

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah individu yang berada dalam proses perkembangan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini adalah program pendidikan untuk mengoptimalkan perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini. Sebagaimana telah dicantumkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan, yang ditunjukkan untuk anak sejak lahir sampai dengan 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.

Pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disingkat PAUD merupakan salah satu upaya pembinaan, upaya yang ditunjukkan untuk anak usia 0-6 tahun dalam aspek nilai moral keagamaan, fisik/motorik, bahasa, sosial-emosional, kognitif, dan seni yang dilakukan oleh lingkungan yang berpengaruh besar pada tumbuh kembang anak, melalui program pendidikan anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya. Anak usia 0-6 tahun merupakan masa emas (*the golden age*) dimana di dalamnya terdapat “masa peka” yang hanya datang sekali yakni pada usia dini.

Masa peka adalah suatu masa yang menuntut perkembangan anak untuk dikembangkan secara optimal. Selain itu 80% perkembangan mental dan kecerdasan anak berlangsung pada kurun waktu usia ini. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa selama dalam masa *golden age* apabila anak tidak mendapat

stimulus yang tepat, anak jarang diajak bermain, disentuh, maka perkembangan otaknya tidak akan dapat berkembang dengan maksimal, yang kelak akan menentukan kecerdasan seorang anak.

Kecerdasan merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk dimiliki seorang anak. Kecerdasan dapat membantu seseorang untuk terus mampu menghadapi perubahan zaman. Kecerdasan dan kreativitas mempunyai hubungan yang sangat erat, oleh karena itu anak tidak boleh hanya dididik agar menjadi anak yang cerdas saja akan tetapi harus pula dididik agar menjadi anak yang kreatif dan mempunyai emosi yang stabil. Kreativitas perlu dipupuk sejak dini disebabkan beberapa faktor yakni sebagai berikut; dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya. Memiliki kreativitas yang baik sejak dini akan membantu anak dalam berbagai aspek kehidupan perkembangan selanjutnya (Munandar dalam Rachmawati & Kurniati, 2012: 36-37).

Kreativitas dapat memaksimalkan potensi manusia, rasa kesejahteraan orang, dan perubahan sosial yang positif. Kreativitas dapat menjadi motivasi dalam belajar dan mengembangkan keterampilan yang memungkinkan orang untuk melakukan apa yang ingin mereka lakukan (Pratt dalam Kiewra & Veselack, 2016: 70-71). Anak-anak dengan *self-efficacy* kreatif yang tinggi lebih mampu menangani stres dan merasa lebih percaya diri tentang masa depan mereka dari pada mereka yang tidak memiliki karakteristik tersebut. Pendidik dapat mendukung kreativitas pada anak-anak dengan cara mendorong pemikiran yang

fleksibel dan pengalaman bermain yang lebih luas. Bermain dapat digunakan sebagai batu loncatan untuk guru dalam memberi dukungan (Bronson & Merryman dalam Kiewra & Veselack, 2016: 70-71). Anak memiliki kesenangan dan minat belajar yang tinggi bahkan mereka ingin mempelajari banyak hal. Dorongan rasa ingin tahu mereka sangat tinggi untuk mengeksplorasi lingkungan dengan kemampuan dan dorongan yang mereka miliki untuk mengetahui sesuatu dan membuat sesuatu secara kreatif.

Kreativitas pada anak perlu dipupuk dan dikembangkan, karena dengan kreativitas mereka dapat menjadi pribadi yang kreatif. Pada dasarnya, perbedaan setiap individu berkaitan dengan jenis karakteristik yang diwarisi masing-masing individu tersebut dan yang membedakannya dari individu lain. Selain itu kembali pula kepada sebab-sebab yang berkaitan dengan perolehan pengalaman-pengalaman tertentu baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, dan sekolah. Tidak diragukan lagi bahwa berkreativitas secara jelas menunjukkan bahwa berkreasi dan berinovasi itu memiliki peranan penting dalam masa modern.

