

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK ISLAMI DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA

DINI RA AS-SA'ADAH MEDAN AREA

Lena Khofia¹, Bahtiar Siregar²

^{1,2}Universitas Pembangunan Panca Budi Medan

Keywords:

Implementasi, Pembelajaran, Berbasis, Proyek Islami, Mengembangkan, Kreativitas, Anak Usia, Dini.

***Correspondence Address:**

khofialena@gmail.com

bahtiairsiregar@dosen.pancabudi.ac.id

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran berbasis proyek Islami dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA As-Sa'adah Medan Area. Kreativitas merupakan salah satu aspek perkembangan yang penting untuk ditumbuhkan sejak dini, dan pembelajaran berbasis proyek memberikan ruang eksplorasi, kolaborasi, dan pengalaman langsung yang kontekstual dengan nilai-nilai Islam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di RA As-Sa'adah menerapkan pendekatan proyek Islami melalui kegiatan seperti pembuatan miniatur masjid, drama kisah nabi, dan karya seni bertema akhlak mulia. Proses ini melibatkan anak secara aktif, menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan problem solving, serta menanamkan nilai-nilai keislaman secara menyenangkan. Hambatan yang dihadapi antara lain keterbatasan alat dan bahan, serta kebutuhan pendampingan lebih intensif. Namun demikian, pembelajaran berbasis proyek Islami terbukti efektif dalam merangsang daya cipta, imajinasi, dan ekspresi anak secara holistik. Penelitian ini merekomendasikan penguatan pelatihan guru dan kolaborasi dengan orang tua dalam menunjang kegiatan proyek Islami di lingkungan RA.

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada masa keemasan (golden age) yang sangat menentukan dalam proses perkembangan kognitif, afektif, psikomotorik, dan spiritual mereka. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan haruslah mampu merangsang potensi anak secara menyeluruh, termasuk kemampuan berpikir kreatif (Isjoni, 2009). Salah satu pendekatan yang relevan dan kontekstual dalam pengembangan kreativitas anak adalah pembelajaran berbasis proyek (project-based learning/PjBL).

Project-Based Learning mendorong anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, bekerja sama dalam kelompok, serta mengeksplorasi ide dan solusi dari suatu permasalahan nyata. Dalam konteks pendidikan anak usia dini berbasis Islam, model ini dapat dimodifikasi menjadi pembelajaran berbasis proyek Islami, yaitu kegiatan proyek

yang tidak hanya berorientasi pada hasil dan proses kreatif, tetapi juga dibingkai dalam nilai-nilai ajaran Islam.(Rahmawati, 2021).

Implementasi pembelajaran berbasis proyek Islami di RA (Raudhatul Athfal) bertujuan tidak hanya untuk mengembangkan kreativitas, tetapi juga menanamkan karakter dan akhlak mulia sejak dini. Anak-anak diajak untuk membuat karya atau menyelesaikan proyek yang relevan dengan tema keislaman, seperti membuat miniatur masjid, drama kisah nabi, atau kegiatan sedekah berbasis proyek kelas. Hal ini menumbuhkan keterampilan motorik, kerja sama tim, kemampuan berpikir divergen, sekaligus memperkuat identitas keislaman anak.(Suyadi, 2015).

RA As-Sa'adah Medan Area sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam anak usia dini telah berupaya mengintegrasikan nilai-nilai Islami dalam kegiatan bermain dan belajar. Namun, efektivitas implementasi pembelajaran berbasis proyek Islami dalam mengembangkan kreativitas anak perlu dikaji lebih dalam. Kreativitas anak menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang holistik dan berakar pada nilai-nilai religius. (Hurlock, E.B, 2002).

Penelitian ini penting dilakukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana guru di RA As-Sa'adah mengimplementasikan pembelajaran berbasis proyek Islami, bentuk-bentuk proyek yang diberikan, serta sejauh mana model ini mampu mengembangkan kreativitas anak. Dengan demikian, diharapkan dapat menjadi kontribusi teoritis dan praktis bagi pengembangan kurikulum PAUD Islam ke depan.

METODE PENELITIAN

Studi ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan termasuk dalam kategori penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena dinilai mampu menggali fenomena secara mendalam mengenai kecanduan game pada anak usia dini serta strategi intervensi yang diterapkan di lingkungan TK. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci kondisi nyata di lapangan, pandangan para informan, serta upaya intervensi yang dilakukan. Subjek dan Lokasi Penelitian, Subjek dalam penelitian ini meliputi TK (3-6 tahun) yang menunjukkan kecenderungan kecanduan game. Guru PAUD yang terlibat dalam proses pendidikan dan pengasuhan anak. Orang tua/wali dari anak-anak yang menjadi subjek penelitian.

Lokasi penelitian dilakukan di lembaga-lembaga di TK Islam Ibnu Qoyyim, yang

dipilih secara purposive karena memiliki tingkat penggunaan gawai yang cukup tinggi di kalangan anak-anak usia dini. Data dikumpulkan dengan menggunakan berbagai metode, yaitu:

1. Observasi, Mengamati secara langsung perilaku anak-anak di lingkungan TK, khususnya terkait kebiasaan bermain game, interaksi sosial, dan partisipasi dalam kegiatan belajar. Observasi juga dilakukan untuk melihat bagaimana guru menerapkan strategi intervensi.
2. Wawancara Mendalam. Dilakukan kepada guru dan orang tua untuk menggali informasi mengenai penyebab kecanduan game, dampak yang ditimbulkan, serta upaya intervensi yang sudah dilakukan baik di sekolah maupun di rumah. Wawancara bersifat semi-terstruktur agar data yang diperoleh lebih fleksibel dan mendalam.
3. Studi Dokumentasi. Mengkaji dokumen-dokumen pendukung seperti program kegiatan di TK, catatan perkembangan anak, kebijakan penggunaan gawai di lembaga TK, serta referensi literatur terkait kecanduan game pada anak.

Teknik Analisis Data. Data dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, dengan tahapan sebagai berikut: Reduksi Data: Menyeleksi data penting yang relevan dengan fokus penelitian. Penyajian Data: Menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel kategori tema yang muncul. Penarikan Kesimpulan: Menginterpretasikan hasil analisis untuk memperoleh gambaran tentang strategi intervensi yang efektif sebagai upaya mengatasi ketergantungan anak usia dini terhadap permainan digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Pengertian Implementasi

Konsep implementasi semakin marak dibicarakan seiring dengan banyaknya pakar yang memberikan kontribusi pemikiran tentang implementasi kebijakan sebagai salah satu tahap dari proses kebijakan. Wahab dan beberapa penulis menempatkan tahap implementasi kebijakan pada posisi yang berbeda, namun pada prinsipnya setiap kebijakan publik selalu ditindaklanjuti dengan implementasi kebijakan. (Akib Haedar, 2008).

Implementasi berasal dari bahasa Inggris yaitu to implement. Dalam kamus bahasa

inggris implement (mengimplementasikan) bermakna alat atau melengkapkan.(Helmi Ahmad,t.th). Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak baik berupa perubahan pengetahuan keterampilan maupun nilai dan sikap. (E. Mulyasa,2023). Implementasi dalam kegiatan belajar mengajar dalam dunia pendidikan akan dapat berlangsung efektif dan efisien apabila didukung oleh sumber daya manusia yang professional untuk mengoperasikan sekolah. Selain itu dibutuhkan dana yang cukup agar sekolah mampu menggaji staf sesuai dengan fungsinya, sarana prasarana yang memadai untuk pendukung proses belajar mengajar, serta dukungan masyarakat (orang tua) yang tinggi.(E.Mulyasa,2002).

Pendapat Cleaves yang dikutip oleh Sholicin Abdul Wahab yang secara tegas menyebutkan bahwa: Implementasi itu mencakup “Proses bergeral menuju tujuan kebijakan dengan cara langkah administratif dan politik”. Sedangkan keberhasilan atau kegagalan dapat dievaluasi dari sudut kemampuannya dalam meneruskan atau mengoperasionalkan program-program yang telah dirancang sebelumnya.(Abdul Wahab,2008).

Dalam pendekatan teori ini terdapat empat variabel yang mempengaruhi keberhasilan implemementasi suatu kebijakan, yaitu:(Edward III George C,1990).

