BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek di TKS Khairani mampu memfasilitasi pengembangan kreativitas anak usia dini. Anak menunjukkan kemampuan mencoba kegiatan secara mandiri, melakukan eksplorasi terhadap alat dan bahan, serta menghasilkan karya yang mencerminkan pemikiran dan daya cipta mereka. Selain itu, anak juga mulai menunjukkan kemampuan menyelesaikan masalah sederhana yang muncul selama proses kegiatan berlangsung.

Berdasarkan data observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak mencapai capaian “mahir” pada indikator kreativitas tersebut. Wawancara dengan guru memperkuat temuan ini, dengan pengakuan bahwa anak menjadi lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam menyelesaikan proyek. Dokumentasi visual turut mendukung keterlibatan anak dalam tahapan perencanaan, pelaksanaan, hingga hasil karya seperti pada proyek "asam sunti".

Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek terbukti relevan dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan efektif dalam mendukung perkembangan kreativitas anak secara kontekstual dan bermakna.

5.2 Saran

1. Bagi Guru

   Guru diharapkan terus mengembangkan model pembelajaran proyek yang lebih adaptif, variatif, kontekstual, dan sesuai dengan dinamika kebutuhan anak usia dini saat ini

dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, terbuka, serta mendorong partisipasi aktif anak dalam setiap tahapan kegiatan.

2. Bagi Lembaga Pendidikan

   Lembaga perlu menyediakan dukungan yang berkelanjutan berupa fasilitas, waktu yang fleksibel, serta penguatan kapasitas pendidik agar pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan secara konsisten dan optimal.

3. Bagi Orang Tua

   Orang tua diharapkan membangun kerja sama yang positif dengan guru dan memberikan dukungan di rumah guna menciptakan kesinambungan antara lingkungan keluarga dan sekolah dalam proses pembelajaran anak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Penelitian berikutnya dapat mengeksplorasi penerapan pembelajaran berbasis proyek dalam konteks yang lebih luas, seperti integrasi dengan media digital interaktif, pemanfaatan teknologi sederhana yang sesuai usia, atau pengembangan proyek yang berbasis lingkungan dan budaya lokal secara inovatif.