

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Dalam kehidupan sehari-hari pengembangan kreativitas sangatlah penting karena kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang sangat berarti dalam kehidupan manusia. Kreativitas bukan sekadar keberuntungan melainkan yang didasari sebuah kerja keras. Kreativitas pada abad 21 sangat penting karena merupakan salah satu dari tujuh kompetensi pembelajaran inti, selain itu kreativitas juga memerlukan sebuah dorongan dan daya tarik yang mendorong dalam pendidikan saat ini (Perry & Collier, 2018: 24). Dalam kurikulum juga dijelaskan bahwa pendidikan atau guru perlu mengembangkan kreativitas pada anak-anak didiknya, karena hal ini dapat membuat anak berkarya dan dapat mempunyai gagasan.

Mengintegrasikan pemikiran imajinatif dan kreatif ke dalam pengalaman belajar dan pendidikan dini anak-anak memberikan fondasi yang kaya bagi anak-anak untuk membangun dunia dimasa depan. Perilaku kreatif mengarahkan manusia ke arah kemungkinan masa depan yang lebih baik, mengingat bahwa kecerdasan dan kreativitas adalah alat yang diperlukan bagi anak-anak untuk berpartisipasi dalam era teknologi maju (Leggett, 2017: 1). Kreativitas sebagai aspek penting dalam pendidikan anak-anak, kreativitas juga ada jika didukung dari unsur-

unsur pedagogi kreatif (Bereczki, 2016: 330). Pendidik sebagai pendukung dan pembimbing yang mendorong anak dalam meningkatkan kreativitas maka pendidik harus memiliki unsur membimbing atau mengajar yang kreatif.

Kreativitas adalah konsep yang komprehensif termasuk proses kognitif seperti persepsi, kepekaan, fleksibilitas, rasionalisme, intuisi dan penemuan, yang umum digunakan dalam kehidupan kita sehari-hari (MEB dalam Yildirim, 2010: 1561-1562). Meningkatkan kreativitas anak dapat dilakukan pula dengan cara mendukung kreativitas anak tersebut sejak usia dini. Mendukung kreativitas pada masa anak usia dini memperoleh manfaat yang sangat penting dan berguna bagi masa yang akan datang.

Menurut beberapa pakar psikologi, kemampuan kreativitas merupakan ciri kepribadian yang menetap sejak pada lima tahun pertama dari kehidupan. Sigmund Freud adalah tokoh utama yang menganut pandangan tersebut. Freud menjelaskan bahwa proses kreatif dimulai dari mekanisme pertahanan (*defence mechanism*) yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima (Masganti, 2016: 30). Kreativitas berasal dari ide-ide yang tidak disadari dan menghasilkan ide-ide yang lebih menarik dan berbeda dari biasanya.

Secara umum setiap anak terlahir dengan potensi kreatif dan usia antara tiga dan lima tahun adalah tahun-tahun kritis untuk pengembangan

potensi kreativitas anak (Gardner dalam Cheung, 2010: 378). Selain itu juga dijelaskan bahwa pada usia 3 atau 4 tahun anak dapat menggunakan hampir apa saja untuk melambangkan peran atau objek dalam situasi apa pun. Hal ini berasal dari benda-benda konkrit dan penggunaan objek yang imajinatif mewakili kreativitas dalam suatu permainan (Elder & Pederson dalam Howe & Bruno, 2010: 944). Orang dewasa sering takjub dengan cara unik anak dalam mengekspresikan imajinasi, tapi anak-anak biasanya juga membutuhkan dukungan dari guru dan orangtua untuk menemukan sarana dan kepercayaan diri untuk mewujudkannya ide-idenya.

Kreativitas sebagai cara berpikir unik yang memungkinkan seorang individu untuk memahami elemen-elemen berbeda dari suatu masalah dan yang dapat meningkatkan kemampuannya untuk berpikir, memvisualisasikan, dan menciptakan solusi alternatif atau pandangan yang tidak biasa (Fein dalam Howe & Bruno, 2010: 944). Kreativitas merupakan proses dalam memicu ide-ide dan merealisasikannya dalam bentuk produk nyata yang sesuai dengan ide dan memiliki kualitas yang tinggi. Kreativitas dapat dikatakan sebagai suatu hal yang berhubungan dengan pemikiran yang mewujudkan seorang anak untuk mengemukakan ide-ide yang dimilikinya (Susan dalam Kartini & Sujarwo, 2014: 200).

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan ide baru, orisinal dan berguna sehingga dapat dikatakan

bahwa kreativitas berasal dari ide yang menciptakan sesuatu dan bersifat asli, imajinasi, dan bermanfaat (Baiq, 2015: 134). Pendapat yang hampir sama juga dijelaskan bahwa kreativitas memiliki definisi original (keaslian), imajinasi, melihat sesuatu atau berbagai hal dari sudut pandang yang berbeda-beda (berpikir *divergen*), kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau mengkombinasikan berbagai hal namun penuh makna (Michalopoulou, 2014: 70; Essa, 2014: 221; Baiq, 2015: 134). Dengan adanya pemikiran kreatif tersebut diharapkan anak dapat memecahkan masalah dengan cara dan ide yang dimilikinya, sehingga dapat merasakan manfaat dari kreativitas tersebut.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam memikirkan ide-ide atau sesuatu hal yang baru dengan cara yang tidak biasa serta memunculkan solusi yang unik terhadap permasalahan-permasalahan yang ada (Santrock, 2011: 310). Kreatif juga merupakan kemampuan khusus yang dimiliki seseorang untuk menciptakan dan mendapatkan sesuatu yang baru dari sumber yang lama (Anang, 2010: 103). Sama halnya kreativitas juga merupakan kemampuan seseorang yang memiliki gagasan sendiri yang berbeda dari yang lainnya seperti dalam menafsirkan sesuatu hal yang dilihat dan mengembangkan sesuatu yang telah ada atau yang telah didengar menjadi sesuatu yang baru dan lebih bermakna (Murniati, 2012: 11).

Kreativitas melibatkan pengungkapan perasaan menggunakan berbagai macam cara untuk melakukannya misalnya melalui seni

ekspresif. Kreativitas melibatkan imajinasi, penciptaan, merangkai, mengarang, *skill music*, pertunjukkan mengkonstruksikan, membangun, *skill-skill* teknologi baik skala besar ataupun kecil (Beetlestone, 2011: 3-4). Pendapat yang hampir sama juga menjelaskan bahwa kreativitas terkait dengan kecerdasan, produktivitas, pemikiran yang positif, dan orisinalitas (Golann, 1963: 548). Makna kreativitas terletak pada hakikat dan perannya sebagai dimensi yang memberi ciri keunggulan bagi pertumbuhan diri anak yang sehat, produktif dan inovatif.

