

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Di tengah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang pesat, kita dihadapkan dengan berbagai tantangan dan tuntutan untuk menghadapi persaingan yang sangat ketat. Dengan fenomena tersebut dibutuhkan keterampilan dan kreativitas untuk menghadapi permasalahan, karena itu kreativitas harus dikembangkan sejak kecil khususnya pada anak usia dini. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kreativitas anak Indonesia saat ini cenderung kurang tumbuh dan berkembang. Hal ini didukung oleh laporan Supriadi (Rachmawati dan Kurniati, 2003:8) yang mengemukakan hasil studi yang dilakukan oleh Jellen dan Urban pada tahun 1987 berkenaan dengan tingkat kreativitas anak-anak usia 10 tahun di berbagai negara, termasuk di dalamnya Indonesia. Di Indonesia penelitian ini menggunakan sampel 50 orang anak dari Jakarta. Hasil penelitiannya dapat dilihat pada tabel 1.1 halaman 2.

Data pada tabel 1.1 halaman 2 menunjukkan bahwa Indonesia menempati posisi terendah dibandingkan delapan negara lainnya, jauh di bawah Filipina, Amerika Serikat, Inggris, dan Jerman, bahkan di bawah Negara India, Kamerun dan Zulu. Pendidikan yang dilaksanakan, baik oleh orang tua, guru, maupun masyarakat, masih berorientasi pada harapan-harapan orang tua, bukan keinginan anak. Anak dibiarkan tumbuh dalam situasi dan posisi yang lemah, di bawah orang tua ataupun guru.

TABEL 1.1  
 Ranking Kreativitas Anak  
 Usia 8-9 Tahun

1.	Filipina
2.	Amerika Serikat
3.	Inggris
4.	Jerman
5.	India
6.	RRC
7.	Kamerun
8.	Zulu
9.	Indonesia

Sumber: Supriadi (Rachmawati dan Kurniati, 2003:8)

Hasil survey nasional pendidikan di Indonesia (Tridjata, 1998:1) menunjukkan bahwa sistem pendidikan formal di Indonesia pada umumnya masih kurang memberi peluang bagi pengembangan kreativitas. Di sekolah yang terutama dilatih adalah ranah kognitif yang meliputi: pengetahuan, ingatan, dan kemampuan berpikir logis dan penalaran. Sementara perkembangan ranah afektif (sikap dan perasaan) dan ranah psikomotorik (keterampilan) serta ranah lainnya kurang diperhatikan dan dikembangkan. Hasil suatu penelitian seorang psikolog Amerika, Torrance (1974:4) menyimpulkan bahwa ada indikasi penurunan kemampuan berpikir kreatif pada anak usia 6 tahun, yaitu saat anak masuk kelas satu sekolah dasar.

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa kreativitas pada anak usia dini belum dikembangkan secara optimal, oleh karena itu potensi dan kreativitas anak perlu dikembangkan melalui upaya pendidikan, baik pendidikan di lingkungan rumah, di sekolah, maupun di masyarakat luas. Sebagaimana yang disampaikan Hasan (Efendi, 2006:205) bahwa:

”Pendidikan adalah suatu proses pengembangan dasar atau pengembangan bakat/kreativitas anak, dan proses tersebut berjalan sesuai dengan hukum-hukum perkembangan. Bakat atau kreativitas anak tidak datang secara simultan atau tiba-tiba, melainkan tumbuh dan berkembang sesuai dengan hukum alam yang ada, bahwa manusia tumbuh dan berkembang setahap demi setahap”.

Lebih jauh Mulyadi (2000:2) memaparkan bahwa:

“Sistem pendidikan Indonesia saat ini tidak menciptakan anak-anak yang kreatif. Murid yang baik selama ini adalah murid yang rajin, penurut, dan patuh serta bisa mengerjakan soal-soal sebagaimana yang telah diajarkan oleh guru, sampai pada titik komanya harus persis”.