Kreativitas sekarang berada digaris depan perkembangan manusia ketika kita menghadapi masa depan perubahan sosial dan teknologi yang cepat. Mengintegrasikan pemikiran imajinatif dan kreatif ke dalam pengalaman pendidikan dini anak-anak memberikan fondasi yang kaya bagi anak-anak untuk membangun dunia masa depan. Kreativitas untuk anak-anak melibatkan proses kognitif yang berkembang melalui interaksi sosial, bermain dan imajinasi.

Perkembangan kreativitas anak usia dini sekarang ini masih belum optimal, hal ini terlihat pada saat anak diberi kegiatan seperti menggambar bebas. Kegiatan

menggambar di sekolah merupakan kegiatan rutinitas yang tiap minggunya anak lakukan. Pada saat anak diberikan kesempatan untuk menggambar bebas sesuai dengan minatnya, diharapkan anak dapat menggambar sesuai dengan ide dan imajinasinya dan yang kemudian dapat dituangkan dalam sebuah gambar. Namun pada kenyataannya sebagian anak masih belum bisa menuangkan atau mengungkapkan ide dan imajinasinya baik ke dalam bentuk ungkapan maupun produk karya, hanya ada beberapa anak saja yang dapat menuangkan idenya sementara yang lain masih bingung dan meniru temannya.

Temuan riset Richard Florida dkk dalam The Global Creativity Index 2015 (GCI 2015) menjadi salah satu cerminan belum optimalnya perkembangan kreativitas anak. Riset tersebut seakan menjadi 'kritik pedas' bagi dunia pendidikan Indonesia. Berdasarkan riset yang dilakukan di 139 negara, Indonesia berada pada posisi sangat rendah yaitu peringkat ke-67. Indonesia masih jauh ketinggalan dari negara-negara satu kawasan di Asia Tenggara seperti Singapura pada peringkat ke 7 dan Malaysia pada peringkat ke 24. Indonesia bahkan jauh tertinggal dari dua negara bungsu di Asia Tenggara, yaitu Vietnam pada peringkat ke 45 dan Thailand pada peringkat ke 38. Negara-negara dengan indeks GCI tertinggi ialah Korea Selatan yang berada pada peringkat ke 1, Jepang pada peringkat ke 2, Israel pada peringkat ke 3, dan AS peringkat ke 4. Rendahnya indeks tersebut mengisyaratkan bahwa ada yang keliru dalam proses pendidikan di Indonesia. Semua pakar pendidikan sepakat pendidikan idealnya tidak sekedar transfer pengetahuan dari guru ke anak didik. Pendidikan mestinya menginspirasi sehingga memunculkan kreativitas dan inovasi anak didik. Sayangnya alih-alih

menginspirasi, mendorong, bahkan menciptakan iklim yang dapat melahirkan kreativitas, pendidikan kita justru menyumbat rapat. Imajinasi, kreativitas dan inovasi bukan menjadi sesuatu yang penting dalam pendidikan (www.mediaindonesia.com).

Permasalahan dilapangan tidak terlepas dari banyak orangtua dan guru yang tidak tanggap kepada kreativitas anak. Kreativitas tidak dianggap sebagai suatu hal yang penting, karena hal yang selalu diutamakan baik di sekolah maupun di rumah adalah calistung (baca, tulis, hitung). Kenyataannya ketika pembelajaran berlangsung kreativitas pada anak dirasa masih sangat kurang berkembang. Selain itu, kurangnya variasi kegiatan pembelajaran yang menstimulus kreativitas anak menyebabkan guru sulit dalam mengembangkan krearivitas anak. Hal tersebut karena anak merasa bosan dengan suasana yang kurang menarik minat anak dan kurang menyenangkan, sehingga anak sulit menyelesaikan tugas dan kurang antusias pada kegiatan pembelajaran.

Sumber belajar yang digunakan di sekolah juga dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, agar anak menjadi kreatif harus diberi sumber belajar yang dapat menstimulus anak untuk berpikir kreatif. Penggunaan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran kreativitas di sekolah masih kurang bervariasi karena lebih banyak menggunakan lembar kerja anak (LKA) sebagai kegiatan rutin. Lembar kerja anak menjadi salah satu faktor yang dapat menyebabkan kreativitas anak kurang berkembang. Lembar kerja anak yang digunakan di sekolah berupa mewarnai gambar yang sudah ada dan ada juga yang anak hanya mewarnai gambar sesuai dengan contoh yang ada. Dengan demikian

hal tersebut dapat menjadi penyebab matinya kreativitas anak, karena anak bekerja hanya sebatas menyelesaikan tugas. Bagi anak pembelajaran di sekolah haruslah menyenangkan. Kegiatan pembelajaran anak dilakukan guna menstimulus anak agar dapat menuangkan ide dan imajinasinya.

Sebuah penelitian dilakukan (MacQuarrie et al., 2015) dimana temuan ini menunjukkan bahwa alam dapat digunakan sebagai latar, sebagai sumber daya dan sebagai pendidik dalam pembelajaran anak-anak. Selain itu temuan ini mempertimbangkan bagaimana alam beroperasi dalam pengalaman anak-anak. Pendapat lain juga menjelaskan bahwa lingkungan alam menawarkan peluang yang kaya untuk anak bermain, berkreasi, dan refleksi. Anak-anak harus diberi waktu untuk mengambil manfaat dari peluang yang kaya ini (Wilson, 2012: 47). Alam dapat menjadi salah satu sumber belajar yang baik untuk anak, alam banyak digunakan oleh berbagai negara sebagai latar belakang pembelajaran anak usia dini di sekolah. Sehingga dapat dikatakan bahwa benda-benda yang ada di alam seperti daun, batu, biji-bijian, dan bunga dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran.

Pendidik memainkan peran penting dalam mendukung pengembangan pemikiran kreatif pada anak-anak dengan menyediakan lingkungan belajar yang menstimulus serta memfasilitasi kreativitas (Leggett, 2017: 7). Setiap individu memiliki kemampuan untuk menjadi kreatif. Teori Gardner tentang kecerdasan ganda dijelaskan dengan jelas bahwa jika anak-anak memiliki pengalaman, pengetahuan, pemahaman, cara mereka belajar dan menggunakan imajinasi mereka dengan berbeda. Namun, untuk menghasilkan anak yang kreatif

membutuhkan guru yang kreatif. Guru perlu menyediakan berbagai kegiatan kreatif, teknik dan bahan jika ingin mendorong pendekatan kreatif (Mindham dalam Ridzwan et al, 2017: 545). Kreativitas anak dapat meningkat dengan adanya stimulus yang diberikan oleh pendidik. Salah satunya adalah dengan menggunakan strategi dan model pembelajaran yang menarik bagi anak. Anak yang diberikan fasilitas dan motivasi yang baik dalam mengembangkan kreativitasnya akan melahirkan pemikiran yang kreatif.

Melihat fenomena di atas perlu dikembangkan model, strategi, pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Model Pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak salah satunya adalah model pembelajaran *project based learning*. Model pembelajaran *project based learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memperkenankan anak untuk bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam sebuah hasil produk nyata (Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, 2009: 71). Model Pembelajaran *project based learning* sebuah model pembelajaran yang mengembangkan suatu proyek baik secara individu ataupun secara kelompok untuk menghasilkan suatu produk karya. Kegiatan pembelajaran menggunakan proyek dapat dirancang dan dikemas lebih menarik agar menambah minat dan kreativitas anak.

Model pembelajaran proyek dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sharp yang menyatakan bahwa proyek-proyek kreatif memberikan pengalaman yang menyenangkan, membantu dalam mengembangkan pembelajaran kreatif dan meningkatkan profil

kreativitas dan seni di sekolah (Cress & Holm, 2016: 236). Pendapat tersebut dapat memperkuat bahwa melalui kegiatan proyek dapat membantu menstimulus kreativitas anak. Kegiatan proyek yang dikemas dengan menarik dan menyenangkan agar anak tertarik dan berminat dalam melakukan kegiatan. Memanfaatkan bahan alam sebagai sumber belajar anak dapat menjadi salah satu daya tarik yang dapat digunakan untuk menstimulus kreativitas anak. Bahan-bahan alam dapat menstimulus kreativitas dan imajinasi anak-anak karena dapat digunakan dalam permainan dengan banyak cara. Benda-benda alam dapat mendorong anak-anak untuk terlibat dalam pengalaman bermain yang lebih kaya (Dattner, 2019: 2).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti menciptakan sebuah inovasi berupa model pembelajaran yang akan diujicobakan dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dengan Sumber Belajar Berbasis Media Bahan Alam Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian ini diharapkan dapat membantu penyelenggaraan proses pembelajaran lembaga PAUD dalam meningkatkan kreativitas anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti mengidentifikasi berbagai masalah yang muncul, yaitu :

1. Kreativitas anak usia dini belum berkembang optimal.
2. Anak kurang antusias pada kegiatan yang mengacu kepada kreativitas.
3. Anak yang belum bisa menuangkan ide dan imajinasinya.

4. Penggunaan LKA yang membatasi kreativitas anak.
5. Orangtua dan guru yang menganggap kreativitas kurang penting.
6. Hal yang selalu diutamakan baik di sekolah maupun di rumah adalah calistung anak.
7. Kurangnya penggunaan media dan sumber belajar alam dalam kegiatan pembelajaran sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, diperlukan pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus terhadap hal-hal yang dianggap paling urgen untuk diselesaikan. Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada (1) kebutuhan; (2) model pembelajaran; dan (3) efektivitas model pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa materi yang dibutuhkan dalam mengembangkan model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun?
2. Bagaimana desain model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis alam yang sesuai dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun?

3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Pengembangan model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam, memiliki tujuan yang secara umum yakni untuk membuat sebuah model pembelajaran untuk anak usia dini, yang dapat membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Tujuan pengembangan ini secara rinci adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui materi yang dibutuhkan dalam pengembangan model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.
2. Menghasilkan model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam yang sesuai digunakan untuk meningkatkan anak usia 5-6 tahun.
3. Menguji keefektifan dari model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

F. Spesifik Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan di PAUD untuk

meningkatkan kreativitas anak. Model pembelajaran ini dikemas dalam bentuk buku panduan sebagai petunjuk pelaksanaan. Spesifikasi model pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu:

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam.
2. Model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam dikemas dalam bentuk buku panduan sebagai petunjuk pelaksanaan.
3. Alat dan bahan yang diperlukan model pembelajaran berupa bahan atau benda dari alam seperti: batu-batuan, biji-bijian, daun, bunga, dan kulit kerang.
4. Model pembelajaran *project based learning* yang dikembangkan berupa kegiatan permainan yang menggunakan bahan-bahan dari alam yang dilakukan anak secara individu. Adapun kegiatan yang akan dilakukan anak adalah seperti kegiatan kolase. Anak menempel bahan dari alam untuk membentuk menjadi karya seni yang utuh yang dapat mewakili ungkapan estetis.

G. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dalam inovasi baru dibidang pendidikan anak usia dini khususnya mengenai model pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung dan memperkuat konsep dan teori model pembelajaran *project based learning* khususnya dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

Penelitian ini diharapkan pada diri anak akan meningkatnya kreativitas dan minat belajar, serta anak tidak merasa bosan dalam pembelajaran dan lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran yang mengacu pada kreativitas.

b. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran bagi pendidik tentang cara meningkatkan kreativitas anak, khususnya dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam.

c. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para peneliti lain yang berniat melakukan penelitian lebih lanjut khususnya tentang peningkatan kreativitas anak.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi pengembangan dalam penelitian ini yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak guna mempersiapkan anak dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari pada saat ini dan masa yang akan datang.
- b. Model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam dapat menjadi daya tarik untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan menggunakan bahan alam dalam proses kegiatan pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam ini memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya:

- a. Uji kelayakan dalam penelitian pengembangan ini hanya menggunakan 2 ahli yakni ahli materi dan ahli model pembelajaran, hal ini dikarena keterbatasan waktu dan biaya.
- b. Uji reliabilitas instrumen hanya menggunakan penilaian dari praktisi, hal ini karena keterbatasan waktu dan biaya peneliti.

- c. Penelitian ini belum sampai pada tingkat membandingkan dengan produk lain.
- d. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini belum menggunakan Focus Group Discussion (FGD) oleh pakar. Diskusi terarah terkait topik penelitian ini hanya dibahas bersama rekan-rekan mahasiswa dan dosen pembimbing.