Kegiatan pembelajaran terarah dapat memberikan kepuasan yang sama seperti bermain tanpa mengurangi aktivitas bermain anak. Pembelajaran terarah dalam kombinasi dengan permainan memperluas basis di mana anak mengembangkan rasa ingin tahu, insentif, aspirasi, dan kemampuan kreatif. Kombinasi aktivitas bermain bebas, diarahkan dan pembelajaran terstruktur pada tingkat taman kanak-kanak menyediakan iklim kreativitas (Roeper & Ruff, 2016: 226). Kreativitas bukanlah kebalikan dari disiplin dan kontrol. Sebaliknya, kreativitas dalam bidang apa pun dapat melibatkan pengetahuan faktual yang mendalam dan tingkat keterampilan praktis yang tinggi.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang unik yang telah ada sejak lahir yang dimiliki oleh semua anak. Kreativitas memiliki proses-proses yang sangat unik dan berbeda, seperti kemampuan berpikir kreatif, berpikir lancar serta mengelaborasi sesuatu gagasan dari orang lain dan melihat

berbagai hal dari sudut pandang yang berbeda-beda. Kreativitas adalah kemampuan yang bersifat orisinal, baru, dan mampu mengombinasikan berbagai hal berupa gagasan atau ide-ide dalam mengungkapkan sesuatu yang dilihat menjadi suatu produk atau hasil yang baru, nyata dan bermakna.

b. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Mengembangkan dan meningkatkan kreativitas pada anak usia dini sangatlah penting. Tujuan pengembangan kreativitas pada anak usia dini sebagai *basic skill*, sebagai contoh pada tahap awal perkembangan anak mampu memanipulasi gerakan ataupun suara dan mencoba untuk meniru, berkreasi dan mengekspresikan diri dengan gaya yang khas dan unik.

Tujuan pengembangan kreativitas adalah karena kebutuhan anak terhadap kegiatan-kegiatan yang kreatif, hal ini didasari oleh rasa ingin tahu dan keinginan anak dalam mempelajari sesuatu yang sangat tinggi (Rachmawati & Kurniati, 2012: 35-37). Tujuan utama dalam pengembangan kreativitas yaitu untuk menjadikan anak pribadi yang unik, memiliki banyak gagasan, memiliki kemampuan dalam mencipta, dapat memecahkan masalah dengan cara sendiri dan juga menjadikan anak agar lebih tertarik lagi pada kegiatan yang kreatif sehingga dapat memenuhi kebutuhan untuk menjadi manusia yang dapat mengaktualisasikan dirinya di lingkungan sekitarnya.

c. Karakteristik Kreativitas Anak

Sebagai orangtua dan guru sangat penting untuk memberi stimulus untuk mengembangkan kreativitas anak yang dilihat dari ciri-ciri anak. Kreativitas merupakan fungsi berbagai faktor dan ciri kemampuan mental dan intelektual (Mutiah, 2010: 42). Terdapat beberapa elemen pada kreativitas anak seperti halnya dapat menghasilkan gagasan baru, menerapkan keterampilan dan gagasan yang dikenal dalam konteks yang berbeda, mengkomunikasikan gagasan dengan cara yang menarik dan beragam dengan guru atau teman sebayanya, saling menerima pendapat dari teman, bekerja sama guna untuk mencapai tujuan dan mengekspresikan ide (Desaily, 2015: 18).

Ciri-ciri kreativitas anak dapat diketahui melalui pengamatan terhadap perilaku anak yang berbeda dengan anak pada umumnya. Perbedaan perilaku anak tersebut biasanya membuat orangtua cemas dan bagi orangtua yang belum memahami tentang ciri-ciri anak kreatif biasanya menganggap sebagai anak nakal. Bakat dalam bentuk kreativitas akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan. Orangtua dan guru harus menyadari keragaman bakat dan kreativitas anak. Cara mendidik dan mengasuh anak harus disesuaikan dengan pribadi dan kecepatan masing-masing anak, sehingga tidak ada penekanan atau paksaan dalam mendidik anak.

Ciri anak kreatif yaitu memiliki hal sebagai berikut: a) imajinatif, b) mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, c) percaya diri, d) berani mengambil resiko, e) mandiri dalam berpikir (Munandar, 2009: 73). Pendapat lainnya juga membagi ciri-ciri anak kreatif mencakup independensi, mengambil resiko, kemampuan untuk mendefinisikan kembali masalah, energi, keingintahuan, ketertarikan pada kompleksitas, kesenian, keterbukaan pikiran, persepsi, konsentrasi, dan humor. Karakter kepribadian ini terkait dengan gaya berpikir yang melibatkan: visualisasi, imajinasi, eksperimen, pemikiran analogis, dan pemikiran logis (Wright, 2010: 3).

Salah satu aspek yang sangat penting dalam upaya pengembangan kreativitas adalah mengetahui ciri-ciri anak yang kreatif, ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreatif Guilford dalam Susanto (2012: 117-118).

- 1) Kelancaran (*fluency*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- 2) Keluwesan (*flexibility*) yaitu kemampuan untuk mengatakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- 3) Keaslian (*originality*) yaitu kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara- cara yang asli, tidak klise.
- 4) Elaborasi atau penguraian (*elaboration*) yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci dan secara jelas.
- 5) Perumusan kembali (*redefinition*) yaitu kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan prespektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.

Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya

motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif (Supriadi dalam Rachmawati & Kurniati, 2012:15).

Kreativitas adalah berfikir divergen yang terbagi menjadi 4 hal yakni (Schlichter dalam Starko, 2010: 128): (a) memikirkan banyak ide, (b) memikirkan berbagai ide, (c) memikirkan ide-ide yang tidak biasa, (d) menambah ide-ide mereka untuk menjadikan lebih baik. *Self-efficacy* dalam pemikiran kreatif mengacu pada kondisi mental internal yang diwakili oleh keterampilan kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan orisinalitas (Alzoubi et al, 2016: 118).

Dari ciri-ciri yang telah dijelaskan di atas, akan dapat membantu kita selaku orangtua atau pendidik untuk mengidentifikasi anak. Sehingga kreativitas yang terdapat didalam dirinya dapat dikembangkan secara optimal. Sebab jika hal ini terabaikan oleh lingkungan sekitarnya, maka mereka akan mengalami hambatan dalam mengembangkan diri/potensinya dikemudian hari. Seorang anak kreatif tidak hanya memiliki satu ciri-ciri, bahkan anak-anak yang memiliki kreativitas tinggi akan berbeda satu sama lain ciri-ciri yang dimilikinya. Dibidang apapun kreativitas yang dimiliki oleh anak, akan lebih baik jika sedari dini

keaktivitas itu dikembangkan agar anak memiliki bekal untuk kehidupan selanjutnya.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat dijadikan beberapa indikator dalam penelitian ini yakni *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (terperinci). Indikator tersebut digunakan untuk menilai peningkatan kreativitas anak dalam melakukan penelitian. Selain itu indikator diatas diambil dari beberapa teori yang indikatornya paling sering muncul, supaya lebih akurat dan tidak diragukan lagi.

d. Pendekatan 4P dalam Pengembangan Kreativitas

Penerapan pendekatan 4P (Pribadi, Pendorong, Proses, dan Produk) dalam mengembangkan kreativitas yang dapat mempengaruhi perilaku anak dalam menampilkan ciri-ciri pribadi kreatif (Munandar, 2009: 89). Keempat segi tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Segi pribadi, kreativitas adalah hasil keunikan pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungan dan merupakan penggambaran adanya berbagai ciri khusus dalam tiap individu. Cirinya antara lain berupa rasa ingin tahu, mempunyai minat yang luas, berani mengambil resiko, mempunyai prakarsa, kepercayaan diri, tekun, dan ulet dalam mengerjakan tugas yang diminati dan diyakini.
- 2) Segi pendorong, merupakan suatu kondisi yang memotivasi seseorang pada perilaku kreatif. Pendorong kreativitas ini dapat

berupa hasrat yang kuat pada diri individu dan dapat pula berupa penghargaan dari orang lain (orangtua dan guru), serta tersedianya sarana dan prasarana penunjang sikap kreatif.