Keberhasilan akademis saja tidak menentukan keberhasilan seseorang dalam menjalani kehidupan ke depannya, oleh karena itu kreativitas perlu dirangsang perkembangannya sejak masa kanak-kanak, dan kreativitas harus dikembangkan dalam pendidikan formal, informal maupun nonformal. Sampai pada usia 4 tahun seorang anak telah mencapai separuh dari kecerdasannya. Rangsangan yang diberikan pada tahap-tahap pertama kehidupannya akan memberikan hasil yang paling besar dalam peningkatan potensi kreatifnya.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan dan karena itu perlu distimulasi sejak dini. Bila bakat kreatif anak tidak distimulasi maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Menurut Torrance (1974:1) peran orang tua penting sekali dalam menentukan cara untuk meningkatkan kreativitas pada anak kecil, karena kemampuan ini perlu dirangsang sejak bayi. Menurut ahli ini, kreativitas anak mulai meningkat pada usia 3 (tiga) tahun, mencapai puncaknya usia 4 – 4 1/2

tahun, lalu menurun pada usia 5 tahun ketika anak masuk sekolah (mungkin karena tekanan guru dan teman yang menuntut dia agar menyesuaikan diri).

Melihat kenyataan tersebut, para guru sebagai tokoh yang paling berpengaruh pada anak didiknya khususnya di tingkat pendidikan Taman Kanak-kanak, hendaknya merasa lebih tertantang untuk membimbing anak didiknya mencapai kemampuan yang optimal. Rahmat (2000:6) berpandangan daya kreativitas anak sebenarnya dapat ditumbuhkan melalui pengkondisian suasana belajar.

Menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pengembangan anak sangat penting, karena itu diperlukan strategi untuk menciptakan lingkungan tersebut dengan pengaturan lingkungan yang membuat anak dapat bergerak bebas dan aman, sehingga anak dapat meningkatkan daya imajinasi kreativitasnya.

Proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu melalui bermain, dapat merangsang kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya sejak usia dini. Ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Mulyasa (2005:164) bahwa: "Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar". Hasil penelitian di Baylor College Of Medicine (Nurlaily, 2006:12) "Menyatakan bahwa lingkungan memberi peran yang sangat besar dalam membentuk sikap, kepribadian dan pengembangan kemampuan anak secara optimal. Anak yang tidak mendapat lingkungan yang baik untuk merangsang pertumbuhan otaknya, misal jarang disentuh, jarang diajak bermain, jarang diajak berkomunikasi, maka perkembangan otaknya akan lebih kecil 20-

30% dari ukuran normal seusianya”. Oleh karena itu hak-hak anak usia dini harus lebih diperhatikan lagi termasuk hak akan pendidikannya. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak berhak mendapat pengajaran, baik yang diselenggarakan di jalur pendidikan formal, informal, maupun di jalur nonformal sesuai pasal 28 dari UU No 20 tahun 2003.

Berkenaan dengan hal tersebut, maka pendidikan yang diberikan pada anak harus berorientasi pada perkembangannya. Menurut Nurlaily (2006:3) ”Proses pendidikan yang berorientasi pada perkembangan adalah sebanyak mungkin melibatkan anak dalam kegiatan meneliti, menguji, memanipulasi dan bereksperimen dengan berbagai benda yang menarik bagi anak seusia mereka”. Melakukan berbagai percobaan dengan berbagai benda adalah kegiatan yang disukai anak usia dini dan kegiatan ini mampu mengembangkan kreativitas anak. Nurlaily (2006:5) mengatakan:

”Pentingnya masa anak usia dini dan karakteristiknya, menuntut pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang memusatkan perhatiannya pada anak. Peran pendidik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah dengan memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan dengan mengeksplorasi lingkungannya dan melakukan interaksi yang aktif dengan orang dewasa dan lingkungannya”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka guru TK harus menciptakan situasi yang mengandung makna penting, yang memungkinkan berkembangnya kekuatan-kekuatan yang dimiliki anak dan perluasan minat anak serta pengembangan kreativitas dan tanggung jawab, baik secara perseorangan maupun secara kelompok.

