

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada masa anak usia dini adalah masa yang paling penting karena pada masa inilah pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karakteristik anak usia dini menjadi sesuatu yang harus dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal dengan mengingat betapa pentingnya usia tersebut. Salah satu hal yang harus dikembangkan dalam diri anak yaitu kreativitas anak. Pengembangan kreativitas sangat penting dikembangkan sejak dini karena kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran dalam berpikir anak tidak berkembang sehingga untuk menciptakan produk dan bakat kreativitas yang tinggi diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula (Listiowati & Kusumaningtyas, 2021, hlm. 293).

Anak-anak harus diberikan kemampuan kreativitas sejak kecil, sehingga mereka dapat memiliki keterampilan khusus. Keterampilan yang dibuat tidak hanya dari barang baru, tetapi juga dapat dari barang bekas sehingga barang yang sudah tidak terpakai dapat diolah lagi menjadi sebuah karya. Kreativitas yaitu kemampuan dalam berpikir merumuskan ide-ide yang baru lalu menggabungkannya dengan ide-ide lama, kemudian mengkombinasikannya sehingga menghasilkan sebuah pemahaman baru bagi anak usia dini (Santrock, 2007, hlm. 342). Hal ini merupakan kemampuan cara berpikir dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi di lingkungannya, oleh karena itu kreativitas sangat penting diberikan pada anak usia dini karena saling berkaitan dan saling mempengaruhi kognitif anak.

Guilford (1959) mengungkapkan bahwa ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif terbagi menjadi dua, yaitu *aptitude* dan *non-aptitude*. Ciri-ciri *aptitude* dari kreativitas (berpikir kreatif) meliputi keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir fleksibel atau luwes, keterampilan berpikir orisinalitas, dan keterampilan berpikir rinci atau elaborasi. Keterampilan berpikir lancar, berarti anak mampu

mencetuskan banyak gagasan dan menjawab terhadap penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Keterampilan berpikir fleksibel atau berpikir luwes, berarti anak mampu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. Keterampilan berpikir orisinalitas, berarti anak mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim atau cara yang jarang digunakan oleh yang lain untuk mengungkapkan diri atau ide, mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. Keterampilan berpikir elaborasi, berarti anak mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik. Kreativitas *non-aptitude* adalah kemampuan yang berkaitan dengan sikap atau perasaan yang meliputi rasa ingin tau, bersifat imajinatif, sifat berani mengambil resiko, dan sifat menghargai (Munandar, 2014, hlm. 12).

Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi No. 56 Tahun 2022, menyatakan bahwa pembelajaran yang terintegrasi dalam kurikulum merdeka ini adalah pembelajaran berbasis *project based learning*. *Project based learning* adalah suatu model pembelajaran yang ditekankan pada penerapan kurikulum merdeka dalam jenjang PAUD. Pembelajaran berbasis proyek dianggap sebagai pembelajaran yang berpusat pada anak dengan menitikberatkan pada kemampuan anak untuk menggali pengetahuan melalui pengalaman dan rasa ingin tahunya untuk menemukan solusi dari setiap permasalahan yang dihadapi oleh anak usia dini, seperti yang dijelaskan oleh John Dewey bahwa kegiatan pembelajaran dapat dikaitkan dengan konsep *learning by doing*, yang artinya bahwa kegiatan pembelajaran bermakna jika menyangkut apa yang ingin dicapai dari kegiatan bermain yang dilakukan (Norhikmah dkk, 2022, hlm. 3904).

Berdasarkan pengalaman peneliti magang di TK Negeri Percotohan Soreang Kabupaten Bandung, peneliti melakukan observasi dan menemukan bahwa kreativitas anak di kelompok B3 belum berkembang secara optimal. Hal tersebut ditandai dengan hasil karya anak masih sama dengan yang dicontohkan

oleh guru, seperti dalam kegiatan menempel menggunakan potongan kertas warna, ketika guru memberikan contoh hasil karya tersebut berbentuk mobil maka hasil karya anak adalah berbentuk mobil juga. Kemudian anak-anak kurang beresplorasi dan berespresi dengan media yang disediakan guru, selain itu ada beberapa anak yang masih suka mencontoh hasil karya yang dibuat temannya.

Kegiatan yang diberikan guru untuk mengembangkan kreativitas anak melalui membuat karya masih kurang bervariasi. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru di kelompok B3 di TK Negeri Percontohan Soreang Kabupaten Bandung, untuk kegiatan membuat dan menghasilkan karya masih menggunakan satu media saja seperti kegiatan yang dijelaskan di atas atau menggambar dan mewarnai hanya menggunakan pensil warna saja. Dalam upaya meningkatkan kreativitas anak untuk membuat karya, peneliti memberikan masukan kepada guru kelas B3 untuk menggunakan berbagai media dalam membuat suatu karya.

Merujuk pada masalah yang diidentifikasi, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas serta berkerjasama dengan guru kelas B3 dalam rangka meningkatkan tingkat kreativitas anak melalui partisipasi dalam kegiatan pembuatan dan penghasilan karya. Peneliti memberikan masukan kepada guru kelas B3 agar jangan hanya terpaku pada kegiatan menggambar, mewarnai serta membuat karya hanya dengan satu media saja, tetapi juga dapat mencoba menggunakan beberapa media yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar sekolah, salah satunya yang dapat digunakan adalah media *loose parts*. Media *loose parts* merupakan media yang dapat menghasilkan karya yang bervariasi karena memiliki bentuk dan warna yang berbeda-beda. Dari segi ketersediaannya, *loose parts* sebagai media yang mudah ditemukan karena benda-benda yang sudah tidak terpakai dapat digunakan dalam membuat karya (Siantajani, 2020, hlm. 12).

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, peneliti memberikan upaya untuk membantu mengoptimalkan kreativitas anak melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun pada Model *Project Based Learning* Berbasis *Loose Parts* (Penelitian Tindakan Kelas di TK Negeri Percontohan Soreang Kabupaten Bandung)”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalahm maka dapat dirumuskan suatu rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

“Bagaimana peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun pada pembelajaran model *project based learning* berbasis *loose parts*?”

Pertanyaan penelitian:

- 1) Bagaimana kemampuan guru merencanakan pembelajaran model *project based learning* berbasis *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B3 di TK Negeri Percontohan Soreang Kabupaten Bandung?
- 2) Bagaimana kemampuan guru melaksanakan pembelajaran model *project based learning* berbasis *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B3 di TK Negeri Percontohan Soreang Kabupaten Bandung?
- 3) Bagaimana peningkatan kreativitas anak melalui model pembelajaran *project based learning* berbasis *loose parts* pada kelompok B3 di TK Negeri Percontohan Soreang Kabupaten Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun pada pembelajaran model *project based learning* berbasis *loose parts*.

Selanjutnya dari tujuan umum tersebut dapat dijabarkan menjadi tujuan khusus sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan kemampuan guru merencanakan pembelajaran model *project based learning* berbasis *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B3 di TK Negeri Percontohan Soreang Kabupaten Bandung.
- 2) Untuk mendeskripsikan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran model *project based learning* berbasis *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B3 di TK Negeri Percontohan Soreang Kabupaten Bandung.

- 3) Untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas anak melalui model pembelajaran *project based learning* berbasis *loose parts* pada kelompok B3 di TK Negeri Percontohan Soreang Kabupaten Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dari segi teoritis, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi intelektual dan menjadi materi yang dapat digunakan untuk studi lebih lanjut terutama bagi para pembaca dan dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, terutama dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengenai kreativitas melalui model *project based learning* berbasis *loose parts* anak usia 5-6 tahun.

1.4.2 Manfaat Praktis

Dari hasil proses penelitian dan temuan manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagi Anak

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam model pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif untuk proses belajar-mengajar terutama dalam memfasilitasi kemampuan kreativitas anak usia dini melalui model *project based learning* berbasis *loose part*.

- 2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan dalam melakukan pemilihan media pembelajaran yang inovatif untuk memfasilitasi kemampuan kreativitas anak usia dini terutama di TK Negeri Percontohan Soreang melalui model *project based learning* berbasis *loose parts*.

- 3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi kepala sekolah dalam upaya meningkatkan kreativitas anak TK Negeri Percontohan Soreang melalui model pembelajaran *project based learning* berbasis *loose parts*.

- 4) Bagi Peneliti

- a. Mendapatkan gambaran mengenai perkembangan kreativitas anak melalui model pembelajaran *project based learning* berbasis *loose parts*.
- b. Menambah wawasan dan pemahaman terkait model pembelajaran *project based learning* berbasis *loose parts*.
- c. Penelitian ini akan menjadi modal dan sumber pengetahuan bagi peneliti sebagai calon pendidik. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penelitian lanjutan yang lebih mendalam di masa yang akan datang.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan penelitian ini diringkas untuk mendapat gambaran secara umum mengenai keterhubungan dari setiap bagian pembahasan yang disajikan.

BAB I PENDAHULUAN: Meliputi latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penulisan penelitian. Latar belakang penelitian meliputi alasan penelitian berdasarkan pada temuan masalah di lapangan. Rumusan masalah berupa pertanyaan penelitian yang terbentuk berdasarkan hasil identifikasi dari latar belakang masalah yang ditemukan dan dibahas sebelumnya. Tujuan penelitian menggambarkan tujuan yang ingin dicapai peneliti yang berdasarkan pada pertanyaan dalam rumusan masalah. Manfaat penelitian meliputi dampak yang akan diperoleh, baik itu bagi peserta didik, peneliti, guru, sekolah, dan peneliti lain. Struktur organisasi penulisan memberikan gambaran sistematis tentang penulisan yang berdasarkan hasil penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA: Berisi tentang kajian pustaka yang didalamnya menerangkan terkait studi pustaka yang relevan dengan penelitian ini. Teori yang dikaji dalam penelitian ini diantaranya membahas tentang anak usia dini, kreativitas, media *loose parts*, model pembelajaran *project based learning*, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN: Membahas tentang desain penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan kriteria keberhasilan.

Alisa Kusuma Az Zahra, 2024

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN PADA MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBASIS LOOSE PARTS (Penelitian Tindakan Kelas di TK Negeri Percontohan Soreang Kabupaten Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN: Memaparkan tentang pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya. Dalam bagian ini, terdapat uraian mengenai pengolahan data, analisis temuan, dan diskusi hasil penelitian yang telah dicapai.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI: Menjelaskan simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan.

Daftar Pustaka berisi daftar rujukan yang didapat dan dipakai oleh peneliti dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini.