

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Kreativitas merupakan salah satu potensi anak yang penting untuk dikembangkan, karena anak usia dini berada pada masa emas yang menjadi pondasi bagi perkembangan di usia selanjutnya. Pada dasarnya setiap anak sudah memiliki kreativitas dengan tingkat kreativitas yang berbeda-beda dan dalam kreativitas proses berpikir tidak terbatas oleh aturan atau batasan apapun. Menurut James J. Gallagher (dalam Rachmawati & Kurniati, 2017), kreativitas adalah sebuah proses mental dimana seseorang menciptakan ide atau produk baru, mengkombinasikan ide atau produk yang ada dengan cara yang baru.

Kreativitas sangat penting dikembangkan karena memiliki pengaruh terhadap kehidupan seseorang, seperti kemampuan pada ide gagasannya, pemecahan terhadap suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari serta berpengaruh pada prestasi akademik (dalam Maulana & Mayar, 2019). Menurut Wati & Maemunah (2021) kreativitas dapat dijadikan sebagai pengaktualisasian diri seperti halnya gambaran berpikir kreatif yang dapat meningkatkan kualitas hidup dan bermanfaat untuk lingkungan sosial.

Kreativitas anak usia dini memiliki peranan penting dalam perkembangan anak di masa depan. Melalui kegiatan kreatif seperti karya seni, eksperimen sederhana atau permainan imajinatif, anak akan belajar berpikir kritis sehingga mereka dapat menemukan solusi kreatif untuk tantangan atau memecahkan masalah di masa depan. Selain itu kreativitas pada anak usia dini dapat melatih bakat kreatif yang dapat melahirkan ide-ide baru dengan cara mengekspresikan diri dengan cara yang unik. Kegiatan kreatif dapat membangun rasa percaya diri anak, menghargai keunikan diri sendiri dan meningkatkan kemampuan komunikasinya. Kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif juga dapat memberikan mereka kesempatan untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka.

Dengan demikian, perkembangan kreativitas ialah salah satu kemampuan seseorang yang penting untuk dikembangkan sejak dini karena memiliki dampak untuk kehidupan seseorang di masa yang akan datang dengan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah seperti berimajinasi, berinovasi, menuangkan ide, mengembangkan dan menghasilkan ide atau gagasan yang baru.

Menurut teori kreativitas Guilford (dalam Mulyani, 2019), terdapat empat aspek perkembangan kreativitas yaitu memiliki kemampuan menghasilkan banyak ide gagasan dari pemikirannya terhadap masalah (*Fluency*), memiliki kemampuan dalam mengemukakan jawaban atau pertanyaan yang bervariasi dengan sudut pandang yang berbeda-beda (*Flexibility*), memiliki kemampuan untuk mencetus gagasan baru dari hasil pemikiran sendiri (*Originality*), dan memiliki kemampuan dalam mengembangkan gagasan dengan menambahkan ide untuk menjadi sesuatu yang lebih menarik (*Elaboration*).

Adapun dampak negatif jika kreativitas anak tidak berkembang, diantaranya sulit bagi anak untuk memunculkan ide-ide baru dan menemukan solusi inovatif untuk masalah yang dihadapi. Ketika anak dihadapkan pada tantangan yang kompleks, kurangnya kreativitas dapat membatasi kemampuannya untuk berpikir kritis saat memecahkan masalah. Ekspresi diri anak juga menjadi sulit, sehingga kesulitan dalam menemukan saluran ekspresi yang tepat, yang dapat menyebabkan kebingungan dan kurang percaya diri saat berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini akan membatasi pemahaman dan apresiasi terhadap keunikan yang mereka.

Selain itu, kurangnya kreativitas dapat mempengaruhi kemampuan anak untuk beradaptasi dengan perubahan dan tantangan di dunia yang terus berubah. Anak yang kurang kreatif mungkin memiliki kesulitan keluar dari rutinitas atau zona nyaman mereka, dan mungkin kesulitan menghadapi situasi baru dengan keberanian dan imajinasi. Namun, kreativitas dapat dikembangkan dan didorong dengan dukungan dan lingkungan yang tepat, dan memberikan kesempatan kreatif yang mendorong anak untuk mengatasi keterbatasan kreativitas yang ada. Orang tua dan pendidik berperan penting

dalam mendorong kreativitas anak melalui kegiatan dan tantangan yang merangsang imajinasi anak. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, bermain, dan memecahkan masalah dengan cara yang inovatif, sehingga anak dapat mengembangkan kreativitas mereka secara bertahap.

Berkaitan dengan aspek kreativitas ini, peneliti mendapatkan informasi dari guru di TK Condroidimuko dari hasil penilaian guru tentang kreativitas anak kelompok B yang berjumlah 17 anak sebagai berikut yaitu 13 anak yang belum mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan guru, 9 anak belum mampu menyampaikan pendapatnya, 1 anak yang tidak dapat menyelesaikan tugasnya, 12 anak yang kurang percaya diri dengan hasil karyanya, dan ada 9 anak yang hanya mengandalkan arahan atau instruksi guru tanpa ada inisiatif untuk berinovasi atau menuangkan pemikirannya. Capaian kemampuan kreativitas anak kelompok B dari hasil observasi yaitu terdapat 13 anak dikategorikan Mulai Berkembang (MB), dan 4 anak dikategorikan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan hasil penilaian guru, menunjukkan bahwa capaian perkembangan kreativitas anak masih rendah sebagian besar anak berada pada kriteria mulai berkembang dan belum berkembang. Hal ini diperkuat dengan hasil pengamatan peneliti pada proses pembelajaran di kelas bahwa pada saat tanggal 26 Juli 2023, peneliti mengamati ada beberapa anak hanya mengandalkan arahan atau instruksi pendidik tanpa ada inisiatif untuk berinovatif atau menuangkan pemikirannya, anak belum bisa menjawab pertanyaan yang diajukan pendidik dengan cepat dan lancar sehingga masih adanya bantuan dari pendidik untuk menemukan jawaban, anak menunjukkan rasa tidak percaya diri dan malu dalam menyampaikan ide gagasannya. Selain itu, anak belum mampu menuangkan imajinasinya dalam pembelajaran yang hanya meniru apa yang dicontohkan dan dikatakan oleh pendidik, terdapat anak yang tidak dapat menyelesaikan tugasnya dengan tuntas. Hal ini kemungkinan disebabkan karena pendidik kurang memberikan stimulasi yang efektif dan kreatif yaitu kegiatan pembelajaran yang didominasi oleh guru sehingga anak tidak dapat bebas

berkreasi dalam menuangkan ide gagasan yang dimilikinya untuk mengembangkan kreativitas, kurangnya rasa percaya guru terhadap anak dalam melakukan tugas atau kegiatan sehingga guru membantu menyelesaikan tugas anak atau memperbaiki hasil karya anak dengan sempurna, serta kurangnya dukungan dan penghargaan guru sehingga anak kurang percaya diri dan tidak memiliki motivasi dalam mengembangkan kreativitas.

Permasalahan yang ditemukan, maka perlu adanya metode pembelajaran yang efektif untuk membantu menstimulasi perkembangan kreativitas anak. Metode pembelajaran sebaiknya dirancang untuk memberikan ruang kepada anak dalam berperan aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran supaya anak dapat berkreasi dan menuangkan ide dan gagasannya serta mendorong anak untuk berpikir kreatif. Metode pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak-anak untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan kreativitas anak dapat melalui berbagai metode pembelajaran, salah satunya yaitu metode proyek. Metode proyek merupakan kegiatan yang memiliki konsep "*learning by doing*" yang artinya anak terlibat langsung di lapangan dalam proses pembelajaran secara spontan. Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (dalam Nurliana et al., 2022), metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan cara berpikir, keterampilan, dan kemampuannya dalam memecahkan masalah yang dihadapinya, serta memberikan kesempatan kepada mereka untuk terus berkreativitas dan berkembang seoptimal mungkin. Kegiatan metode proyek merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menuangkan ide dan gagasannya melalui kegiatan seperti membuat karya seni, model atau replika, eksperimen sederhana, permainan sederhana, membuat buku cerita, pementasan drama, taman mini untuk tanaman mereka dan lain sebagainya.

Metode proyek merupakan solusi yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak. Metode proyek melibatkan anak dalam kegiatan proyek, memberikan anak kesempatan untuk eksplorasi dan penemuan yang mendalam. Anak mengembangkan rasa ingin tahu yang merangsang pemikiran kreatif. Anak dapat mencari informasi, mengembangkan, dan menemukan perspektif baru yang mendorong munculnya ide-ide baru. Selain itu, metode proyek dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan pemecahan masalah secara kreatif dengan mengasah kemampuan berpikir secara fleksibel dan inovatif. Untuk mencapai tujuan proyek mereka, anak-anak harus melakukan perencanaan, merancang strategi, dan menerapkan solusi yang kreatif.

Metode proyek juga mendorong kolaborasi dan komunikasi antar anak. Melalui kegiatan proyek, anak-anak belajar untuk bekerja dalam kelompok, berbagi ide, berdiskusi, dan menghargai perspektif orang lain. Kegiatan proyek memungkinkan anak-anak mengekspresikan kreativitas mereka dengan cara yang unik. Penggunaan metode proyek dalam pembelajaran untuk memberikan lingkungan yang merangsang yang mengembangkan kreativitas anak. Melalui eksplorasi, pemecahan masalah secara kreatif, kolaborasi, dan ekspresi kreatif, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kreatif yang kritis untuk menghadapi tantangan di dunia yang terus berubah.

Dengan demikian, melalui metode proyek diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu mengembangkan ide atau gagasan anak, anak dapat berkreasi, berimajinasi, dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, percaya diri dengan hasil karya sendiri, berani menuangkan pemikirannya dan inovatif. Oleh karena itu, maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai penerapan metode proyek untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Condroidimuko.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode proyek pada anak kelompok B di TK Condrodimuko?
2. Bagaimana metode proyek dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Condrodimuko?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui penerapan metode proyek pada anak kelompok B di TK Condrodimuko.
2. Mengetahui metode proyek dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK Condrodimuko.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan pengetahuan serta menjadi pengembangan ilmu dan referensi dalam upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini untuk pengoptimalan perkembangan anak melalui kegiatan metode proyek.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan atau bahan evaluasi untuk penelitian berikutnya.

##### b. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kreativitas anak. Melalui metode proyek dapat membantu melatih imajinasi anak, menuangkan ide kreatif serta melatih anak dalam memecahkan masalah sehingga dapat mengoptimalkan perkembangan anak.

##### c. Bagi Guru dan Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ide pemikiran dan meningkatkan kompetensi pendidik dalam merancang metode

pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

#### **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Pada bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi yang bertujuan untuk mempermudah dalam pemahaman dan penelaahan penelitian yang terdiri dari gambaran kandungan dalam setiap bab dari penulisan skripsi ini :

##### **1. Bab I Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

##### **2. Bab II Kajian Pustaka**

Bab ini menjelaskan tentang kreativitas, metode proyek, penelitian relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis tindakan.

##### **3. Bab III Metode Penelitian**

Bab ini membahas desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan isu etik.

##### **4. Bab IV Temuan Dan Pembahasan**

Bab ini membahas hasil dan pembahasan penelitian serta kendala penelitian.

##### **5. Bab V Simpulan Dan Rekomendasi**

Bab ini membahas simpulan dan rekomendasi.