat dapat menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan kreativitas anak. (Kemendiknas No. 58 : 2009 tentang standart AUD)

Kreativitas untuk anak usia dini yang selalu berusaha untuk menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya nya. Kreativitas untuk anak usia dini merujuk pada kemampuan anak untuk berekspres,berimajinasi, dan berpikir secara inovatif pada tahap perkembangan awal kehidupan mereka. Ini adalah masa di mana anak-anak mulai mengeksplorasi dunia di sekitar mereka dan mengekspresikan diri mereka melalui berbagai aktivitas.(Rahayu et al., 2025). Kreativitas anak merupakan suatu kemampuan individu dalam melahirkan gagasan, proses, metode atau sesuatu yang baru bersifat imajinatif, ide-ide dan perasaan-perasaan memuaskan yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahansuatu masalah. (Wilyanita et al., 2024).

Kreativitas sangat penting untuk ditingkatkan dalam diri anak khususnya bagi anak usia dini. Dengan kreativitas anak mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam dirinya, sehingga mereka terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak ide dan gagasan. Kreativitas dapat ditingkatkan melalui imajinasi. Asumsi belajar yang hanya melalui buku, bagi anak prasekolah khususnya taman kanak-kanak adalah sangat naif, sebaliknya anak seusia mereka akan lebih banyak belajar dari pada melalui simbol-simbol tertulis. Untuk mendukung kreativitas mereka, perlu tercipta suasana yang menjamin terpeliharanya kebebasan psikologis yang dapat diciptakan dan dipelihara dengan membangun suasana bermain yang dapatt melatih dan memberikan kesempatan pada anak untuk menampilkan ide dan gagasan baru secara lancar dan orisinal, untuk mendukung semua itu dibutuhkan media dan alat peraga yang lengkap, baik dari pabrik, buatan guru atau lingkungan. Anak diajak berimajinasi dapat meningkatkan kreativitasnya, mengembangkan kreativitas berpikir. Kurang peraga yang masih rendah. (Febrina dkk : 2020)

Peningkatan kreativitas anak dapat dirangsang melalui bermain. Bermain akan lebih mempermudah dalam proses meramgsamg kreativitas anak. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik anak, mereka menggunakan tiap inderanya untuk melakukan esensi dari pengalaman barunya. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh maka seorang anak akan mencapai hasil yang kreatif. Dengan bermain diharapkan kreativitas anak akan semakin meningkat dan lebih baik lagi. (Artikel, 2022)

Mengembangkan kreativitas anak yang dipilih dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat menggerakkan anak untyk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasinya. Anak-anak yang kreatif, sangat sensitive akan adanya stimulasi. Dalam mengaplikasikan sifat kreatifnya, anak tidak dibatasi olframe-frame apapun. Anak mempunyai kebebasan dan keleluasaan dalam beraktivitas kreatif, selain itu kreativitas anak usia dini juga ditandai dengan kemampuan membentuk imaji mental, konsep berbagai hal yang tidak hadir dihadapanmnya. Kreativitas sendiri dapat diartikan dengan kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Dapat dipahami bahwa dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan oleh seorang pendidik dengan cara menyampaikan materi kegiatan pembelajaran melalui cara yang baik seperti metode proyek. (Paud & Sari, 2019)

Dalam penerapan sains pada anak usia dini, alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk bermain yag mengandung nilai pendidikan (edukatif), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Adapun penggunaan APE baik yang sudah jadi maupun yang dikembangkan sendiri agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut:(1)menggunakan bahan yang aman bagi anak (tidak runcing, tajam atau tidak mengandung zat membahayakan kesehatan anak); (2) menarik minat anak untuk memainkannya; (3) dapat dimainkanoleh anak dengan berbagai cara; (4) bahannya mudah didapatkan dilingkungan sekitar; dan (5) mendukung tahapan perkembangan anak. (Adrina et al., 2023)

Dalam penelitian ini penulis mengambil media pembelajaran SAINS PAUD. Dimana Sains PAUD ( Pendidikan Anak Usia Dini ) adalah proses pembelajaran yang mengajak anak-anak untuk memahami dunia sekitar mereka melalui berbagai kegiatan, seperti bermain, bertanya, mengamati,

mengeksplorasi, dan melakukan eksperimen. Tujuan utama sains PAUD adalah mengembangkan rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, dan pemahaman dasar tentang konsep sains sederhana.

