

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha guna menambahkan kelebihan ataupun mutu dalam diri individu, tingkatan pendidikan akan menjadi dasar penanaman semua ilmu pengetahuan pada tingkatan usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ialah metode penguatan untuk anak usia dini. Tujuannya mendorong perkembangan jasmani dan rohani anak serta memberi kepercayaan diri dan bekal bagi anak untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 mengemukakan 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.

The National Association for The Education of Young Children (NAEYC), seseorang masih berada di usia dini jika usianya rentang antara 0-8 tahun (Wasis, 2022). Anak usia dini ialah anak di tahap perkembangan secara pesat yang mana 80% otaknya mulai bisa berkembang dengan cepat. Oleh sebab itu, diyakini tahap kanak-kanak ialah masa ideal tumbuh kembang yang sering disebut "zaman keemasan" (Wijayanti, 2023). *Golden Age* atau masa emas ialah tahapan penting dalam menstimulasi kemajuan dan progres anak. Pentingnya periode *golden age*, orang tua

wajib sadar ketika usia balita pastinya ini masa emas dalam pertumbuhan setiap anak. Hal ini diakibatkan lima tahun pertama usia anak ialah masa kritis. Masa ini menjadi acuan, rujukan serta fondasi dari aspek perkembangan usia ketika masa awal anak (Setiowati, 2020). Masa kanak-kanak seorang adalah masa keemasan atau periode kehidupan ketika sangat penting guna fokus pada perkembangan anak. Memilih permainan yang tepat membantu anak berkembang dalam berbagai hal, salah satunya ialah kreativitas.

Kreativitas ialah kemampuan membuat hal unik, cara-cara baru ketika melakukan sesuatu, dan konsep-konsep yang berguna bagi diri serta orang lain. Sesuatu baru bukan hanya yang belum ada tetapi dapat berupa hal yang sudah ada di masa lalu tetapi diungkapkan kembali dengan kombinasi baru dan sudut pandang berbeda dari sebelumnya (Sudarti, 2020). Kreativitas merupakan kemampuan individu guna memunculkan ide-ide baru dan melakukannya dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Kreativitas yang tidak terbatas juga dapat terwujud dalam bentuk teknologi, seni, atau bentuk lain yang menciptakan keindahan dan pengetahuan bagi orang yang melihat atau menggunakannya (Munar et al., 2021).

Adapun kreativitas anak dapat dilihat dari ciri-ciri yang dikemukakan oleh Munandar ialah a) kemampuan berpikir lancar (*fluency*), b) kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), c) kemampuan memperinci (*elaboration*), d) kemampuan berpikir orisinal (*originality*), e) kemampuan dalam menilai (*evaluation*), f) memiliki rasa ingin tau, g) memiliki sifat imajinatif, h) memiliki sifat berani mengambil resiko, i) memiliki sifat mengharagai (Handayani et al., 2017). Sejalan dengan pendapat (Sujiono & Sujiono, 2013) ciri-ciri kreativitas dibagi menjadi 5 yaitu a) kelancaran

(*fluency*), b) keluwesan (*flexibility*), c) keaslian (*originality*), d) elaborasi (*elaboration*), keuletan (*tenacity*) dan kesabaran (*patience*).

Kreativitas penting ditingkatkan bagi anak khususnya anak usia dini. Anak kreatif mahir mengomunikasikan pendapat dan pemikiran mereka sendiri akibatnya membantu anak belajar bagaimana menghadapi masalah dengan cara baru dan mencari solusi sendiri (Ni'mah & Isroani, 2020). Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan generasi muda dalam menyelesaikan pendidikannya ialah kemampuan kreatifnya. Penting untuk disadari bahwa kreativitas adalah proses seseorang guna membuat ide-ide unik. Dorongan sejak dini terhadap seni anak-anak diperlukan agar mereka mampu mengekspresikan ide-ide uniknya dan menghasilkan karya yang berguna bagi orang sekitarnya dan juga diri sendiri. (Fatmala & Hartati, 2020).