Metode pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasinya. Di samping itu metode pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak, adalah yang mampu mendorong anak mencari dan menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu memecahkan masalah, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan hubungan-hubungan baru.

Terdapat berbagai metode yang dapat mengembangkan kreativitas anak di antaranya adalah metode karyawisata, metode eksplorasi, metode eksperimen, melalui permainan musik, melalui hasta karya dan metode proyek (Rachmawati dan Kurniati, 2003:71-86). Demikian pula Moeslichatoen (1999:27) menjelaskan:

Metode proyek adalah salah satu metode yang digunakan untuk melatih kemampuan anak memecahkan masalah yang dialami anak dalam kehidupan sehari-hari. Cara ini dapat menggerakkan anak untuk melakukan kerjasama sepenuh hati. Kerjasama dilaksanakan secara terpadu untuk mencapai tujuan bersama.

Nurlaily (2006:5) mengatakan metode proyek merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam memecahkan bersama masalah yang mempunyai nilai praktis yang sangat penting bagi pengembangan pribadi anak, serta mengembangkan keterampilan menjalani kehidupan sehari-hari. Metode proyek merupakan salah satu dari metode yang cocok bagi pengembangan terutama dimensi kognitif, sosial, motorik, kreatif dan emosional anak.

Metode proyek merupakan suatu metode pembelajaran yang dapat melatih anak menerima tanggung jawab dan prakarsa untuk mengembangkan kreativitas dalam menjelaskan pekerjaan yang menjadi bagian proyek secara tuntas. Selain

itu menurut Nurlaily (2006:7) metode proyek memberikan peluang kepada anak untuk meningkatkan keterampilan yang telah dikuasai secara perseorangan atau kelompok kecil, dan menimbulkan minat anak terhadap apa yang telah dilakukan dalam proyek serta bagi anak untuk mewujudkan daya kreativitasnya, bekerjasama secara tuntas, dan bertanggung jawab atas keberhasilan tujuan kelompok, mempunyai pemahaman yang utuh tentang suatu konsep. Sayangnya, melihat kenyataan di lapangan masih terdapat guru-guru yang jarang menggunakan metode proyek karena metode proyek dalam pelaksanaannya cukup sulit untuk mencari sumber-sumber, sukar untuk memilih proyek-proyek yang sangat tepat, dan kurangnya guru-guru yang menguasai metode proyek tersebut. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Djamarah (2000:194) bahwa "Metode proyek cukup sukar dalam pelaksanaannya sehingga memerlukan keahlian khusus dari guru dan kurikulum yang berlaku di negara Indonesia saat ini, baik secara vertikal maupun horizontal, belum menunjang pelaksanaan metode ini ". Berkenaan dengan apa yang dikemukakan oleh Djamarah di atas, di sekolah yang mejadi tempat penelitian pengemban kurikulum TK 2004, maka tema dan materi yang diberikan kepada anak disesuaikan dengan kurikulum yang ada di TK tersebut.

Beranjak dari permasalahan yang telah dipaparkan di atas, penulis merasa tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana penerapan metode proyek dalam mengembangkan kreativitas anak TK. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis merumuskan judul **"Penerapan Metode Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Anak TK"**

## **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

Dari paparan yang telah dikemukakan di atas, dapat diketahui pentingnya penerapan metode proyek dan teknik pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak. Hasil pengamatan sementara menunjukkan bahwa masih rendahnya kreativitas anak di TK Garuda Pancasila, atas dasar kondisi tersebut, maka masalahnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi objektif pembelajaran kreativitas anak di TK Garuda Pancasila dilihat dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran?
2. Bagaimana penerapan metode proyek di TK Garuda Pancasila untuk meningkatkan kreativitas anak?
3. Bagaimana peningkatan kreativitas anak di TK Garuda Pancasila setelah diterapkannya metode proyek?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang penerapan metode proyek untuk meningkatkan kreativitas anak.

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Untuk mengetahui kondisi objektif pembelajaran kreativitas anak di TK Garuda Pancasila.
- b. Untuk mengetahui penerapan metode proyek dalam rangka meningkatkan kreativitas anak di TK Garuda Pancasila.



- c. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak di TK Garuda Pancasila setelah diterapkannya metode proyek.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dari informasi yang didapat, diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi informasi bagi pengembangan karya tulis ilmiah khususnya dalam bidang penerapan metode proyek untuk meningkatkan kreativitas anak TK. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat merubah pembelajaran yang sudah ada ke arah yang lebih baik.

##### **2. Secara Praktis**

###### **a. Bagi Peneliti**

Sebagai penambah wawasan/ilmu pengetahuan tentang metode pembelajaran pada umumnya, dan metode proyek untuk meningkatkan kreativitas anak pada khususnya.

###### **b. Bagi Guru Taman Kanak-kanak**

Diharapkan dari penelitian ini akan memberikan masukan bagi guru TK dalam menerapkan metode proyek dalam meningkatkan kreativitas anak.

###### **c. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Dapat dijadikan bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya mengenai hal yang sama secara lebih mendalam.

### **E. Anggapan Dasar**

Penelitian ini betolak dari anggapan dasar sebagai berikut:

- a. Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini, karena dengan kreativitas orang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya, dan aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. (Munandar, 2004:31 )

### **F. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut “Dengan menggunakan metode proyek dalam pembelajaran, maka kreativitas anak TK Garuda Pancasila akan meningkat”.

### **G. Metode dan Desain Penelitian**

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan guru serta mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan (TK), sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan dengan tindakan yang dilakukan. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

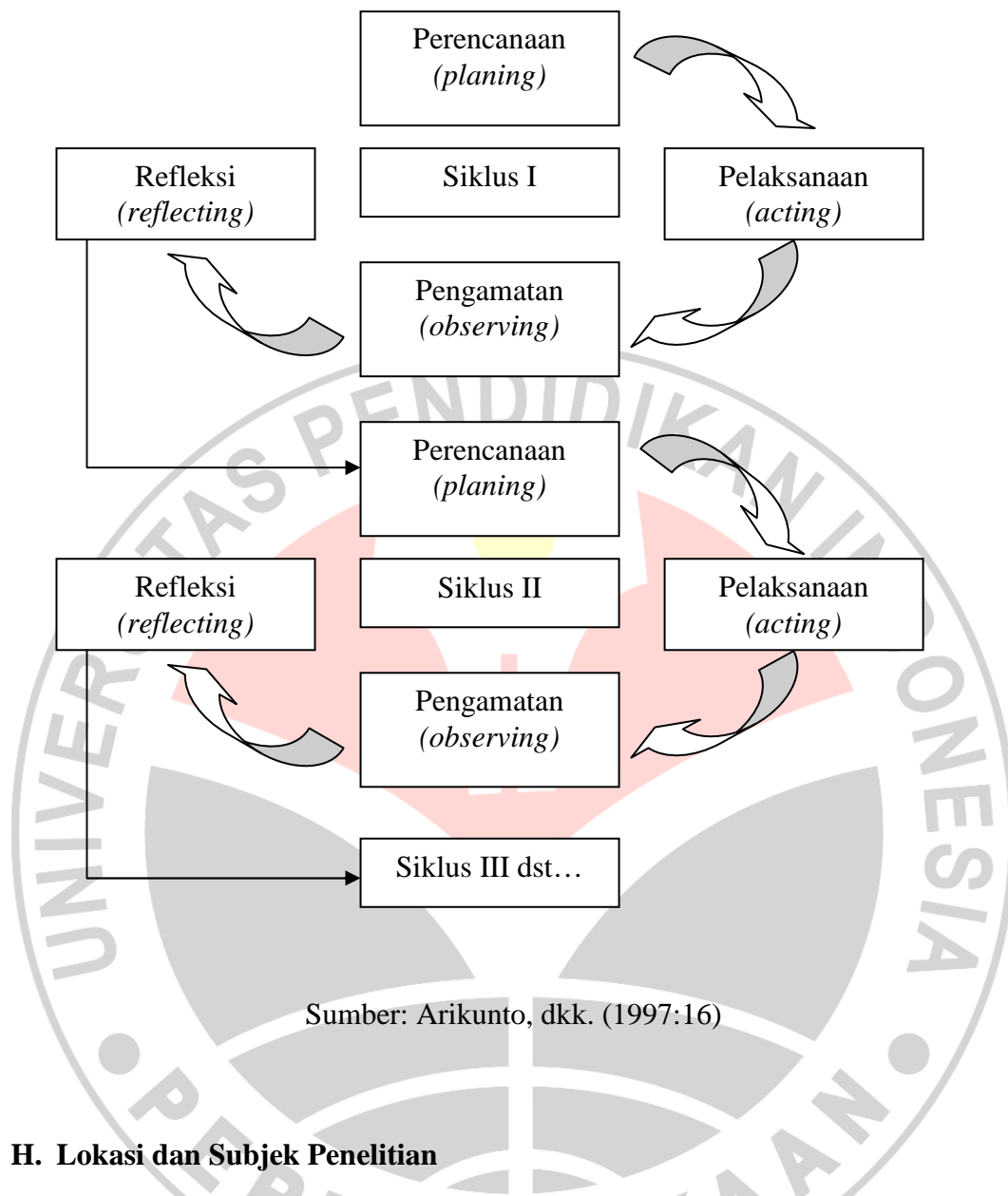
Arikunto (2006:57) menyebutkan bahwa penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas bekerjasama dengan peneliti yang menekan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran.

Selaras dengan pendapat di atas, Joni, dkk (Atmadinata 2005:52) mengungkapkan bahwa tujuan PTK adalah untuk memperbaiki praktek pembelajaran dengan sasaran akhir memperbaiki cara belajar siswa. Dengan PTK diharapkan keterampilan guru dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi di kelas akan semakin meningkat.

Menurut Arikunto (2006:103) penggunaan PTK langsung ditujukan pada kepentingan partisipatif dan kolaboratif, artinya PTK diharapkan dapat mendorong dan membangkitkan para guru agar memiliki kesadaran diri, melakukan refleksi, kritik diri terhadap aktivitas maupun kinerja bagi peningkatan iklim pembelajaran yang lebih kondusif di lingkungan kerjanya.

Kemmis & Taggart (Wiriaatmadja, 2005:66-67) menjelaskan bahwa prosedur penelitian tindakan kelas adalah dipandang sebagai suatu siklus spiral yang terdiri atas komponen perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selanjutnya akan di ikuti dengan siklus spiral berikutnya.

Siklus di atas akan dilaksanakan secara kontinyu sampai peneliti menemukan solusi yang bisa mengubah proses pembelajaran ke arah yang lebih baik sehingga permasalahan yang terjadi dapat diperbaiki dan diselesaikan dengan optimal. Selain itu, dengan siklus seperti ini peneliti juga akan memperoleh alternatif jalan keluar untuk menentukan rencana tindakan yang akan dilaksanakan pada tindakan berikutnya. Untuk lebih jelas siklus tindakan yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



## H. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Garuda Pancasila yang terletak di kampung Gekbrong Desa Cikaruripan Kecamatan Gekbrong Kabupaten Cianjur 43261. Yang menjadi subjek dalam penelitian adalah anak TK Garuda Pancasila yang berada di kelompok B berjumlah 14 orang anak dan 2 orang guru.