

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam berbagai kehidupan akhir- akhir ini berlangsung sangat pesat, salah satunya adalah pendidikan anak usia dini (PAUD). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yang disingkat menjadi PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak anak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Menurut Imam Barnadib tahun 1991 dalam bukunya “Pendidikan Perbandingan” dan hasil penelitian tentang anak, beliau menggambarkan anak sebagai makhluk atau pribadi yang aktif, penuh dengan gerakan maupun ide spontanitas dan mempunyai kemampuan kreatif.

Saat ini pengembangan kreativitas sejak usia dini sangat penting karena anak diharuskan untuk berpikir kreatif dalam setiap proses pembelajaran. Teori kebutuhan Maslow dalam (kusumawardani, ratih. rosidah, 2018) menyatakan

bahwa kreativitas merupakan salah satu kebutuhan manusia yang termasuk dalam level paling puncak, yaitu kebutuhan dalam aktualisasi diri. Melalui kreativitas, seseorang dapat mewujudkan dirinya, dapat memecahkan berbagai permasalahan, memberikan kepuasan, bahkan meningkatkan kualitas hidupnya. Sama halnya dengan dengan pernyataan Kartadinata (2012), bahwa salah satu keterampilan yang harus dikuasai di abad 21 adalah kemampuan dalam berpikir, yaitu berpikir kreatif dan inovatif, berpikir kritis, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan metakognisi. Berdasarkan pada “Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik” disebutkan bahwa indikator kreativitas adalah memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, memberikan banyak gagasan dan usul pada suatu masalah. Kreativitas merupakan aktivitas imajinasi sehingga ketika produk yang dihasilkan muncul akan dinilai asli (National Advisory Committee on Creative and Cultural Education/NACCCE), 2006:18). Ide maupun produk yang baru yang dihasilkan merupakan hasil dari imajinasi dan kreativitas yang ada dalam diri anak.

Kreativitas yang seharusnya ada pada anak menurut penelitian Peningkatan Kreativitas melalui Pendekatan Brain Learning dalam (Kusumawardani, Ratih, Rosidah, 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.

Lebih lanjut ciri-ciri kreativitas (Desmita, 2010) mengemukakan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

1. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
2. Senang mencari pengalaman baru
3. Memiliki inisiatif
4. Mempunyai minat yang luas
5. Selalu ingin tahu
6. Mempunyai kebebasan dalam berpikir
7. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
8. Mempunyai rasa humor
9. Penuh semangat dan
10. Berwawasan masa depan dan berani mengambil resiko.

Namun pada kenyataannya saat melakukan PLP II (Pengenalan Lapangan Prasekolahan) selama 3 minggu di TK Negeri Pembina Tanjung Morawa ada kurang lebih 15 anak dari 38 anak yang berusia 5-6 tahun kreativitasnya belum berkembang dengan baik. Terlihat saat pemberian kegiatan pembelajaran, anak masih kurang inisiatif dalam pengerjaan kegiatan pembelajaran, contohnya anak belum mampu membuat suatu karya sesuai dengan 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.

Selain itu ditemukan juga permasalahan kreativitas di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 2 Duri adalah kurangnya minat anak untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan imajinasi untuk menciptakan hasil karya yang direncanakan oleh guru. Sering anak tidak menyelesaikan tugas atau kegiatan yang berhubungan dengan hasil karya yang kreatif dan inovatif. Menurut Supriadi (2001) rendahnya kreativitas anak disebabkan oleh lingkungan yang kurang menunjang anak-anak untuk mengekspresikan kreativitasnya, khususnya lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah. Kreativitas mampu membuat seseorang menciptakan atau menghasilkan karya yang baru. Kreativitas menghasilkan ide baru dan menciptakan bermacam-macam hal baru dan asli (Bruce, 2004).

Faktor penyebab dari rendahnya kreativitas anak ini disebabkan oleh model pembelajaran yang diberikan guru kurang bervariasi, kurang inovatif dan kebanyakan guru hanya menjelaskan materi saja lalu memberikan kegiatan pembelajaran. 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 berbasis Lingkungan yang dapat diketahui masih jarang digunakan guru untuk proses belajar mengajar disekolah. Biasanya guru hanya mengajar dengan seadanya tanpa melihat apakah kegiatan pembelajaran yang diberikan bisa mengasah

pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain itu faktor penyebab rendahnya kreativitas anak juga dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik, dari segi kegiatan yang diberikan kepada anak kurang mengasah kemampuan kreativitas anak, media pembelajaran yang digunakan kurang memupuk anak untuk berpikir kreatif dan menuangkan ide-ide untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Melihat permasalahan diatas maka diperlukan model pembelajaran yang lebih menarik, lebih bervariasi serta inovatif dalam proses kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan guru untuk kreativitas anak adalah dengan Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lingkungan yang merupakan pembelajaran yang dapat memberikan kebebasan dan kesempatan untuk mengembangkankreativitas anak. Project Based Learning adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelolapembelajaran dikelas dengan melibatkan kerja proyek (Wena, 2015: 14) dalam (nurhayati, ai sri. harianti, n.d.). Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lingkungan 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.

Melalui Pembelajaran Project Based Learning berbasis Lingkungan anak akan lebih mengenal lingkungan secara mendalam seperti jenis tumbuhan, ranting, bebatuan, pasir dan lingkungan sekitarnya lainnya serta dapat

meningkatkan kepedulian anak terhadap lingkungan seperti membuang sampah pada tempatnya, merawat tanaman, tidak memetik bunga dan bisa menanam pohon untuk melestarikan lingkungan. Pemanfaatan lingkungan di sekitar anak dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan untuk mengoptimalkan potensi anak terutama kesadaran terhadap kebersihan lingkungan (Farihkha, 2010). Selain itu, Pemanfaatan lingkungan sebagai tempat kegiatan belajar memungkinkan anak dapat melakukan berbagai kegiatan seperti mengeksplorasi, bereksperimen dan mengamati banyak hal. Segala kegiatan dengan Pembelajaran Project Based Learning berbasis Lingkungan dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan dan peningkatan di kreativitas anak.

Dalam penggunaan model pembelajaran Project Based Learning terhadap kreativitas ada beberapa penelitian yang menggunakan model PJBL yaitu dalam penelitian yang dilakukan Windasari (2017) berkenaan dengan pengaruh pembelajaran Project Based Learning terhadap kreativitas dengan menggunakan kegiatan bermain secara berkelompok dalam perwujudan pembelajaran Project, memiliki hasil 63,50% yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran Project Based Learning ini dapat meningkatkan kreativitas anak secara signifikan.

Hasil penelitian Adnyawati (2011) penerapan pembelajaran berbasis proyek dengan bantuan portofolio dapat meningkatkan kreatifitas belajar hidangan Bali mahasiswa jurusan PKK-Tata Boga FTK Undiksha. Hal serupa diungkapkan oleh Thaibs (2012) dan Widyatun (2012) bahwa model proyek respons kreatif efektif bila diterapkan dalam pembelajaran menulis paragraf deskriptif.

Dalam penelitian oleh Sulastriningsih, dkk pada tahun 2020 dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Media Scrapbok untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar menunjukkan hasil bahwa dengan kolaborasi PJBL melalui piranti Scrapbook terbukti menaikkan kreativitas belajar di X MIPA 4 SMA Batik 1 Surakarta

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 project 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 mestimulasidan 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 Tanjung Morawadengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lingkungan Terhadap Kreativitas Anak di TK Negeri Pembina Tanjung Morawa”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah tersebut, terdapat beberapa masalah yang teridentifikasi yaitu:

1. Kreativitas anak yang belum berkembang dengan baik.
2. Model pembelajaran yang diterapkan guru kurang bervariasi.
3. Pembelajaran Project Based Learning berbasis Lingkungan 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 Lingkungan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Tanjung Morawa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka peneliti menetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lingkungan terhadap kreativitas anak di TK Negeri Pembina Tanjung Morawa?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada pengaruh pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lingkungan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Tanjung Morawa?S

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini antara lain yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat memberi sumbangan pengetahuan dan pengembangan pembelajaran dalam bidang pendidikan anak usia dini terhadap kreativitas anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

PAUD/TK dapat meningkatkan pemahaman akan pentingnya kreativitas anak dalam pemberian kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat melibatkan anak untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran untuk menstimulasi pengembangan kreativitas anak melalui Pembelajaran Project Based Learning serta dapat menjadi bahan masukan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD/TK.

b. Bagi Sekolah

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

c. Bagi Peneliti Lain

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