1. Komunikasi; Variabel pertama yang mempengaruhi keberhasilan implementasi suatu kebijakan menurut Goerge C. Edward III (dalam Agustino), adalah komunikasi. Komunikasi, menurutnya sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan dari implementasi kebijakan publik. Implementasi yang efektif terjadi apabila para pembuat keputusan sudah mengetahui apa yang akan mereka kerjakan.
2. Sumberdaya; Variabel kedua yang mempengaruhi keberhasilan implementasi suatu kebijakan adalah sumber daya. Sumber daya merupakan hal penting lainnya dalam mengimplementasikan kebijakan, menurut Goerge C. Edward III (dalam Agustino), Indikator sumber daya terdiri dari beberapa elemen, yaitu: Staf, Informasi, wewenang dan fasilitas.(Syaiful Sagala,2009).
3. Disposisi; Variabel ketiga yang mempengaruhi keberhasilan implementasi kebijakan adalah disposisi. Hal-hal penting yang perlu dicermati pada variabel disposisi, menurut Goerge C. Edward III (dalam Agustino), adalah: Pengangkatan birokrat, disposisi atau sikap pelaksana akan menimbulkan hambatan-hambatan yang nyata terhadap

implementasi kebijakan apabila personil yang ada tidak melaksanakan kebijakan-kebijakan yang diinginkan oleh pejabat-pejabat tinggi. Karena itu, pemilihan dan pengangkatan personil pelaksana kebijakan haruslah orang-orang yang memiliki dedikasi pada kebijakan yang telah ditetapkan.

4. Struktur birokrasi; Keberhasilan implementasi kebijakan publik adalah struktur birokrasi. Walaupun sumber daya untuk melaksanakan suatu kebijakan tersedia, atau para pelaksana kebijakan mengetahui apa yang seharusnya dilakukan, dan mempunyai keinginan untuk melaksanakan suatu kebijakan, kemungkinan kebijakan tersebut tidak dapat dilaksanakan atau direalisasikan karena terdapatnya kelemahan dalam struktur birokrasi.(Tabyani Rusyan,2010).

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambah dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”.(Syaiful Bahari,2000).

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.(Undang-undang Republik Indonesia,2003).

Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara paedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan. (Muh.Sain Hanafi, 2014).

Menurut Trianto, pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Dari uraiannya tersebut, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan. (trianto, 2009).

3. Mengembangkan Kreativitas

Kreativitas dianggap sangatlah penting, sebab kreativitas merupakan sebuah proses untuk menghasilkan gagasan baru ataupun produk baru yang bersifat orisinal. Kreativitas adalah sebuah proses mental pada individu untuk menemukan sebuah gagasan atau produk baru yang melekat pada diri individu tersebut. Kata "kreativitas" didefinisikan sebagai kemampuan individu dalam menciptakan sesuatu yang bersifat imajinatif ditandai dengan orisinalitas individu dalam berekspresi. Kreativitas adalah kemampuan individu untuk menghasilkan pengetahuan atau sesuatu yang baru, kemampuan tersebut haruslah membuat kombinasi baru yang bermakna sosial. Jadi kreativitas merupakan daya nalar manusia yang berekspresi melalui pikiran dan aktualisasi dengan karya nyata. (Huswatun Hasanah, 2023).

Menurut Torrance (1984) orang yang mempunyai kreativitas setidaknya memiliki empat komponen yaitu: (1) kemampuan individu untuk menghasilkan gagasan tidak biasa; (2) kemampuan individu dalam menghasilkan beragam gagasan; (3) kemampuan individu dalam menghasilkan banyak sekali gagasan; dan (4) kemampuan individu untuk mengembangkan gagasan tersebut. (Eliyasni, 2020). Kreativitas dalam diri seseorang dapat

terekspresikan dengan baik bila seseorang dapat mengendalikan dirinya dengan baik. Sehingga beragam gagasan yang ada didalam pikiran seseorang dapat tersalurkan dengan baik dan sistematis. Hal ini dapat dilakukan ketika keadaan ekstrinsik seseorang mendukung seperti interaksi lingkungan dimana seseorang berada.

Kreativitas juga merupakan sebagai hasil dari interaksi terhadap lingkungan yang membentuk kepribadian. Lingkungan dapat mendukung maupun menghambat berkembangnya kreativitas. Adanya kreativitas dalam diri peserta didik dapat digunakan untuk menjalani kehidupannya, berani menghadapi permasalahan yang ada dan mampu mencari alternatif pemecahannya, sehingga dapat tercapai penyesuaian diri secara kuat. (Novriyanto & et al., 2022).

4. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak.

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, anak usia dini ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Pendidikan Anak Usia dini mengacu pada pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun atau sampai dengan 8 tahun.(Suyadi,2010). Menurut pendapat Feld dan Baur, anak usia dini dibagi menjadi: lahir sampai 1 tahun (bayi-infancy), 1-3 tahun (fodder), 3-4 tahun (prasekolah), 5-6 tahun (kelas awal SD), dan 7-8 tahun (kelas lanjut SD).(Sugeng Susanto,2011).