- 3) Segi proses, kreativitas adalah hasil dari tahapan pengalaman seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan. Kreativitas ditinjau dari segi proses yaitu sebagai suatu kemampuan untuk membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah ada dalam pikiran.
- 4) Segi produk, kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan produk-produk baru atau kombinasi dari hal sebelumnya yang sudah ada. Produk tersebut dapat berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, maupun teknologi baru yang memungkinkan manusia dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

e. Strategi Pengembangan Kreativitas

Anak memiliki peluang besar untuk dapat mengembangkan potensi kreativitas yang dimilikinya sejak dini. Mengembangkan potensi kreativitas anak dapat dilakukan dengan berbagai strategi. Strategi yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak ada tujuh, dari ketujuh strategi tersebut adapun yang sesuai dengan penelitian ini ada tiga strategi. Strategi yang dapat digunakan tersebut adalah pengembangan kreativitas melalui produk, imajinasi, dan proyek. Berikut adalah penjabaran dari tujuh strategi yang dapat digunakan dalam

mengembangkan kreativitas pada anak usia dini (Rachmawati & Kurniati, 2012: 52-65) yaitu:

1) Pengembangan kreativitas melalui produk (hastakarya)

Pengembangan kreativitas pada anak melalui kegiatan hastakarya memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. Tidak hanya kreativitas yang akan terfasilitasi untuk berkembang dengan baik, tetapi juga kemampuan kognitif anak. Dalam kegiatan hastakarya setiap anak akan melakukan kegiatan proyek dan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu karya atau gambar tertentu dari bahan alam seperti daun, batuan, bunga, pasir dan kayu sesuai dengan imajinasinya. Dalam pembuatannya anak dapat menggunakan berbagai bahan alam yang berbeda dan bervariasi. Setiap anak bebas untuk mengekspresikan kreativitasnya, sehingga dari kegiatan proyek tersebut anak akan memperoleh hasil karya yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lain.

2) Pengembangan kreativitas melalui imajinasi

Dalam hal ini imajinasi yang dimaksud adalah kemampuan berpikir divergen seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya, dan multi perspektif dalam merespon suatu stimulasi. Kemampuan ini sangat berguna untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengan imajinasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya tanpa dibatasi kenyataan dan realitas sehari-hari.

Kegiatan proyek yang dilakukan anak akan menstimulus anak untuk bebas berfikir sesuai imajinasi dan pengalamannya. Selain itu dari kegiatan proyek yang dilakukan, anak tidak hanya akan distimulus untuk berimajinasi tetapi juga dapat menuangkan imajinasi dan idenya kedalam bentuk hasil karya. Sehingga imajinasi juga akan membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir *fluency, flexibility, originality* dan *elaboration* pada anak.

3) Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi

Ide kreatif sering kali muncul dari eksplorasi atau dari penjelajahan individu terhadap sesuatu. Eksplorasi dapat membarikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian mereka. Kegiatan seperti ini dilakukan dengan cara mengamati dunia sekitar sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung. Tujuan kegiatan eksplorasi di taman kanak-kanak adalah belajar mengelaborasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek. Anak dilatih untuk mengamati benda dengan seksama, memperhatikan, setiap bagiannya yang unik, serta mengenal cara hidup atau cara kerja objek tersebut.

Kegiatan yang dapat dikembangkan berkenaan dengan pengembangan kreativitas anak melalui eksplorasi ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar tempat tinggal

anak, atau juga kegiatan-kegiatan yang memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media misalnya, belajar pada alam sekitar dan *Outbound Training*.

4) Pengembangan kreativitas melalui eksperimen

Eksperimen yang dimaksud dalam hal ini bukanlah suatu proses rumit yang harus dikuasai anak sebagai cara untuk memahami konsep tentang suatu hal ataupun penguasaan akan tentang konsep dasar eksperimen, melainkan pada bagaimana mereka dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, dan mengapa sesuatu dapat terjadi serta bagaimana mereka dapat menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada dan pada akhirnya mereka dapat membuat sesuatu yang bermanfaat.

Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat menyelenggarakan eksperimen diantaranya adalah memfasilitasi minat akan tentang sesuatu dan menerapkannya dalam permasalahan yang nyata, kemudian guru memfasilitasi minat anak tersebut dari permasalahan yang sifatnya umum pada masalah yang sifatnya sederhana yang dapat di cari tahu dengan menggunakan bahan yang tersedia di sekolah, guru juga membari semangat kepada anak untuk mencaritahu dari pada membari tahu, dan terakhir guru menjelaskan kepada anak untuk membuat catatan pada kegiatan eksperimen yang dilakukan dan membuat kesimpulan sederhana.

5) Pengembangan kreativitas melalui proyek

Metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan pola berpikir, keterampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi mereka sehingga mereka memiliki peluang untuk terus berkreasi dan mengembangkan diri seoptimal mungkin. Dalam penelitian ini kegiatan proyek yang dilakukan anak adalah menyelesaikan masalah yang didasari oleh pertanyaan apakah dengan menggunakan bahan-bahan alam anak dapat menciptakan sebuah produk hasil karya. Kegiatan proyek yang dilakukan yakni membuat hasil karya menggunakan bahan alam seperti daun, bunga, batu-batuan, biji-bijian dan kayu dengan cara menempel sesuai dengan bentuk dari ide dan imajinasi yang anak pikirkan. Sehingga diharapkan kegiatan proyek tersebut dapat menstimulus dan mengembangkan kreativitas anak. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator dan pengawas bagi anak dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatannya.

6) Pengembangan kreativitas melalui musik

Musik adalah aktivitas kreatif, seorang anak yang kreatif antara lain tampak pada rasa ingin tahu, sikap ingin mencoba, dan daya imajinasi. Wujud sesuatu yang kreatif disebut pula kreativitas. Pada kegiatan berkreasi, proses tindakan kreativitas lebih penting dari pada hasilnya. Karena dalam prosesnya terdapat imajinasi anak, rasa

ingin tahu, sikap ingin tahu, sikap ingin mencoba, berkembang dan dikembangkan guna melahirkan suasana khas terhadap penyajian musik atau nyanyian.