RA Baiturrahman Kandis adalah salah satu sekolah paud berciri khas islam. Dimana sekolah tersebut dipimpin oleh seorang yayasan. Sekolah ini telah berdiri semenjak tahun 2003 dan sampai sekarang. Semua kegiatan pembelajaran yang dilakukan disekolah tersebut sudah cukup baik dengan perencanaan-perencanaan pembelajaran yang tersusun. Namun berdasarkan observasi dilapangan yang peneliti lakukan di RA Baiturrahman Kandis ini, diperoleh gambaran bahwa peserta didik yang ada disana memiliki kemampuan kreativitas yang masih kurang begitu baik. Hal ini terlihat ketika anak-anak mengerjakan kegiatan keterampilan yaitu anak masih banyak melihat contoh APE yang dilihatkan guru, anak tidak berani untuk mencoba atau menambah yang baru dari aslinya, anak sibuk bermain sendiri saat mengerjakan kegiatan seperti mewarnai, menggunting, menjiplak, menggambar, atau mengerjakan keterampilan yang lain.

Adapun hasil observasi kegiatan di RA Baiturrahman Kandis dalam meningkatkan kreativitas belum menggunakan strategi pengajaran yang sesuai. Dalam meningkatkan kreativitas anak, pihak sekolah hanya melakukan kegiatan yang monoton, seperti mewarnai, melipat, menulis, sehingga kreativitas anak belum berkembang sesuai yang diharapkan.

Dari beberapa permasalahan tersebut penulis mengajukan salah satu metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas anak. Adapun metode yang penulis gunakan adalah metode proyek.

## **METODE**

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu objek penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu objek penelitian. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK dikelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Instrumen penelitian ini berupa lembar observasi yang digunakan untuk mengamati perkembangan kreativitas anak. Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melaksanakan observasi awal dan pretest untuk mengetahui kondisi awal kreativitas anak, yang menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas masih rendah sehingga diperlukan tindakan perbaikan pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran dan dokumentasi berupa foto, catatan kegiatan, serta arsip pendukung yang relevan dengan pelaksanaan metode proyek.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase dan rata-rata perkembangan kreativitas anak, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan perubahan perilaku kreativitas anak selama kegiatan berlangsung. Kriteria perkembangan kreativitas diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% anak mencapai kategori kreativitas baik.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya hingga diperoleh peningkatan kreativitas anak sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan 4 tahap yakni sebagai berikut: 1) tahap perencanaan yaitu menyusun rancangan yang dilakukan oleh guru tentang kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan proyek SAINS PAUD yang dilaksanakan di RA Baiturrahman Kandis, 2) tahap pelaksanaan, yang diperoleh dengan memperhatikan satuan kegiatan harian yang telah direncanakan, 3) tahap mengamati, guru mengamati cara anak memperbaiki kemampuan kreativitasnya melalui kegiatan penerapan proyek SAINS PAUD, 4) tahap refleksi, dimana peneliti mengkaji dan mempertimbangkan

kelemahan dan kelebihan guru dalam pelaksanaan kegiatan penerapan proyek SAINS PAUD untuk dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya.

Sebelum peneliti melaksanakan siklus I, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan anak pada bulan februari 2025. Berdasarkan pengamatan peneliti sebelum melakukan penelitian, kemampuan kreativitas anak RA Baiturrahman Kandis berada pada kategori mulai berkembang. Sebelum penerapan dapat dilihat pada tabel skor dasar atau data awal berikut:

Tabel 2. Data Awal Kemampuan Kreativitas Anak

No	Indikator Perkembangan	Data Awal		
		skor	%	kriteria
1	Senang mencari hal baru	45	50.3	MB
2	Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas	37	43.3	MB
3	Memiliki inisiatif	37	43.3	MB
4	Memiliki ketekunan	40	45.0	MB
5	Cendrung kritis	44	49.3	MB
6	Berani menyatakan pendapat	41	46.3	MB
7	Selalu ingin tahu	42	47.5	MB
8	Peka atau perasa	39	42.8	MB
9	Semangat dan ulet	40	45.0	MB
10	Menyukai tuga-tugas	45	50.3	MB
11	Percaya diri	44	49.0	MB
12	Berwawasan dan berimajinasi	50	62.5	BSH
Jumlah Rata-rata		540	49.53	BSH
Kriteria		Mulai Berkembang		

Berikut tabel Rekapitulasi kemampuan kreativitas anak RA Baiturrahman Kandis dari siklus II pertemuan 1 dan 2 yang telah mengalami peningkatan yang sangat baik.