Pada usia 0-8 tahun, para ahli menyebutkan sebagai masa emas (Golden Age) yang terjadi hanya satu kali dalam perkembangan kehidupan anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan pribadi anak yang utuh.(Aris Prianto,2014). Menurut Aisyah, beliau menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (family child care home), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD.(Komang Ayu,2014).

Menurut Landshears menyatakan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini

4-8 tahun sudah mencapai 30%. Menurut Martha B. Bronson membagi rentang masa anak usia dini didasarkan pada penelitian perkembangan motorik halus, motorik kasar, sosial dan kognitif serta terhadap perkembangan perilaku bermain dan minat permainan. (Sugeng Susanto,2020).

Hasil Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi pembelajaran berbasis proyek Islami dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA As-Sa'adah Medan Area. Proses penelitian dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru, kepala sekolah, dan orang tua, serta dokumentasi terhadap hasil karya anak dan proses pembelajaran.

1. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Proyek Islami

Guru-guru di RA As-Sa'adah secara aktif menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam setiap kegiatan proyek. Perencanaan didasarkan pada tema-tema keislaman seperti "Aku Cinta Masjid", "Meneladani Sifat Nabi", dan "Indahnya Berbagi". Tujuan utama perencanaan ini adalah membangun kreativitas anak melalui kegiatan yang bermakna dan religius.

Hasil wawancara dengan Ibu Nur Aini, S.Pd.I (Guru Kelas B RA As-Sa'adah):

"Dalam menyusun perencanaan, kami memulainya dari tema besar yang mengandung nilai-nilai Islam, seperti misalnya tema 'Aku Cinta Rasul' atau 'Berbagi Itu Indah'. Dari situ kami buat subtema dan kegiatan proyek yang bisa mengasah kreativitas anak. RPPH kami sesuaikan dengan kegiatan proyek, seperti membuat poster tentang akhlak mulia atau membuat miniatur masjid. Perencanaan kami juga mencantumkan nilai karakter Islami yang ingin ditanamkan, misalnya jujur, sabar, atau gemar bersedekah."

Narasumber 2: Ibu Laila Fitri, S.Pd.AUD (Kepala RA As-Sa'adah):

"Kami merancang pembelajaran proyek Islami berdasarkan kurikulum PAUD yang kami integrasikan dengan nilai-nilai Islam. Kami ingin agar kegiatan proyek tidak hanya mengembangkan kreativitas, tapi juga menanamkan aqidah dan akhlak sejak dini. Tim guru biasanya mengadakan rapat mingguan untuk menyusun ide-ide proyek, dan kami libatkan juga referensi dari kisah Nabi, hadis, dan nilai-nilai keislaman yang aplikatif untuk anak usia dini."

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Implementasi pembelajaran dilakukan melalui kegiatan proyek yang melibatkan anak secara aktif dan berkelompok. Contoh proyek yang dilaksanakan antara lain:

- Proyek Pembuatan Miniatur Masjid: Anak diajak membuat miniatur masjid dari bahan bekas, sambil dikenalkan bagian-bagian masjid dan fungsinya.
- Proyek Kisah Nabi: Anak membuat buku cerita sederhana berdasarkan kisah teladan Nabi, dengan ilustrasi hasil karya sendiri.
- Proyek Pasar Amal: Anak diajak membuat makanan ringan bersama guru dan orang tua, lalu menjualnya dalam kegiatan amal kecil di sekolah, menumbuhkan kreativitas sekaligus nilai berbagi.

Setiap proyek dikaitkan dengan nilai-nilai Islami seperti kejujuran, kerjasama, tanggung jawab, dan cinta kepada Allah dan Rasul-Nya.

Hasil Wawancara dengan Ibu Nur Aini, S.Pd.I (Guru Kelas B).

“Pelaksanaan dimulai dengan kegiatan pembukaan seperti menyanyi lagu Islami dan membaca doa. Setelah itu, anak-anak diajak berdiskusi ringan tentang tema hari itu, misalnya tentang 'Masjid'. Kami lalu membagi anak ke dalam kelompok kecil untuk membuat miniatur masjid dari kardus dan bahan bekas. Saat proses itu, saya terus mendampingi dan memberi motivasi, sambil menyisipkan nilai-nilai seperti pentingnya kerja sama, saling membantu, dan niat karena Allah. Setelah proyek selesai, anak-anak diminta menceritakan hasil karya mereka di depan kelas.”

3. Peran Guru

Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang mendorong eksplorasi ide anak. Mereka juga menggunakan pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan) dalam setiap kegiatan proyek. Dalam proses ini, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang merangsang imajinasi dan pemikiran kreatif anak.

Hasil wawancara dengan Ustazah Rahmi (Guru Agama).

“Peran saya adalah memberikan penguatan nilai-nilai keislaman dalam setiap kegiatan. Sebelum memulai proyek, saya selalu menyampaikan kisah Nabi atau ayat Al-Qur'an yang relevan dengan tema. Saya juga membimbing anak-anak dalam berdoa dan mengingatkan bahwa setiap kegiatan yang dilakukan harus diniatkan karena Allah. Saya mendampingi mereka bukan hanya secara akademik, tapi juga

emosional dan spiritual.”

4. Perkembangan Kreativitas Anak

Berdasarkan observasi dan dokumentasi, pembelajaran berbasis proyek Islami memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak, di antaranya:

- Anak mampu menghasilkan karya seni yang unik dan bermakna.
- Anak lebih percaya diri menyampaikan ide.
- Anak menunjukkan kemampuan berpikir orisinal dan pemecahan masalah sederhana.
- Anak dapat mengekspresikan nilai-nilai agama dalam bentuk konkret melalui gambar, lagu, drama, dan cerita.

Hasil wawancara dengan Ibu Nur Aini, S.Pd.I:

“Alhamdulillah, saya melihat banyak perubahan positif. Anak-anak lebih berani menyampaikan pendapat, mereka punya ide-ide sendiri saat membuat proyek. Misalnya saat membuat kolase tentang cerita Nabi, ada yang membuat gambar Nabi Musa membelah laut dengan ide sendiri. Mereka juga mulai berpikir lebih mandiri, tidak hanya meniru teman. Itu menunjukkan daya imajinasi dan kreativitasnya berkembang.”

5. Hambatan dan Solusi

Beberapa kendala yang dihadapi meliputi:

- Keterbatasan alat dan bahan: Diatasi dengan memanfaatkan bahan bekas dan donasi dari orang tua.
- Waktu pelaksanaan terbatas: Guru mengatur jadwal proyek secara fleksibel agar tetap sesuai dengan kemampuan dan kondisi anak.
- Kurangnya keterlibatan orang tua: Dilakukan pendekatan dan sosialisasi kepada orang tua agar lebih aktif mendukung proyek anak.

Hasil wawancara dengan Ibu Nur Aini, S.Pd.I:

“Hambatan utama biasanya pada alat dan bahan yang terbatas. Kadang kita butuh alat-alat sederhana seperti lem, kertas warna, atau bahan bekas, tapi jumlahnya tidak cukup. Solusinya kami berkoordinasi dengan orang tua, meminta mereka membantu menyiapkan dari rumah. Selain itu, waktu pelaksanaan juga terbatas, karena anak-anak cepat lelah. Maka kami pecah proyek menjadi beberapa sesi agar tidak membebani anak.”

6. Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan melalui portofolio hasil karya anak, dokumentasi kegiatan, dan penilaian deskriptif guru. Kreativitas anak diukur melalui indikator seperti keunikan karya, imajinasi, cara mengatasi tantangan, dan ekspresi ide.

Hasil wawancara dengan ibu Nur Hayati:

“Evaluasi kami lakukan secara kualitatif dan berkelanjutan. Kami tidak hanya menilai hasil karya, tapi juga prosesnya. Misalnya, kami amati bagaimana anak bekerja sama, apakah mereka aktif bertanya, atau bagaimana mereka menunjukkan sikap sabar dan saling membantu. Kami gunakan format catatan anekdot, foto dokumentasi, dan portofolio karya anak. Penilaian juga mencakup sikap religius yang terlihat selama proses proyek.”

Hasil wawancara dengan ibu kasih kurikulum:

“Kami menerapkan penilaian otentik, yaitu menilai anak secara menyeluruh dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Guru membuat portofolio individual yang berisi hasil karya anak, catatan perkembangan, serta dokumentasi kegiatan. Evaluasi juga kami diskusikan dalam rapat guru untuk menilai efektivitas proyek yang dilakukan. Selain itu, kami menyampaikan hasil evaluasi secara berkala kepada orang tua melalui laporan perkembangan.”

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis proyek Islami di RA As-Sa’adah Medan Area berjalan dengan efektif dan memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Proses perencanaan dilakukan secara sistematis oleh guru dengan mengintegrasikan tema-tema keislaman ke dalam kegiatan proyek yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Pelaksanaan kegiatan proyek Islami dilakukan secara aktif dan partisipatif, dengan melibatkan anak-anak dalam berbagai kegiatan kreatif seperti pembuatan miniatur masjid, drama kisah Nabi, dan proyek sedekah. Guru berperan penting sebagai fasilitator, pembimbing, sekaligus teladan dalam menanamkan nilai-nilai Islami melalui pendekatan yang menyenangkan dan edukatif. Perkembangan kreativitas anak terlihat dalam bentuk peningkatan kemampuan berpikir kritis, orisinalitas ide, keterampilan seni, serta

kepercayaan diri dalam mengekspresikan gagasan. Anak-anak juga menunjukkan pemahaman nilai-nilai Islami secara kontekstual melalui hasil karya dan perilaku sehari-hari. Meski demikian, pelaksanaan proyek Islami tidak terlepas dari hambatan seperti keterbatasan alat dan bahan, kurangnya waktu, serta tantangan dalam menyampaikan konsep agama secara sederhana. Namun hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi melalui kolaborasi dengan orang tua, kreativitas guru, dan pemanfaatan bahan sederhana yang mudah diakses.

Evaluasi pembelajaran dilakukan secara menyeluruh melalui observasi proses, dokumentasi, dan penilaian portofolio yang mencerminkan perkembangan anak secara individual. Evaluasi tidak hanya menekankan pada hasil karya, tetapi juga pada proses pembelajaran dan sikap religius anak selama mengikuti proyek. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis proyek Islami terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam mengembangkan kreativitas sekaligus membentuk karakter Islami anak usia dini secara holistik.

REFERENSI

- Abdul Wahab, Sholicin, Pengantar Kebijakan Publik, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press, 2008.
- Akib Haedar, Antonius Tarigan. "Artikulasi Konsep Implementasi Kebijakan: Perspektif, Model dan Kriteria Pengukurannya," Jurnal Baca, Volume 1, Universitas Pepabari Makassar, 2008.
- Aris Priyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain", dalam Jurnal Ilmiah Guru "COPE" Pengawas SMA Dinas Pendidikan Yogyakarta, No. 02 November, 2014.
- E. Mulyasa, Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep implementasi, Bnadung: PT Remaja Rosdakarya, 2003.
- E. Mulyasa, Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, Strategi dan Implementasi, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002.
- Edward III George C, Public Policy Implementing, Jai Press Inc, London_England. Goggin, Malcolm L et al. 1990.
- Eliyasni, R. (2020). Perkembangan Belajar Peserta Didik. Literasi Nusantara.
- Helmi Ahmad, Kamus Lengkap Inggris Indonesia- Indonesia Inggris, Semarang: Bunayya, t.th.

- Hurlock, E.B. (2002). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Huswatun Hasanah, Perkembangan Kreativitas Peserta Didik: Tinjauan Literatur Dalam Konteks Kehidupan Abad Ke-21, PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN VOLUME 12 No 3 2023.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*. Bandung: Alfabeta.
- Komang Ayu Sugiartini, "Metode Pemberian Tugas Melalui Kegiatan Kolase Berbantuan Media Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak", dalam e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 2 No. 1, 2014.
- Muh. Sain Hanafy, Jurnal Pendidikan: Konsep Belajar dan Pembelajaran, Lentera Pendidikan, Vol. 17 No. 1 Juni 2014: 66-79.
- Novriyanto, T. S. H., & et al. (2022). *Perkembangan Peserta Didik*. Pradina Pustaka.
- Rahmawati, N. (2021). "Integrasi Nilai Islam dalam Model Project Based Learning pada Anak Usia Dini". *Jurnal Golden Age*, 6 (2).
- Republik Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Soegeng Santoso, *Dasar-dasar Pendidikan TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011).
- Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2010).
- Suyadi. (2015). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Pendidikan Karakter Islam*. Yogyakarta: Arruzz Media.
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000).
- Syaiful Sagala, *Manajemen Strategik dalam Peningkatan Mutu Pendidikan*, (Alfabeta: Bandung, 2009).
- Tabrani Rusyan, *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010).
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif* (Jakarta: Kencana, 2009).