7) Pengembangan kreativitas melalui bahasa

Anak sering berbicara tentang apa yang terjadi baik pada dirinya sendiri maupun pada orang lain. Sikap ini dapat meningkatkan penggunaan bahasa dan dialog dengan yang lain. Salah satu jalan bagi mereka untuk menggunakan bahasa adalah bahasa ekspresi perasaan.

Fungsi berbahasa dapat dilakukan di taman kanak-kanak melalui kegiatan mendongeng, menceritakan kembali kisah yang telah didengarkan, berbagi pengalaman, sosiodrama ataupun mengarang cerita dan puisi. Dengan kegiatan tersebut diharapkan kreativitas dan kemampuan bahasa anak dapat berkembang lebih optimal.

f. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas (Rogers dalam Munandar, 2009: 113) adalah:

1) Faktor internal individu

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, di antaranya:

- a) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan individu menerima segala sumber

informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.

- b) Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan dan dapat menerima kritik dari orang lain.
- c) Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

2) Faktor eksternal (Lingkungan)

Faktor eksternal (lingkungan) yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan. Kebudayaan dapat memberikan kreativitas pada seseorang jika memberikan kesempatan pada seseorang untuk mengembangkannya.

Faktor pendukung kreativitas dapat dibagi menjadi empat bagian (Rachmawati & Kurniati, 2012: 27-33) yaitu:

1) Rangsangan mental

Dengan memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis maka anak akan merasa dihargai dan diterima keberadaannya sehingga anak akan berkarya dan memiliki keberanian untuk memperlihatkan kemampuannya.

2) Iklim dan kondisi lingkungan

Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Stimulasi mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kanan dan otak kiri.

3) Peran guru

Guru memegang peran lebih dari sekadar pengajar, melainkan pendidik dalam arti sesungguhnya. Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya. Guru juga figur yang senang melakukan kegiatan kreatif dalam hidupnya.

4) Peran orangtua

Keikutsertaan orangtua dalam mengembangkan kreativitas anak menjadi salah satu faktor yang sangat berperan.

g. Indikator Kreativitas

Indikator dalam kreativitas anak yaitu diambil dari proses kreatif dan ciri-ciri anak kreatif yang telah disimpulkan dari beberapa pendapat ahli dan dimodifikasi sesuai dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam. Berikut penjelasan mengenai kemampuan berpikir kreatif:

- 1) *Fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide, jawaban, dan pertanyaan yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.
- 2) *Flexibility* (Keluwesan) didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran.
- 3) *Originality* (keaslian) adalah kemampuan menghasilkan ide atau produk baru yang unik, tidak umum, dan berbeda dari orang lain.
- 4) *Elaboration* (terperinci) yaitu kemampuan dalam menambahkan atau memperinci detail-detail dan memperindah suatu objek sehingga menjadi lebih menarik.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan Sumber Belajar Berbasis Media Bahan Alam

a. Pengerian Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan Sumber Belajar Berbasis Media Bahan Alam

Model pembelajaran merupakan salah satu hal terpenting yang perlu diperhatikan untuk melakukan rancangan pembelajaran supaya tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dapat berjalan secara maksimal. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dan untuk menentukan perangkat-perangkat yang akan digunakan dalam pembelajaran (Joyce dalam Ngalimun, 2014: 7). Selain

itu, model pembelajaran adalah salah satu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak (Amri, 2013: 4).

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang didalamnya menggambarkan sebuah proses pembelajaran yang dapat dilaksanakan oleh guru dan dapat digunakan dalam mentransfer pengetahuan maupun nilai-nilai kepada anak (Suprihatiningrum, 2013: 145). Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran dengan kata lain merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Komalasari, 2013: 57).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rancangan pembelajaran dan pola pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir proses pembelajaran yang disajikan secara khas oleh guru untuk mencapai tujuan belajar. Salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak adalah model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam.

Model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam merupakan modifikasi dari model pembelajaran *project based learning*. *Project-based learning* (PjBL)

adalah pembelajaran yang didasarkan pada konstruktivisme yang pertama kali diusulkan oleh John Dewey. PjBL adalah pendekatan yang efektif dan sejalan dengan filosofi Dewey yang mengemukakan "*learning by doing*" yang mencerminkan teori konstruktivisme. Anak-anak menyimpan lebih banyak informasi ketika mereka belajar sambil melakukan. Belajar dengan melakukan memiliki manfaat besar dalam membentuk pembelajaran anak. Pengalaman berkualitas tinggi serta kesinambungan pengalaman adalah yang terpenting (Bell, 2010: 42; Habok & Nagy, 2016: 1; Jumaat et al, 2017: 1).

Pendekatan berbasis proyek mengadopsi pendekatan konstruktivisme yang berfokus pada proses pembelajaran mendalam melalui metode inkuiri. Pembelajaran dilihat sebagai proses penyelidikan kreatif dan tugas guru tidak memberikan jawaban tetapi untuk memfasilitasi proses belajar, mendengarkan, meneliti dan belajar, bersama dengan anak-anak. (Renaldi dalam Rahman et al., 2012: 107-108). *Project based learning* berakar pada gerakan pendidikan progresif, yang menganjurkan untuk lebih banyak pendekatan yang berpusat pada anak dan pengalaman untuk pendidikan yang mendukung "pembelajaran yang lebih dalam" melalui eksplorasi aktif terhadap masalah dan tantangan dunia nyata (Pellegrino & Hilton, 2012; 114).

Projec based learning merupakan strategi pembelajaran dimana anak harus membangun pengetahuan dan konten sendiri serta mendemonstrasikan pemahaman baru melalui berbagai bentuk

representasi (NYC, 2009: 8). *Project based learning* adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks (Al-Tabany, 2014: 42).

Malaguzzi seorang pendidik pendiri di sekolah Reggio Emilia dari Italia menyatakan bahwa pendekatan proyek telah dilaksanakan sejak tahun 1940-an dan menunjukkan bahwa anak-anak yang berada di lingkungan yang tepat, dengan bahan yang tepat, rekan kerja kolaboratif, dan orang dewasa yang suportif mampu memiliki tingkat kreativitas yang tinggi (Cress & Holm, 2016: 236). Lima elemen penting desain proyek yang mendefinisikan bahwa apa yang kita sebut pembelajaran berbasis proyek memiliki standar yakni masalah atau pertanyaan yang menantang, keaslian, suara dan pilihan anak, kritik dan revisi, dan produk umum (Larmer et al, 2015: 26). Guru atau instruktur tidak lebih aktif dalam kegiatan dan melatih atau membantu anak secara langsung dalam kerja proyek, akan tetapi guru menjadi pendamping, fasilitator, dan memahami pikiran belajar (Ngalimun, 2014: 191).

Pembelajaran berbasis proyek merupakan sinonim dari model pembelajaran berbasis masalah. Perbedaan utama antara keduanya adalah bahwa dalam pembelajaran berbasis masalah fokus utamanya adalah pada proses pembelajaran, sedangkan pembelajaran berbasis proyek fokus utamanya adalah berujung pada produk akhir (Kokotsaki, 2016: 2).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek dimana anak bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata. Kerja proyek memuat tugas-tugas kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan dimana guru berperan sebagai fasilitator dan pendamping.