Kreativitas begitu penting distimulasi dari kecil, meskipun banyak masalah tentang kreativitas ini. Terdapat penelitian yang dilaksanakan (Maryati, 2018) menemukan bahwa ketika anak tidak mampu berpikir mandiri, menciptakan produk atau ide unik, mengintegrasikan informasi baru dengan apa yang telah diketahuinya, atau idealis dalam pekerjaannya yang dilakukan dari pekerjaan teman sekelasnya, maka anak terus berusaha dengan kreativitas saat belajar.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada TK Pertiwi 1 Kota Jambi pada tanggal 16-20 Oktober 2023. Pada kelompok B2 dan B3 masing-masing berjumlah 14 orang. Pada kelompok B2 terdapat 50% anak dengan kreativitas yang belum berkembang baik ialah inisial ASA, EA, MRP, MAF, MNZ, SJA dan SA. Hal ini terjadi ketika anak masih kesulitan mengemukakan ide kreatifnya saat melakukan kegiatan, saat diberikan lembar kerja dengan tema Aku sub tema kebutuhanku untuk mewarnai baju

anak masih ragu untuk menentukan pilihan warna yang akan digunakan, anak belum lancar memadukan warna pada sketsa, dan cenderung meniru hasil kerja teman-temannya serta anak tidak percaya diri dengan hasilnya sendiri, anak kebingungan memilah warna yang tidak digunakan, anak sepertinya belum menyadari bahwa karyanya kurang berwarna, oleh sebab itu peneliti dan pendidik wajib memastikan anak menyadari hal tersebut. Hal ini memperlihatkan anak tersebut belum melakukannya dengan baik dalam hal detail dan ketekunan. Sementara kelompok B3 terdapat 43% anak pada kreativitas belum berkembang baik ialah inisial ANS, AZA, MHR, MGA, MAH, dan NZP. Pada saat menjelaskan, guru mengetes anak dalam hal yang guru tanyakan terdapat beberapa anak tidak bisa mengungkapkan ide-ide yang ada pada dirinya, pada saat mewarnai anak tidak luwes dalam memilih warna yang tepat untuk karyanya. Akibatnya, anak meniru desain gambar yang dibuat guru dan teman sekelasnya, anak tidak sabar dalam mengikuti kegiatan, anak juga belum bisa membuat berbagai bentuk baju dengan origami tanpa arahan guru serta tidak menyelesaikan tugas yang diberikan guru hingga selesai.

Berkaitan dengan masalah maka dibutuhkan alternatif usaha mengatasi hal ini dengan tepat. Namun, guru telah melakukan pekerjaan luar biasa dalam menginspirasi kreativitas anak. Biasanya anak kehilangan minat dan mudah bosan sehingga sering mengabaikan gurunya. Selain itu, kurang media dalam belajar. Maka harus ada variasi bentuk kegiatan atau model pembelajaran yang menarik agar menggugah minat anak terhadap belajar serta kegiatan yang tepat dari guru. Didukung penelitian (Simaremare et al., 2024) pembelajaran anak usia dini terdapat metode belajar yang berperan guna menarik perhatian, mengasikkan, dan disukai

anak agar dapat menjadi lebih aktif dan kreatif. Memberi model pembelajaran yang sesuai kreativitas akan begitu berperan dalam kehidupan anak, maka adanya solusi yang sesuai guna terwujudnya tujuan dalam belajar.

Salah satu solusi ialah dengan model *Project Based Learning*. Model ini berguna agar anak bisa mengungkapkan ide dan gagasan melalui pembuatan produk yang unik serta anak antusias ketika kegiatan belajar di kelas. Model *Project Based learning* berguna menjadi solusi tercapainya tujuan belajar (Rifmasari et al., 2022). Model *Project Based Learning* ialah model pembelajaran yang membuat peserta didik belajar dengan aktif dan mandiri. Model ini merupakan model yang digunakan dalam mengembangkan pendekatan baru dalam pemecahan masalah dan berpikir selain menerapkan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Guru memilih model ini karena memberikan peserta didik rasa kemandirian sekaligus menyeimbangkan perkembangan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rosmana et al., 2022). Model ini juga memberikan pengalaman bermakna karena guru hanya berperan sebagai fasilitator dan kegiatan sepenuhnya berpusat pada anak. Oleh sebab itu, ini menjadi salah satu model terbaik dalam mencapai kreativitas optimal dan pembelajaran terbaik.

Model *Project Based Learning* akan menghasilkan karya ialah ide, gagasan serta keterampilan yang unik. Pembelajaran proyek yang akan diterapkan yakni pembuatan *ecoprint*. *Ecoprint* ialah metode menciptakan hiasan yang indah dengan warna-warna yang melekat pada tanaman atau tanaman yang membentuk motif ataupun corak pada kain. *Ecoprint* memainkan peran inti dalam mendukung perkembangan keterampilan berpikir kreatif dasar anak-anak karena memungkinkan

mereka untuk menemukan dan bereksperimen. Mengingat kegiatan *ecoprint* dari bahan alami yang gampang ditemukan dan bukan bahan kimia, diharapkan anak-anak dapat menghasilkan karya seni yang menarik (Safitri et al., 2023).

TK Pertiwi 1 Kota Jambi sudah pernah dilakukan model *Project Based Learning* akan tetapi ketika pembelajarannya sering tidak sesuai dengan sintaks model *Project Based Learning* serta sudah jarang dilakukan. Proyek yang dibuat biasanya menggambar, mewarnai, melipat kertas, dan bermain balok sehingga hal ini membuat model *Project Based Learning* belum diaplikasikan sebagaimana mestinya padahal kelebihan model ini sangat bagus untuk perkembangan kreativitas anak yaitu anak lebih aktif dan kreatif, melatih siswa dalam mengorganisasi sebuah proyek, dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Karena model *Project Based Learning* sudah pernah dilakukan tetapi belum maksimal, peneliti akan melanjutkan penelitian model *Project Based Learning* tetapi terintegrasi *ecoprint* pada TK Pertiwi 1 Kota Jambi. Dengan begitu didapatkan inovasi model *Project Based Learning* terintegrasi *ecoprint* dalam melihat apakah berpengaruh terhadap kreativitas.

Hasil penelitian dari (Ningsih et al., 2022) memperlihatkan model *Project Based Learning* bisa meningkatkan kreativitas. Secara tidak langsung menunjukkan model *Project Based Learning* berdampak pada kreativitas anak sehubungan dengan pernyataan diatas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian mengenai: **“Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* Terintegrasi *Ecoprint* Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pertiwi 1 Kota Jambi”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, berikut identifikasi masalahnya ialah:

1. Anak belum memiliki kelancaran dalam menciptakan warna pada gambar
2. Anak belum luwes memilih warna dan masih dibantu oleh guru serta anak belum bisa mengungkapkan ide-ide yang ada pada dirinya
3. Anak suka meniru dan tidak percaya diri dengan hasil karyanya sendiri
4. Kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi kreativitas anak biasanya menggambar, mewarnai, melipat kertas, bermain balok saja dengan begitu anak kurang tertarik dengan kegiatan belajarnya.
5. Belum diaplikasikannya model pembelajaran bervariasi ialah model *Project Based Learning* terintegrasi *ecoprint*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti akan membatasi permasalahan supaya terfokus, jadi peneliti memfokuskan pada:

1. Model *Project Based Learning* terintegrasi *ecoprint* dibatasi di langkah-langkah model *Project Based Learning* dan peneliti akan menggunakan tema tumbuhan serta bagian tumbuhan yang digunakan yaitu daun dan bunga.
2. Kreativitas anak dalam penelitian ini dibatasi pada kegiatan *ecoprint* pada pembuatan sapu tangan *ecoprint*, kantong kecil *ecoprint*, tas jinjing *ecoprint*, dan taplak meja *ecoprint*.
3. Penelitian dibatasi pada kelompok B yang rentang usianya 5-6 tahun di TK Pertiwi 1 Kota Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalahnya ialah “Apakah terdapat pengaruh penerapan Model *Project Based Learning* terintegrasi *ecoprint* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 1 Kota Jambi?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh penerapan Model *Project Based Learning* terintegrasi *ecoprint* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 1 Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini, diharapkan memiliki manfaat penelitian yaitu:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa bertambahnya ilmu dalam dunia pendidikan terutama pada model *project based learning* terintegrasi *ecoprint* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

2. Praktis

- a. Bagi peserta didik, memperoleh pengalaman berharga dan membantu menambah kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun.
- b. Bagi guru, memberikan pengalaman praktis kepada guru tentang model *project based learning* terintegrasi *ecoprint* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Saling berbagi ilmu dengan guru tentang cara membuat kelas yang menggunakan pendekatan pembelajaran *Project Based Learning*.
- c. Bagi kepala sekolah, berguna sebagai bahan evaluasi mengenai penerapan model *project based learning* terintegrasi *ecoprint*.

- d. Bagi peneliti, sumber salah satu acuan, informasi serta referensi untuk peneliti lain yang berkeinginan meneliti lebih luas yang berhubungan dengan model pembelajaran *project based learning* terintegrasi *ecoprint*.

1.7 Definisi Operasional

1. Kreativitas

Kreativitas yang dimaksud peneliti ialah kemampuan anak dalam berpikir guna menghasilkan ide dan gagasan unik dari hasil imajinasi anak dan harus dikembangkan sejak usia dini. Anak bisa mengemukakan ide-ide kreatifnya, anak melakukan sesuatu dengan caranya sendiri, anak dengan lincah menyelesaikan kegiatan yang dibuat.

2. Model *Project Based Learning* terintegrasi *Ecoprint*

Model *Project Based Learning* terintegrasi *Ecoprint* yang dimaksud peneliti ialah model pembelajaran yang membagikan anak pengalaman belajar dengan perorangan ataupun berkelompok dengan proyek yang dibuat yaitu *ecoprint* dengan teknik memukul (*pounding*) melalui proses yang terstruktur.