

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang di tujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Widodo, 2020).

Anak usia dini dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 18 Tahun 2018 tentang penyedia layanan pendidikan anak usia dini menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disingkat PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut

Selanjutnya dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang di tujukan pada anak untuk dapat merangsang dan memaksimalkan seluruh aspek-aspek perkembangan pada anak. Terdapat 6 aspek penting yang dapat di kembangkan dalam diri seorang anak yaitu aspek nilai moral agama, sosial dan emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa dan seni. Febrina (2017), menyatakan bahwa usia 0-6 tahun adalah usia kritis sekaligus strategi dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya, artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, bahasa, sosio-emosional dan spiritual termasuk didalamnya kreativitas belajar.

Menurut John W. Haefele kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru dan bernilai sosial (Munfarijah, 2018). Kreativitas diperlukan agar dapat menjemput abad persaingan pengembangan kreativitas seseorang yang menghasilkan karya inovatif atau sesuatu yang baru dan dibutuhkan pada zaman sekarang (Husna, 2018). Menurut Santrock kreativitas ialah suatu kemampuan dalam berfikir mengenai sesuatu dengan menggunakan cara yang tidak biasa dalam menyelesaikan masalah (Yosep, 2014). Menurut Sujiono kreativitas ialah kemampuan saat memikirkan, menciptakan, mengadakan dan menemukan suatu bentuk ataupun gagasan baru yang original yang bisa berguna bagi orang itu sendiri dan orang lain (Ardiyanto, 2017).

Berdasarkan pernyataan para ahli diatas, diketahui bahwasanya kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menciptakan

suatu karya yang didapatkan dari berbagai macam ide, gagasan, dan imajinasi orang itu sendiri. Adanya kreativitas, orang-orang bisa melakukan kegiatan yang dapat menghibur diri sendiri dan juga menghasilkan karya yang diinginkan.

Kreativitas yang seharusnya ada pada anak menurut penelitian peningkatan kreativitas melalui pendekatan *Brain Learning* dalam (Kusumawardani, 2018) adalah proses kognitif yang muncul dari aspek 4P yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk. Keempat aspek ini yaitu: 1). Pribadi, anak suka bertanya, tertarik dengan banyak kegiatan, suka mencoba hal-hal baru, mengungkapkan pendapat dalam sebuah masalah dan memperlihatkan selera humor; 2). Pendorong, anak bersemangat, antusias dalam kegiatan disekolah, anak melakukan kegiatan atas keinginan sendiri; 3). Proses, keterlibatan aktif dalam berbagai kegiatan disekolah; 4). Produk, hasil karya anak dalam kegiatan disekolah.

Kreativitas, di samping bermakna baik untuk pengembangan diri juga merupakan salah satu kebutuhan pokok, manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Menurut Asrori (dalam Pebria, 2016) mengemukakan bahwa dalam pengembangan kreativitas anak, ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh guru yaitu : 1) Menciptakan rasa aman kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya; 2) Mengakui dan menghargai gagasan- gagasan anak; 3) Menjadi pendorong bagi anak untuk mengomunikasikan dan mewujudkan gagasan-gagasannya; 4) Membantu anak memahami dalam berfikir dan bersikap dan bukan untuk menghukumnya. 5)

Memberikan peluang untuk mengomunikasikan gagasan-gagasannya. 6) Memberikan informasi mengenai peluang-peluang yang tersedia.

Untuk menumbuh kembangkan kreativitas tersebut, maka diperlukan adanya stimulus dengan menggunakan strategi atau metode pengajaran. Adapun metode merupakan bagian dari strateg kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan di tetapkan. Metode juga merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.

Dalam mengembangkan kreativitas anak, metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasinya. Dalam mengembangkan kreativitas anak metode yang di pergunakan juga mampu mendorong anak dan mencari serta menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu memecahkan masalah, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan ide-ide baru.

Indikator untuk kreativitas yang meliputi ciri-ciri antara lain memiliki rasa ingin tahu yang mendalam dan sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan gagasan atau usul terhadap suatu masalah juga bebas menyatakan pendapat kemudian mempunyai rasa keindahan yang dalam dan menonjol dalam bidang seni serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas juga orisinal dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah (Munandar, 2018). Adapun indikator perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun berdasarkan Kemendiknas tahun 2013, antara lain :

- 1) Memecahkan masalah secara kreatif; 2) Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi

dan gerak tubuh); 3) Menunjukkan sikap kemandirian; 4) Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar; 5) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain; 6) Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.

Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi pada kelompok B2 yang berjumlah 22 orang anak, 12 diantara anak tersebut kreativitasnya belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada saat kegiatan pembelajaran anak masih kurang inisiatif dalam pengerjaan tugas, masih kurangnya minat anak dalam kegiatan pembelajaran, contohnya anak belum mampu membuat suatu karya sesuai idenya sendiri, serta anak masih terpaku pada instruksi guru dalam proses pembelajaran. Anak belum dapat menuangkan ide-idenya untuk menciptakan suatu karya menggunakan alat dan bahan yang diberikan guru. Selanjutnya anak juga kurang percaya diri dan mandiri, contohnya anak tidak berani bertanya, takut mencoba dan masih harus dibimbing guru untuk setiap pengerjaan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi, kegiatan yang dilakukan guru dalam mengembangkan aspek kreativitas anak banyak, contohnya seperti pemberian Lembar Kegiatan Anak (LKA), menggambar. Banyak kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas anak, tetapi kemampuan kreativitas anak tetap rendah. Selain itu guru juga menjelaskan bahwa metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu metode ceramah, LKA dan buku latihan. Padahal banyak model pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk proses belajar mengajar yang lebih bervariasi

dan menyenangkan. Salah satunya dengan model pembelajaran *Project Based Learning* yang dapat diketahui masih jarang digunakan guru untuk proses belajar mengajar disekolah..

Melihat permasalahan diatas maka diperlukan model pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi dalam proses kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan guru untuk kreativitas anak adalah dengan pembelajaran *project based learning* berbasis barang bekas yang merupakan pembelajaran yang dapat memberikan kebebasan dan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas anak. Pembelajaran *project based learning* berbasis barang bekas dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan, dan kemampuan untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi sehingga mereka memiliki peluang untuk terus berkreasi dan mengembangkan diri seoptimal mungkin.

Pemanfaatan barang bekas di sekitar anak dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan untuk mengoptimalkan potensi anak terutama kesadaran terhadap kebersihan lingkungan dan alam Farihkha (dalam Elia Rosa, 2022). Selain itu, pemanfaatan barang bekas sebagai penunjang kegiatan belajar memungkinkan anak dapat melakukan berbagai kegiatan seperti mengeksplorasi, bereksperimen dan mengamati banyak hal. Segala kegiatan dengan pembelajaran *project based learning* berbasis barang bekas dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan dan peningkatan di kreativitas anak.

Dalam penggunaan model pembelajaan *project based learning* terhadap kreativitas ada beberapa penelitian yang menggunakan model PJBL yaitu dalam

penelitian yang dilakukan Febrina Dwi Maryati (2017) berkenaan dengan judul ‘Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode proyek Di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Selatan’, disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *project based learning* ini dapat meningkatkan kreativitas anak secara signifikan.

Dari beberapa penelitian dengan pembelajaran *project based learning* dapat dilihat bahwa pelaksanaan pembelajaran *project based learning* ini tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran seperti menggunakan berbagai kegiatan dalam melaksanakan pembelajaran *project based learning*. Sistem kerja pembelajaran proyek ini guru harus bisa mengelola pembelajaran dikelas dan melibatkan anak. Dalam kerja proyek ini anak bebas menggunakan cara-cara yang mereka inginkan untuk mengerjakan proyek yang diberikan. Penerapan pembelajaran *project based learning* ini sangat tepat diberikan kepada anak untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak. Dimana guru hanya sebagai fasilitator dan motivator dalam kegiatan pembelajaran sedangkan anak diajak berpikir kreatif dan menuangkan ide ide agar tercipta suatu karya yang baru dari hasil kerja anak.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan oleh peneliti dan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi dengan judul **“Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina 2 Kota Jambi”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan kreativitas anak kurang berkembang dengan baik :
 - Anak kurang mampu membuat karya dengan ide sendiri.
 - Kegiatan anak terpaku pada LKA dan instruksi guru.
 - Anak kurang percaya diri.
2. Kurangnya minat anak terhadap kegiatan pembelajaran.
3. Pembelajaran *project based learning* berbasis bahan bekas yang masih jarang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka yang menjadi batasan masalah yang dikaji dan diteliti dalam penelitian ini hanya pada pengaruh pembelajaran *Project Based Learning* berbasis barang bekas terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka peneliti menetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh pembelajaran model *project based learning* (PjBL) terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pembina 2 Kota Jambi ?

1.5 Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah yang diperoleh tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini antara lain yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Menambah pembendaharaan ilmu pengetahuan terutama pada pengaruh model *project based learning* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

1) Menambah wawasan kepada guru untuk menemukan cara dalam mengembangkan kreativitas anak

2) Dapat menjadi model pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

b. Anak

1) Meningkatkan kemampuan kreativitas pada peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan tambahan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan model pembelajaran yang tepat untuk kreativitas anak.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi bahan masukan dan sumber referensi dalam penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini.

1.7 Definisi Operasional

1. Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menciptakan suatu karya yang didapatkan dari berbagai macam ide, gagasan, dan imajinasi orang itu sendiri sehingga anak mampu menciptakan ide untuk karya yang akan ia buat, anak mampu mengaplikasikannya idenya kedalam karya, anak mampu membuat karya dari bahan alam yang disediakan, anak mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi selama proses pembuatan karya, anak mampu mempertahankan idenya, anak mampu menciptakan produk atau karya sendiri, anak mampu menjawab pertanyaan sederhana terkait proses pembuatan karya dan bahan yang ia gunakan, dan anak mampu menceritakan kembali kegiatan yang telah ia lakukan.
2. *Project Based Learning* (PjBL) adalah suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja proyek yang akan melatih anak dalam berfikir kreatif, mengembangkan imajinasinya seoptimal mungkin dalam pembuatan karya menggunakan bahan alam.