Model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam adalah sebuah model pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan proyek dengan menggunakan bahan alam seperti daun, bunga, batu-batuan, biji-bijian, kayu, kulit kerang sebagai sumber belajar yang ditempel dan dibentuk sesuai dengan ide dan imajinsi anak. Sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu anak dalam belajar, sebagai perwujudan dari kurikulum. Sumber belajar juga dapat diartikan sebagai segala tempat atau lingkungan, orang, dan benda yang dapat mengandung informasi yang menjadi wahana bagi anak untuk melakukan proses pembelajaran (Majid, 2008: 170).

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat membantu anak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, sumber belajar juga merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh anak untuk mempelajari suatu bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan

yang hendak dicapai. Sumber belajar disini meliputi, orang, alat dan bahan, aktivitas, dan lingkungan (Sanjaya, 2010: 175).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh anak untuk mempelajari suatu hal dan tidak terbatas dapat berupa orang, alat, bahan, dan lingkungan yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Pengertian sumber belajar sangat luas, namun secara umum ada beberapa klasifikasi sumber belajar. Majid (2008: 170-171) mengklasifikasikan sumber belajar menjadi lima hal yaitu tempat, benda, orang, buku, dan peristiwa. Klasifikasi tersebut secara ringkas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Tempat atau lingkungan sekitar dimana seseorang dapat belajar dan melakukan perubahan tingkah laku, seperti sungai, pasar, gunung, museum, dll.
- 2) Segala benda yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku anak.
- 3) Orang yang memiliki keahlian tertentu sehingga anak dapat belajar sesuatu kepada orang tersebut.
- 4) Segala macam buku yang dapat dibaca secara mandiri oleh anak.
- 5) Peristiwa dan fakta yang sedang terjadi.

Berdasarkan klasifikasi di atas, sumber belajar dapat digolongkan menjadi: pesan, orang, alat, bahan, teknik, dan lingkungan. Berdasarkan klasifikasi di atas, dapat dilihat bahwa bahan alam merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang termasuk ke dalam klasifikasi sumber belajar bahan atau *materials*. Bahan alam yang melimpah serta beraneka ragam dapat menjadi sumber belajar bagi siswa.

Lingkungan alam yang dipenuhi bahan-bahan alami yang menarik dapat mengundang permainan kreatif yang terinspirasi oleh imajinasi anak-anak. Alat peraga yang instan tidak menawarkan tantangan atau peluang yang dapat memunculkan ide anak, namun ketika anak-anak harus menemukan benda-benda alami yang dapat mereka gunakan untuk mewakili apa yang mereka bayangkan hal tersebut akan lebih menstimulus ide dan imajinasi anak. (Kiewra & Veselack, 2016: 72).

Bermain dengan materi yang disediakan oleh alam memiliki nilai tambah untuk membantu anak-anak belajar peduli terhadap alam. Jika kita mendorong anak-anak untuk mengasah imajinasi dan daya cipta anak sendiri, maka membutuhkan hal baru misalnya mainan baru untuk menghasilkan kapasitas untuk bermain kreatif. Membantu anak mengembangkan keterampilan dan nilai-nilai yang memungkinkan pengelolaan yang lebih baik atas bumi dan sumber daya alam yang ada (Linn, 2008: 200).

Ada 4 elemen sumber belajar utama dalam pembelajaran berbasis alam (Ambrose & Amstrong, 2009: 17) yaitu sebagai berikut:

- 1) Bumi. Sumber belajar yang berasal dari bumi meliputi tanaman, tanah, batu, pasir, tanah liat dan lumpur. Sumber belajar tersebut memberi kesempatan untuk dibangun, digali, dicampur, dan dibentuk. Sedangkan batu besar dapat diraba dan dipanjat. Bumi juga merupakan sebagai tempat belajar pertumbuhan dan perawatan tanaman dan hewan.

- 2) Air. Air mudah digunakan dalam kegiatan pada area *outdoor*, sehingga memberikan kesempatan untuk dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar. Mengeksplor kubangan dan sungai kecil menggunakan pompa, kincir air, dan pipa dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak.
- 3) Udara. Udara juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar meliputi bunyi, baling-baling dan gelembung. Kegiatan menggunakan udara sangat bermacam salah satunya seperti bermain kincir angin dan layangan.
- 4) Api. Api juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi anak. kegiatan menggunakan api dapat memberikan pengalaman kepada anak tentang suhu. Api memiliki banyak manfaat dan kerugian yang penting untuk dipelajari anak. Selain itu api juga dapat dijadikan sebagai salah satu cara anak untuk belajar tentang keamanan dan keselamatan.

Penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak akan menjadi lebih bermakna, karena dalam pembelajaran dengan menggunakan model tersebut anak akan berinteraksi dengan bahan dari alam secara langsung dan dapat terinspirasi untuk menuangkan inspirasi, ide, imajinasi dan ekspresinya. Selain dapat terlibat langsung dengan benda-benda alam, juga dapat menyajikan pengalaman dan suasana baru dalam belajar. Memberikan

kesempatan kepada anak untuk menampilkan, menciptakan, menghasilkan, melakukan sesuatu, dan mendorong tingkat berfikir atau imajinasi yang lebih tinggi dan keterampilan pemecahan masalah. Banyak manfaat yang akan anak dapat melalui pembelajaran tersebut, selain meningkatkan kreativitas anak juga dapat menambah pengetahuan anak tentang benda-benda yang ada di lingkungan alam sekitarnya.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dengan Sumber Belajar Berbasis Media Bahan Alam

Model pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar. Pemilihan model pembelajaran juga harus dipertimbangkan, hal ini karena tidak semua karakteristik dari model pembelajaran tersebut cocok untuk anak usia dini dan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki anak. Karakteristik pembelajaran berbasis proyek adalah bentuk pengajaran yang berpusat pada anak berdasarkan tiga prinsip konstruktivis: belajar adalah spesifik konteks, peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan mencapai tujuan melalui interaksi sosial berbagi pengetahuan dan pemahaman (Cocco dalam Menzies et al, 2016: 8).

Model pembelajaran yang tepat dan baik merupakan model yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas ataupun lapangan, dengan kata lain model pembelajaran harus sesuai, efektif dan efisien saat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai sesuai dengan harapan. Memilih model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran di

taman kanak-kanak, maka harus diketahui dulu ciri-ciri model pembelajaran, karena memiliki makna yang lebih luas dari strategi, metode, atau prosedur.

Model pembelajaran harus memiliki empat unsur dasar yang dapat menjadi pertimbangan dalam pemilihan dan pengembangan model. Joyce, et al (2009: 104-108) menyatakan bahwa sebuah model pembelajaran dapat dianalisis sesuai dengan empat konsep operasional dengan karakteristik sebagai berikut:

- 1) *Syntax* adalah urutan-urutan atau langkah-langkah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran
- 2) *Social system* adalah aturan-aturan yang berlaku dalam proses pembelajaran.
- 3) *Principle of reaction* adalah perilaku yang seharusnya dilakukan oleh guru pada saat proses pembelajaran.
- 4) *Support system* adalah mengenai perangkat-perangkat pendukung dalam proses pembelajaran, segala sarana, bahan, alat, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran.