Tabel 2. Data Rekapitulasi Siklus II pertemuan 1 dan 2

No	Ind Perkembangan	Siklus 2P1			Siklus 2P2			Rata-rata		
		Skor	%	ket	Skor	%	ket	Skor	%	ket
1	Senang mencari hal baru	59	78,7	BSH	66	83,4	BSB	63	81,1	BSB
2	Memiliki keasyikan dalam tugas	56	76,2	BSH	63	81,3	BSB	60	78,7	BSB
3	Mamiliki inisiatif	63	83,3	BSB	71	92,0	BSB	67	87,6	BSB
4	Memiliki ketekunan	59	78,7	BSH	66	83,4	BSB	63	81,1	BSB
5	Cendrung kritis	57	76,4	BSH	64	82,5	BSB	61	79,5	BSH
6	Berani menyatakan pendapat	58	78,5	BSH	65	82,7	BSB	62	80,6	BSB
7	Selalu ingin tahu	60	80,8	BSB	67	85,4	BSB	64	83,1	BSB
8	Peka atau perasa	61	81,0	BSB	68	86,6	BSB	65	83,8	BSB
9	Semangat dan ulet	62	83,1	BSB	70	91,3	BSB	66	87,2	BSB
10	Menyukai tugas-tugas	61	81,0	BSB	70	91,3	BSB	65	86,2	BSB
11	Percaya diri	63	88,6	BSB	72	94,0	BSB	67	91,3	BSB
12	Berwawasan dan imajinasi	67	90,9	BSB	74	96,2	BSB	71	93,6	BSB
Jumlah		789	1060,5	BSH	886	11414	BSB	840	1101,1	BSB
Rata-rata		60,7	81,6	BSH	68,2	87,8	BSB	64,6	84,7	BSB

Berdasarkan Tabel 4.10 diatas bahwa secara rinci kemampuan kreativitas anak pada usia 5-6 tahun di RA Baiturrahman Kandis dapat dijelaskan sebagai berikut.

Berdasarkan Tabel 4.10, kemampuan kreativitas anak usia 5–6 tahun di RA Baiturrahman Kandis menunjukkan peningkatan pada seluruh indikator yang diamati. Indikator anak senang dengan hal baru meningkat dari 78,7% pada pertemuan pertama menjadi 83,4% pada pertemuan kedua, dengan rata-rata 81,1%. Keasyikan anak dalam mengerjakan tugas juga mengalami peningkatan dari 76,2% menjadi 81,3%, dengan rata-rata 78,7%. Indikator inisiatif menunjukkan capaian yang tinggi, meningkat dari 83,3% menjadi 92,0%, dengan rata-rata 87,6%. Ketekunan anak meningkat dari 78,7% menjadi 83,4%, dengan rata-rata 81,1%, sedangkan kecenderungan berpikir kritis meningkat dari 76,4% menjadi 82,5%, dengan rata-rata 79,5%. Keberanian anak dalam menyatakan pendapat meningkat dari 78,5% menjadi 82,7%, dengan rata-rata 80,6%, sementara rasa ingin tahu anak meningkat dari 80,8% menjadi 85,4%, dengan rata-rata 83,1%. Indikator kepekaan dan perasaan anak juga mengalami peningkatan dari 81,0% menjadi 86,6%, dengan rata-rata 83,8%. Selanjutnya, semangat dan keuletan anak dalam kegiatan meningkat dari 83,1% menjadi 91,3%, dengan rata-rata 87,2%, dan ketertarikan anak terhadap tugas yang diberikan meningkat dari 81,0% menjadi 91,3%, dengan rata-rata 86,2%. Kepercayaan diri anak terhadap hasil proyek yang dibuat menunjukkan peningkatan dari 88,6% menjadi 94,0%, dengan rata-rata 91,3%, sedangkan wawasan dan imajinasi anak mencapai peningkatan tertinggi, dari 90,9% menjadi 96,2%, dengan rata-rata 93,6%. Secara keseluruhan, data tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode proyek sains memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kreativitas anak pada seluruh indikator yang diamati.

Dari hasil pengamatan disiklus II dipertemuan II ini penulis mendapatkan hasil yang lebih baik dari pertemuan dan siklus sebelumnya dengan skor nilai rata-rata 87,8%, dengan hasil ini penulis sangat puas dan sudah merasa berhasil disiklus II pertemuan II ini. Untuk itu penulis berhenti melakukan penelitian sampai di siklus II pertemuan II ini.

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa guru telah mengajarkan kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui mengajarkan interaksi yang baik kepada anak dengan cara terlebih dulu mengarahkan anak tentang apa yang akan dilakukan sebelum memulai kegiatan dengan mencontohkan cara membuat proyek SAINS anak usia dini, begitupun dengan kegiatan eksperimen, guru memberikan contoh dalam membuat eksperimen tersebut. sesuai dengan teori teori yang telah dikemukakan di BAB II.

Menurut Nurul Amelia (Amelia et al., 2021) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Chaplin mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam pemersinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Sedangkan menurut IN Inayah (2022:26-35) kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri. Sedangkan menurut Yeni dan Euis, kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estesis, fleksibel, integrasi sukses diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan masalah.

Dapat penulis uraikan bahwa perkembangan kreativitas anak ini ditandai dengan meningkatnya pemahaman anak dalam proses Metode Proyek Sains Anak Usia Dini. Materi-materi yang diberikan dalam latihan ini didasari pada panduan observasi dan dokumentasi yang penulis buat.

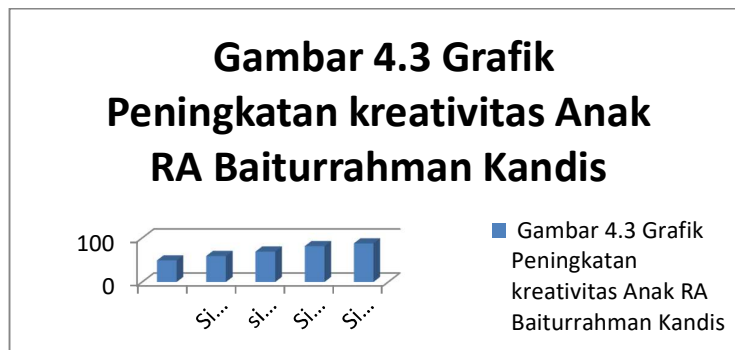
Selain daripada itu penulis melihat adanya semangat anak dalam melakukan kegiatan proyek Sains anak usia dini dilihat dari minat anak dalam bermain sangat antusias dan percaya diri. Terlihat sebagian besar anak sudah mulai mau mengikuti arahan guru dan mau menambahkan ide-ide baru saat eksperimen perubahan warna eksperimen membuat awan berwarna dan mulai bisa berkomunikasi dengan sesama teman kelompoknya.

Berdasarkan hasil penelitian dalam proses pembelajaran yang dilakukan penulis dari siklus 1 pertemuan I dengan skor Nilai rata-rata 59,1% dilanjut Pertemuan II dengan skor nilai rata-rata 69,2%, karena hasil disiklus I masih belum memuaskan penulis maka penulis melanjutkan ke siklus 2 yang mana disiklus I diperoleh nilai rata-rata 81,7 % dan dipertemuan II diperoleh nilai rata-rata 87,8% sehingga dapat meningkatnya kreativitas anak yang ada di kelas B Ar Rahman RA Baiturrahman Kandis. Dengan hasil tersebut membuat penulis menjadi lebih semangat kedepannya dalam memberikan

pembelajaran yang menarik seperti Proyek Sains anak usia dini, dimana kegiatan ini membuat anak lebih semangat untuk mengikutinya serta anak-anak menjadi lebih dekat dengan teman yang satu dan lainnya.

Selain kegiatan untuk meningkatkan kreativitas anak juga harus diiringi dengan media pembelajaran dan metode yang menarik seperti yang dijelaskan dalam teori (Wina sanjaya:2020) metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang telah disusun tercapai dengan optimal

Berikut grafik yang menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak melalui metode proyek sains anak usia dini dari siklus 1 sampai pelaksanaan siklus 2.



Berdasarkan gambar grafik diatas dapat kita lihat bahwa disetiap kegiatan siklus yang dilakukan oleh penulis ada peningkatan yang terjadi. Dimulai dengan data awal anak RA Baiturrahman Kandis sebelum penulis melakukan penelitian. Di data awal diperoleh nilai rata-rata 49,5%, di siklus 1 pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata 59,1%, di siklus 1 pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata 69,2 %, di siklus 2 pertemuan 1 diperoleh nilai rata-rata 81,5% dan di siklus 2 pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata 87,8%. Dengan hasil akhir 87,8% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB), maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran proyek sains dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini yang ada di RA Baiturrahman Kandis.

#### **SIMPULAN**

Dari hasil penelitian siklus I dan II tersebut maka penulis dapat simpulkan bahwa cara “Meningkatkan Kreativitas Anak usia dini di RA Baiturrahman” dapat dilakukan melalui metode proyek sains anak usia dini yaitu dengan melakukan kegiatan eksperimen perubahan rasa pada air dengan nilai rata-rata 59,1% dan membuat pelangi dengan nilai rata-rata 69,2%. Sedangkan di pertemuan II dalam pencampuran warna mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 81,7% dan di tahap II membuat gunung meletus meningkat menjadi 87,8%. Dimana saat kegiatan eksperimen perubahan rasa pada air dan pencampuran warna anak dapat memberikan pertanyaan, dapat menjawab pertanyaan, percaya diri, ulet dan bersemangat dalam melakukan kegiatan bahkan anak dapat menyebutkan alat dan bahan yang digunakan serta memiliki wawasan dan berimajinasi saat melakukan eksperimen tersebut.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pimpinan Institut Pendidikan dan Teknologi Aisyiyah Riau (IPTAR), Ketua Program Studi PG-PAUD, serta para dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, motivasi, dan bimbingan selama proses penelitian. Terima kasih juga kepada pihak Yayasan dan seluruh guru RA Baiturrahman Kandis yang telah memberikan izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian. Penghargaan yang tulus penulis sampaikan kepada keluarga tercinta yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan semangat. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang diberikan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT, serta hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan anak usia dini.

## REFERENSI

- Febriana dkk (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Balok. Jurnal Penelitian di TK Takbiratul di Magelang.
- Adrina, I., Basri, M., & Devianty, R. (2023). Meningkatkan Kemampuan Sains Anak melalui Metode Proyek di Raudhatul Athfal Al-Maarif Stabat. 7, 22053–22059.
- Amelia, N., Aisyah, N., Tinggi, S., Tarbiyah, I., Tinggi, A. T., Tinggi, S., Tarbiyah, I., & Tinggi, A. T. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek ( Project Based Learning ) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di Tkit Al-Farabi merupakan faktor yang sangat penting . Aktivitas dan kreativitas guru dalam tersebut tampak. 1(2), 181–199.
- Artikel, I. (2022). Penggunaan Metode Proyek Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak pada TK Tarbiyatul Athfal 02 Sinanggul Mlonggo Jepara Indah Nurul Innayah memiliki kemampuan untuk menciptakan . Sifat kreatif seorang anak akan kreativitas anak . Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda , baik dari cara. 1(1), 26–35.
- Paud, D. I., & Sari, K. (2019). Pengembangan kreativitas anak usia dini di paud kencana sari 2 cikidang kecamatan cilongok kabupaten banyumas.
- Rahayu, S., Herlinda, S., Artamevia, F., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2025). Pengaruh Pembelajaran Steam Berbasis Media Loose Part Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.
- Wina Sanjaya (2020) . Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- IMAD Negara (2020). Metode Pembelajaran berbasis Proyek. Jurnal Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek SMK 1Mas UBUD
- Sukardi (2021). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta:PT. Bumi Aksara
- Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2021). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Utami Munandar. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta. Rineka Cipta.
- Chaplin, James P. (2000). Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kurniati, dkk. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak. Jakarta : Kencana Prenada Media Group. 2010
- Nurlaily, s (2006). Proses Pembelajaran dengan Metode Proyek Melalui Kegiatan Berkebundalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. Tesis agister pada PPS UPI Bandung
- NL Nasution (2024). Cabang ilmu Pengetahuan yang memiliki sifat yang Kongkrit, rasional, teruji, dan dapat dirasakan. Jurnal Penelitian pilar
- Wilyanita, N., Rahayu, S., Sari, L., & Alim, M. L. (2024). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun dalam Menggambar Menggunakan Media Loose Part. Indonesian Research Journal on Education, 4(3), 422-426.
- Yeni Rachmawati (2020). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Kencana