1) Sintaks

Pelaksanaan model pembelajaran *Project based learning* menggunakan sumber belajar berbasis media bahan alam ini menggunakan berbagai langkah kegiatan yang mana telah dikembangkan dari *syntax* aslinya, yaitu model pembelajaran *project based learning*. Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaan model

pembelajaran *project based learning* menggunakan sumber belajar berbasis media bahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak:

- a) Pembelajaran yang dimulai dengan pertanyaan mendasar, yaitu pertanyaan yang dapat menstimulus anak agar masuk dalam pembelajaran. Adapun contohnya seperti memberikan pertanyaan tentang bentuk apa saja yang dapat anak buat dengan menggunakan daun dan bunga, apakah anak dapat membuat gambar bentuk rumah menggunakan kayu dan batu-batuan.
- b) Mendesain perencanaan proyek yang dilakukan oleh anak serta alat dan bahan yang akan digunakan anak dalam menyelesaikan suatu proyek. Misalnya anak menentukan sendiri bentuk dan gambar apa yang akan anak buat, bahan alam apa saja yang akan anak gunakan, dan jumlah bahan alam yang anak gunakan dalam membuat karyanya.
- c) Menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek secara bersama-sama yang berisikan mengenai target waktu pelaksanaan, yang diharapkan mampu untuk tepat waktu dan tepat sasaran.
- d) Memonitor anak dan kemajuan proyek, yaitu pada tahapan ini guru harus memonitor (memantau) aktivitas anak selama menyelesaikan proyek, yang dilakukan dengan cara membimbing dan memfasilitasi anak pada setiap proses. Misalnya guru mengawasi apakah ada anak yang mengalami

kesulitan dan membimbingnya dalam melakukan kegiatan proyek.

- e) Menguji hasil, pada tahapan ini guru melakukan penilaian yang bertujuan untuk mengukur ketercapaian kriteria ketuntasan minimal yang berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing anak dengan cara tanya jawab. Misalnya guru dapat melakukan penilaian atau menguji hasil karya anak dengan bertanya dengan anak bentuk apa yang sedang anak buat beserta bagian-bagiannya saat proses kegiatan proyek berlangsung.
- f) Mengevaluasi Pengalaman, tahapan ini adalah tahapan akhir dalam kegiatan ini, guru dan anak melakukan refleksi. Pada tahap ini pula anak diminta mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Misalnya anak diminta untuk menceritakan tentang pengalamannya dalam kegiatan proyek, menceritakan gambar apa dan benda apa saja yang anak gunakan dalam membuat karyanya.

2) *Social System*

Social system dalam pelaksanaan pengembangan model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam yaitu anak akan melakukan kegiatan proyek secara individu. Pelaksanaan pembelajaran merupakan berpusat pada anak, sehingga dalam kegiatan proyek ini anak yang aktif dalam melaksanakan pembelajaran. Anak diminta untuk mengamati benda

atau bahan alam yang ada pada contoh dan yang disediakan oleh guru, kemudian anak memilih bahan alam mana saja yang ingin digunakan dalam kegiatan proyek. Pada akhir kegiatannya anak diminta untuk menjelaskan mengenai hasil proyek yang telah anak buat.

3) Peran Guru

Teacher responsive merupakan peran yang dilakukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada pembelajaran ini yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam, guru berperan sebagai fasilitator bagi anak. Guru juga berperan sebagai monitoring, pendamping, motivator dan evaluator bagi anak pada saat kegiatan pembelajaran proyek berlangsung.

- a) Fasilitator selama proses pembelajaran berlangsung. Artinya guru memberikan pelayanan kepada anak agar mudah menerima dan memahami materi pembelajaran
- b) Monitoring, guru melakukan monitoring atau pengamatan terhadap proyek yang di kerjakan anak
- c) Pendamping, guru melakukan pendampingan terhadap anak terlebih kepada anak yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan proyek.
- d) Motivator, guru memberikan motivasi kepada anak yang mengalami kesulitan dan percaya diri. Guru memberikan

anak motivasi agar dapat membuat produk dalam kegiatan pembelajaran.

- e) Evaluator, guru melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran dengan model pembelajaran.

4) *Support System*

Pada proses pelaksanaan pengembangan model pembelajaran *project based learning*, terdapat *support system* atau perangkat pendukung pelaksanaan pembelajaran. *Support system* yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah menggunakan berbagai macam bahan alam yang dapat membantu anak dalam proses pembelajaran. Selain gambar, adapun *support system* yang digunakan dalam pembelajaran ini dengan menggunakan sumber belajar berbasis media bahan alam seperti daun, batu-batuan kecil, bunga, dan biji-bijian.

c. Manfaat Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan Sumber Belajar Berbasis Media Bahan Alam

Model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam memiliki manfaat dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah manfaat menggunakan sumber belajar berbasis alam. Manfaat pembelajaran berbasis alam (Hoed, 2014: 16) adalah sebagai berikut (1) meningkatkan percaya diri, keterampilan sosial, komunikasi, motivasi, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, pengetahuan tentang alam, prestasi akademik, kemampuan kognitif,

kreativitas dan kegembiraan; (2) membantu anak dalam mengidentifikasi tentang individual dan kelompok; (3) mendukung perilaku dan kesadaran tentang ekologi; (4) menurunkan stress dan merubah kemalasan.

Beberapa keuntungan menggunakan benda-benda alami adalah (Dattner, 2019: 2):

- 1) Bahan-bahan alami merangsang kreativitas dan imajinasi anak-anak karena mereka dapat digunakan dalam permainan dengan banyak cara. Benda-benda alami dengan seringkali mendorong anak-anak untuk terlibat dalam pengalaman bermain yang lebih kaya.
- 2) Bahan alami memiliki manfaat sensorik. Memiliki tekstur, ukuran, warna, dan aroma yang berbeda. Memberikan stimulasi lebih kepada anak-anak untuk membantu meningkatkan kesadaran dan koordinasi tangan/jari.
- 3) Sumber daya alam dapat diakses dan dikumpulkan dari halaman belakang, dan sekolah/prasekolah itu sendiri tanpa biaya. Bahan alam yang sudah tidak digunakan lagi memiliki bahaya minimal terhadap lingkungan.

Eveline Siregar & Hartini Nara (2010: 128-129) menyatakan bahwa sumber belajar bermanfaat untuk memfasilitasi kegiatan belajar agar menjadi lebih efektif dan efisien. Hal tersebut dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung;

- 2) Menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi, atau dilihat secara langsung;
- 3) Menambah dan memperluas cakrawala sains yang ada di dalam kelas;
- 4) Memberikan informasi yang akurat dan terbaru;
- 5) Membantu memecahkan masalah pendidikan dalam lingkup makro maupun mikro;
- 6) Memberikan motivasi positif; dan
- 7) Menstimulus untuk berfikir kritis, mestimulus untuk bersikap lebih positif serta berkembang lebih jauh.

Berdasarkan beberapa manfaat yang diungkapkan ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sumber belajar tidak hanya menyalurkan pesan saja, melainkan juga dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran. Peningkatan proses pembelajaran pada akhirnya akan meningkatkan kualitas anak. Khususnya untuk sumber belajar berbasis alam diharapkan mampu memberikan manfaat untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, memperluas cakrawala, memberi informasi yang akurat, serta merangsang untuk berfikir kritis.

d. Tujuan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan Sumber Belajar Berbasis Media Bahan Alam

Tujuan dari model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam adalah membiasakan anak untuk dapat merealisasikan ide dan imajinasi anak, melatih kreativitas anak melalui kegiatan proyek menggunakan bahan alam yang dapat menghasilkan pendapat, pernyataan dan produk karya.

Model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan anak, sebab anak dapat secara langsung mengalami dan

dapat mengoptimalkan potensi panca indranya untuk berinteraksi dengan benda dari alam dan dapat dituangkan anak dalam hasil produk pada kegiatan pembelajaran yang menstimulus kreativitas. Anak akan menjadi individu yang aktif dalam melakukan kegiatan pembelajarannya. Anak dapat menggunakan benda-benda dari alam dan mengaplikasikannya menjadi apa saja yang sesuai dengan ide dan imajinasi anak, seperti membuat gambar rumah, mobil, bunga, pohon, dan lain sebagainya. Kegiatan tersebut dapat bermanfaat bagi anak karena hal ini dapat menstimulasi perkembangan kreativitas seorang anak.

e. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran *Project Based Learning* dengan Sumber Belajar Berbasis Media Bahan Alam

Model pembelajaran *project based learning* memiliki prinsip sebagai berikut: (Wena, 2014: 145).

- 1) Prinsip sentralistis (*centrality*) menegaskan bahwa kerja proyek merupakan esensi dari kurikulum. Model ini merupakan pusat strategi pembelajaran, dimana anak belajar konsep utama dari suatu pengetahuan melalui kerja proyek. Oleh karena itu, kerja proyek bukan merupakan praktik tambahan dan aplikasi praktis dari konsep yang sedang dipelajari, melainkan menjadi sentral kegiatan pembelajaran di kelas.
- 2) Prinsip pertanyaan penuntun (*driving question*) berarti bahwa kerja proyek berfokus pada pertanyaan atau permasalahan yang dapat mendorong anak untuk berjuang memperoleh konsep atau prinsip utama.

- 3) Prinsip investigasi konstruktif (*constructive investigation*) merupakan proses yang mengarah kepada pencapaian tujuan, yang mengandung kegiatan inkuiri, pembangunan konsep, dan resolusi. Penentuan jenis proyek haruslah dapat mendorong anak untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri untuk memecahkan persoalan yang dihadapinya. Dalam hal ini guru harus mampu merancang suatu kerja proyek yang mampu menumbuhkan rasa ingin meneliti, rasa untuk berusaha memecahkan masalah, dan rasa ingin tahu yang tinggi.
- 4) Prinsip otonomi (*autonomy*) dalam pembelajaran berbasis proyek dapat diartikan sebagai kemandirian anak dalam melaksanakan proses pembelajaran, yaitu bebas menentukan pilihannya sendiri, bekerja dengan minimal supervisi, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu lembar kerja anak, petunjuk kerja praktikum, dan yang sejenisnya bukan merupakan aplikasi dari PjBL. Dalam hal ini guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk mendorong tumbuhnya kemandirian anak.
- 5) Prinsip realistik (*realism*) berarti bahwa proyek merupakan sesuatu yang nyata. PjBL harus dapat memberikan perasaan realistik kepada anak dan mengandung tantangan nyata yang berfokus pada permasalahan autentik, tidak dibuat-buat, dan solusinya dapat diimplementasikan di lapangan.

Model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam memiliki prinsip *productive and creative with nature*.

- 1) *Productive with nature* artinya model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam menjadikan anak aktif dan produktif dalam kegiatan proyek sehingga anak dapat menghasilkan, menciptakan, merealisasikan dan memvisualisasikan dirinya dengan menggunakan bahan alam.
- 2) *Creative with nature* artinya model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam memberikan anak kebebasan untuk berpikir, mengungkapkan dan menuangkan ide dan imajinasinya dengan anak yang berperan aktif dalam menentukan pengetahuan, ide dan imajinasinya menggunakan bahan alam.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

- a. *Designing Movement Activities To Develop Children's Creativity In Early Childhood Education* (Cheung, 2010: Hongkong)

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan gerakan kreatif yang dikembangkan dalam penelitian ini bisa menjadi salah satu cara efektif untuk mempromosikan kreativitas di taman kanak-kanak karena sebagian besar anak-anak memiliki sejumlah kreativitas selama kegiatan dengan beberapa anak lebih kreatif daripada yang lain. Sejak

pertama kali anak-anak berpartisipasi dalam kegiatan gerakan kreatif, para guru telah mengamati peningkatan motivasi kreatif dan minat untuk terlibat dalam kegiatan. Mereka juga menemukan bahwa kegiatan memberikan banyak kesempatan untuk berpikir kreatif yang membuat anak-anak merasa tertarik dan tertantang. Respon gerakan anak-anak menjadi lebih bervariasi dan selalu memberi kejutan kepada para guru.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa anak usia dini dapat mengalami peningkatan kreativitas. Salah satunya kreativitas anak dalam pergerakan, anak dapat mengembangkan pemikiran kreatif dan imajinasinya dalam gerakan. Apabila kreativitas setiap anak distimulus dengan baik, maka akan mungkin pemikiran kreatif anak akan terus berkembang. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian tersebut dilakukan dalam menstimulus kreativitas gerak anak. Penelitian ini dapat mendukung penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak dengan cara menstimulus melalui model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam.

b. *Creativity In Early Childhood Education Program* (Asli Yildirim: 2010, Turkey).

Hasil penelitian ini, dapat dikatakan bahwa jumlah akuisisi yang secara langsung menyatakan perkembangan kreativitas dalam program pendidikan anak usia dini cukup rendah. Namun, kreativitas dalam program pendidikan anak usia dini diadopsi sebagai aspek paling mendasar dari program ini. Dalam hal ini, dalam bagian "anak dan

keaktivitas" pentingnya kreativitas untuk anak ditekankan. Selain itu, guru dipandu dalam hal memilih materi yang mendukung kreativitas dan petunjuk diberikan kepada mereka mengenai sikap yang mendukung kreativitas.

Apa yang harus dilakukan oleh guru adalah mempertimbangkan properti dan kebutuhan anak-anak di kelas mereka dan mempersiapkan pengalaman kreatif yang cocok untuk mereka di bawah bimbingan program bingkai ini ditemukan bahwa rasio indikator kreativitas berbeda tergantung pada daerah pengembangan. Indikator "kontinuitas" ada sebagian besar dalam kegiatan di bidang kognitif dan perawatan diri. "Fleksibilitas" ada dalam bahasa dan "bermimpi" ada di kedua bidang sosialemosional dan perawatan diri. Indikator "orisinalitas" datang ke garis depan sebagian besar dalam kegiatan di daerah psikomotor. "Keingintahuan" adalah indikator yang jarang terlihat; Namun demikian, itu muncul dalam kegiatan dibidang kognitif. Selain itu, terlihat bahwa semua kegiatan untuk keterampilan perawatan diri memiliki indikator "elaborasi", "pengambilan risiko" dan "kompleksitas".

Kesimpulannya, dapat dikatakan bahwa kegiatan yang direncanakan untuk meningkatkan keterampilan hidup anak-anak juga berguna untuk menekankan kreativitas anak-anak. Ditemukan bahwa hal tersebut memfasilitasi pengembangan kreativitas, kegiatan yang direncanakan oleh guru didasarkan pada hal-hal yang dapat dialami anak-anak dalam kehidupan nyata.

Hasil dari penelitian dapat mendukung penelitian yang akan dilakukan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam meneliti kreativitas anak usia dini dalam penelitian model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak.

- c. *The Effect of Project Based Learning in Teaching EFL Vocabulary to Young Learners of English: The Case of Pre-school Children* (Kimsesiz et al., 2017: Turki)

Hasilnya menunjukkan bahwa instruksi PjBL secara positif mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar kosakata EFL. PjBL juga mengamati telah memberikan masukan yang kaya termasuk penggunaan bahasa alami, keharusan selama kegiatan, dialog antara guru dan anak-anak. Selanjutnya, PjBL mempromosikan keterlibatan aktif anak-anak dan meningkatkan motivasi dan kerjasama di antara para pelajar. Adapun hasil observasi, menunjukkan bahwa anak-anak lebih aktif selama kelas dengan PjBL; namun, mereka cenderung kurang aktif di kelas dengan metode dan teknik tradisional.

Dari hasil penelitian yang didapat di atas, peneliti dapat menjadikan salah satu pendukung dalam melakukan penelitian tentang model pembelajaran *project based learning*, namun terhadap aspek yang berbeda. Penelitian di atas menggunakan model pembelajaran *project based learning* sebagai salah satu model untuk meningkatkan kosa kata anak. Di sini peneliti menggunakan model pembelajaran *project based*

learning dengan sumber belajar berbasis media bahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak.

- d. *Between the big trees: A project-based approach to investigating shape and spatial thinking in a kindergarten program* (Cohrsen et al., 2017: Australia)

Hasilnya menunjukkan ruang lingkup bahwa pendekatan berbasis proyek untuk pengajaran dan pembelajaran matematika, diposisikan dalam kurikulum berbasis permainan, menyediakan bagi anak-anak prasekolah untuk menunjukkan kompetensi mereka secara informal dengan cara yang otentik bagi dunia anak.

Dari hasil penelitian di atas, dapat dijadikan salah satu pendukung yang digunakan dalam melakukan penelitian ini. *Project based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Selain itu banyak penelitian yang dilakukan menggunakan model *project based learning* dalam meningkatkan kecerdasan anak. Salah satunya akan dilakukan penelitian pengembangan model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam dalam meningkatkan kreativitas anak.

C. Kerangka Pikir

Menstimulus perkembangan anak sejak dini merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Stimulus dilakukan menggunakan kegiatan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, serta mencapai perkembangan anak menjadi lebih optimal. Dalam menstimulus perkembangan anak guru menghadapi kendala dan

kesulitan mengembangkan sebuah model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan di sekolah secara umum menggunakan metode konvensional. Terlebih lagi dalam menggunakan model pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak. Secara umum kegiatan yang rutin dilakukan adalah menggambar dan mewarnai. Guru masih kekurangan variasi dalam kegiatan yang menstimulus kreativitas anak.

Kreativitas memiliki karakteristik yang harus anak miliki yakni *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration*. Anak yang kreatif memiliki banyak ide, memiliki ide yang bervariasi, menghasilkan ide yang berbeda, dan memperinci ide dan hasil karyanya. Dalam meningkatkan kreativitas anak diperlukan model pembelajaran yang dapat menstimulus 4 karakteristik kreativitas tersebut agar anak dapat dikatakan kreatif. Anak yang kreatif akan memiliki kesiapan dan mampu menghadapi kehidupan di masa yang akan datang.

Model pembelajaran *project based learning* adalah salah satu model pembelajaran yang sering digunakan di sekolah. Model pembelajaran *project based learning* memiliki langkah-langkah, peraturan, perangkat pendukung dan peran guru dalam penerapannya. Model pembelajaran *project based learning* yang digunakan di sekolah dapat dilakukan dengan memodifikasinya menjadi lebih menarik sehingga mampu menarik perhatian anak dan juga lebih menyenangkan bagi anak. Model pembelajaran *project based learning* dapat dimodifikasi dengan menambahkan perangkat pendukung berupa sumber belajar berbasis alam. Sumber belajar berbasis alam seperti tumbuhan, batu, kayu, biji-bijian dapat digunakan sebagai alat pendukung dalam kegiatan proyek.

Pengembangan model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam dapat dilaksanakan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dilapangan, yang berhubungan dengan kesulitan guru dalam menerapkan model pembelajaran dan variasi kegiatan di sekolah. Pengembangan model pembelajaran ini didukung oleh berbagai literatur yang berkaitan tentang model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam. Pengembangan model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam ini dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini, karena model pembelajaran ini memfasilitasi karakteristik belajar anak usia dini. Kegiatan ini berupa kegiatan bermain dalam kegiatan proyek. Pada kegiatan ini anak melakukan kegiatan proyek dan menciptakan suatu produk hasil karya. Kegiatan tersebut menggunakan benda-benda konkrit yang ada di alam seperti tumbuh-tumbuhan. Kegiatan ini berpusat pada anak dan kegiatanpun dibuat semenarik mungkin.

Model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam dapat meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan yang terdapat pada model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam yang mengandung unsur *fluency, flexibility, originality* dan *elaboration* sehingga mampu meningkatkan kreativitas anak.

D. Pertanyaan Penelitian

Sesuai dengan kajian teori dan kerangka pikir yang telah dijabarkan, maka terdapat beberapa pertanyaan penelitian, yakni 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?
 - a. Sintaks model pembelajaran pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam seperti apa yang dibutuhkan dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun?
 - b. *Social system* model pembelajaran pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam seperti apa yang dibutuhkan dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun?
 - c. Apa *support system* model pembelajaran pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam yang dibutuhkan dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun?
 - d. Apa peran guru dalam model pembelajaran 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 media bahan alam yang sesuai dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun?

- a. Apakah model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam sesuai dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun menurut ahli materi?
 - b. Apakah model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam sesuai dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun menurut ahli media?
 - c. Apakah model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam sesuai dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun menurut guru?
3. Apakah model pembelajaran *project based learning* dengan sumber belajar berbasis media bahan alam efektif dan layak dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun?