

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anggapan bahwa pendidikan baru bisa dimulai setelah usia dasar (7 tahun) ternyata tidak benar. Bahkan pendidikan yang dimulai pada usia Taman kanak-kanak (4-6) tahun) pun sebenarnya sudah terlambat. Menurut hasil penelitian di bidang neurology (Osborn, White , dan Bloom), pada usia 4 tahun pertama separuh kapasitas kecerdasan manusia sudah terbentuk. Artinya kalau pada usia tersebut otak anak tidak mendapatkan rangsangan yang maksimal, maka potensi anak tidak akan berkembang secara optimal. Secara keseluruhan sampai usia 8 tahun 80% kapasitas kecerdasan manusia terbentuk, artinya kapasitas kecerdasan anak hanya bertambah 30 % setelah usia 4 tahun hingga mencapai usia 8 tahun. Selanjutnya kapasitas kecerdasan anak tersebut akan mencapai 100% setelah berusia 18 tahun. Oleh karena itu dapat dipahami bila usia empat tahun pertama dalam perkembangan anak, disebut sebagai usia emas (*golden age*). Artinya pada usia tersebut selain gizi yang cukup dan layanan kesehatan yang baik, rangsangan-rangsangan intelektual-spiritual amat diperlukan bagi perkembangan anak selanjutnya.

Hasil penelitian di Baylor College of Medicine (Diktentis, 2003: 1) menyatakan bahwa lingkungan memberi peran yang sangat besar dalam pembentukan 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.

Desakan internasional seperti Deklarasi Dakar (2000) dan komitmen nasional yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945 beserta amandemen UUD 1945, UU Nomor 4 tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak, dan UU Nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, makin meratakan jalan kearah lebih diperhatikannya hak-hak anak usia dini termasuk hak akan pendidikannya. Hal ini menunjukkan termasuk anak-anak berhak mendapat pengajaran, baik yang diselenggarakan di jalur pendidikan formal, informal maupun di jalur non formal sesuai pasal 28 dari UU No 20 Tahun 2003. Lebih lanjut PP No 73 menjelaskan tujuan pendidikan luar sekolah adalah “melayani warga belajar supaya dapat tumbuh dan berkembang sedini mungkin sepanjang hayatnya guna meningkatkan martabat dan mutu kehidupannya”.

Salah satu bentuk Pendidikan Anak Dini Usia yang diselenggarakan Pendidikan Luar Sekolah adalah kelompok bermain yang lebih dikenal dengan nama Play Group, dimana menurut peraturan Pemerintah No 27 Tahun 1990 tentang Pendidikan Pra Sekolah sebagai berikut :

Kelompok Bermain adalah salah satu bentuk usaha kesejahteraan anak dengan mengutamakan kegiatan bermain yang juga menyelenggarakan kegiatan pra sekolah bagi anak usia tiga tahun sampai memasuki pendidikan dasar dan merupakan salah satu Pendidikan Luar Sekolah yang dilaksanakan melalui jalur Pendidikan Luar Sekolah .

Selanjutnya mengenai pendidikan anak prasekolah diatur dalam BAB I pasal 11 ayat 1 yang menyatakan :

Pendidikan pra sekolah adalah pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar yang diselenggarakan di luar jalur pendidikan sekolah atau jalur Pendidikan Luar Sekolah.

Dari kutipan di atas dapat dikatakan bahwa layanan pendidikan bagi anak usia 3-6 tahun yang berfungsi untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya, termasuk siap memasuki pendidikan dasar.

Proses pendidikan yang berorientasi kepada perkembangan memungkinkan para fasilitator untuk merencanakan berbagai pengalaman yang dapat menumbuhkan minat anak, merangsang keingintahuan mereka, melibatkan mereka secara emosional maupun intelektual, dan membuka daya imajinasi mereka. Cara ini juga akan memperkaya konsep-konsep anak melalui pengalaman sensorik maupun persepsi. Caranya adalah dengan melibatkan anak dalam kegiatan melihat, mendengar, meraba, dan memanipulasi. Dengan demikian anak usia dini akan memperoleh sejumlah gagasan, makna dan berbagai penemuan oleh dirinya sendiri.

Pendidikan usia dini yang berorientasi pada perkembangan adalah sebanyak mungkin melibatkan anak dalam kegiatan meneliti, menguji memanipulasi, dan bereksperimen dengan berbagai macam 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.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Mengapa kreativitas begitu bermakna dalam hidup dan perlu dipupuk sejak dini dalam diri anak? Munandar (2004: 31-32) mengemukakan *pertama*, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya, dan aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. *Kedua*, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. *Ketiga*, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan tapi juga memberikan kepuasan kepada individu. *Keempat*, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Kreativitas anak dapat berkembang dengan baik maka anak dikemudian hari setelah dewasa akan memiliki kemampuan, keterampilan, dan profesi yang baik bahkan luar biasa. Kemampuan tersebut dapat berkembang dengan baik jika diberi lingkungan yang kondusif yaitu lingkungan yang memberi rasa kekeluargaan yang hangat, akrab, damai dapat mendorong berkembangnya kreativitas anak.

Untuk mengembangkan kreativitas anak, metode-metode pembelajaran yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi. Dalam mengembangkan kreativitas anak metode pembelajaran yang dipergunakan mampu mendorong anak mencari dan menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu

memecahkan, memikirkan kembali, membangun kembali, dan menemukan hubungan-hubungan baru.

Salah satu metode pengajaran yang diterapkan dalam kelompok bermain ialah metode proyek. Menurut Moeslichatoen (1999:27) bahwa : “ 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.

Metode proyek merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pemecahan 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.

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.

Perkembangan anak merupakan suatu proses perubahan dimana anak belajar dari yang sederhana menjadi kompleks, anak belajar menguasai ke tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek : gerakan berpikir dan interaksi baik dengan sesama

ataupun benda-benda dalam lingkungan hidupnya. Metode proyek merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan anak dalam belajar memecahkan masalah dengan melakukan kerjasama dengan anak lain, masing-masing melakukan bagian pekerjaannya secara individual atau dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan yang menjadi milik bersama.

Metode proyek memberi 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, bekerja secara tuntas, dan bertanggung jawab atas keberhasilan tujuan kelompok, mempunyai pemahaman yang utuh tentang suatu konsep .

B. Identifikasi Masalah

Dari paparan yang telah disebutkan, dapat diketahui pentingnya penetapan metode dan teknik pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak. Dengan pertimbangan tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian pada kelompok bermain dengan identifikasi permasalahan yang diangkat sebagai berikut :

1. Tidak jarang orang tua membatasi anak-anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya, hal ini dikarenakan orangtua tidak ingin anak-anak terpengaruh dengan kondisi lingkungan yang buruk. Membatasi anak dalam berinteraksi dengan lingkungannya dapat merusak kreativitas. Oleh karena itu orang tua harus bertindak seimbang. Anak memerlukan pengendalian sehingga mereka merasa aman dalam lingkungan yang stabil dan andal. Pemahaman

orang tua sering bahwa belajar itu harus dalam suatu ruangan dengan kondisi duduk yang rapi dan mendengarkan guru dengan baik. Padahal lingkungan belajar dapat mempengaruhi kondisi perkembangan kreativitas anak. Semakin berinteraksi dengan lingkungan, anak semakin pandai menghadapi situasi-situasi yang menantang dan semakin mudah mempelajari informasi-informasi baru. Proses belajar tidak selalu harus di dalam lingkungan kelas atau ruangan tetapi justru di luar lingkungan kelas anak akan lebih banyak mengeksplorasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

2. Pendidikan sekarang ini terlalu dipersempit pada pengembangan kecerdasan pikir yang diukur dengan IQ saja. Pengertian ini harus digeser pada pemahaman bahwa sebenarnya setiap orang memiliki kecerdasan jamak/majemuk. Pendidikan dan pembelajaran seharusnya memobilisasi kecerdasan jamak/majemuk.
3. Dewasa ini proses pembelajaran untuk anak usia dini lebih ditekankan pada menghafal, bisa membaca dan berhitung, walaupun sebetulnya guru memahami betul bahwa proses pembelajaran untuk anak usia dini adalah bermain, tetapi karena tuntutan dari orang tua yang menginginkan anaknya sudah bisa membaca dan berhitung dalam persiapan memasuki sekolah dasar. Oleh karena itu, pihak pendidik dan penyelenggara pendidikan memberikan pengertian dan pemahaman proses pembelajaran untuk anak usia dini baik materi ataupun metodologi yang dipakai dalam rangka pendidikan anak usia dini harus benar-benar disesuaikan dengan tumbuh kembang anak



4. Budaya instan (mau serba cepat dan tanpa usaha) dan suasana kompetisi (persaingan), sudah sangat mempengaruhi cara pikir dan perlakuan orang dewasa terhadap anak-anak kecil. Kita memperlakukan mereka sebagai orang dewasa mini, yang menuntut mereka berpikir, merasakan, bersikap, melakukan sesuatu, berdaya tahan seperti orang dewasa. Sehingga mereka kehilangan keceriaan dan kehilangan dunia anak-anak mereka, yang penuh dengan suasana bermain, bemyanyi, menari, berfantasi, dan melakukan sesuatu tanpa beban. Padahal secara alamiah kebutuhan, minat dan kepekaan mereka untuk mempelajari atau menguasai sesuatu membutuhkan proses, waktu, dan pelatihan yang sesuai dengan usianya, baik usia mental, fisik maupun usia kronologis. Oleh karena itu, sebagai pendidik, kita perlu mengembalikan praktik pendidikan dan pembelajaran yang menjadikan mereka senang, asyik, kreatif, aktif, sehingga lepas dari suasana tertekan, terbebani. Sehingga diperlukan proses pendekatan pembelajaran yaitu dengan belajar aktif-positif, belajar yang memesona dan menarik anak, belajar yang mengasyikan dan menyenangkan dan pembelajaran berdasarkan konsep kecerdasan jamak.

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.

Perkembangan anak merupakan suatu proses perubahan dimana anak belajar dari yang sederhana menjadi kompleks, anak belajar menguasai ke tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek : gerakan berpikir dan interaksi baik dengan sesama ataupun benda-benda dalam lingkungan hidupnya.

Program pembelajaran dengan metode proyek yang dilakukan di play group Salman Al Farisi disesuaikan dengan tema dan pelaksanaan metode proyek ada yang jangka pendek dan ada yang jangka panjang. Metode proyek yang dilaksanakan dalam jangka pendek dilakukan dalam satu hari, misalnya: membuat kue lebaran, membuat maket, membuat juice buah, dll. Metode proyek yang dilakukan dalam jangka panjang yaitu berkebun dengan memakan waktu selama hampir tiga bulan lebih.

Metode proyek melalui kegiatan berkebun yang dilakukan di play group Salman Al Farisi menjadi program unggulan, hal ini dikarenakan latar belakang anak-anak yang hidup di perkotaan yang jarang sekali mereka berhubungan langsung kehidupan berkebun, sehingga dari pihak penyelenggara, kepala sekolah membuat program pembelajaran dengan metode proyek melalui kegiatan berkebun dalam rangka lebih mengembangkan lagi daya kreativitas anak didiknya.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan identifikasi masalah yang cukup luas peneliti akan membatasi dan merumuskan batasan masalah sebagai berikut:



1. Bagaimana proses pembelajaran dengan metode proyek melalui kegiatan berkebun dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di Play Group Salman Al Farisi .
2. Bagaimana hasil pembelajaran terhadap kreativitas anak pada pembelajaran dengan metode proyek melalui kegiatan berkebun di Play Group Salman Al Farisi.
3. Apa kekuatan dan kelemahan metode proyek .

D. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dan memudahkan pembaca dalam menafsirkan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti membuat definisi operasional sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran adalah interaksi edukatif antara peserta dengan komponen-komponen pembelajaran lainnya (Abdulhak, 2000: 25).
Definisi di atas menjadi acuan dalam merumuskan pengertian proses pembelajaran dalam penelitian ini. Proses pembelajaran dalam penelitian ini adalah interaksi edukasi antara pendidik dan peserta didik dengan komponen lainnya yang berupa sarana dan lingkungan pembelajaran yang ada pada Kelompok Bermain Salman Al Farisi.
2. Metode proyek adalah salah satu metode yang digunakan untuk melatih kemampuan anak memecahkan masalah yang dialami anak sehari-hari, metode yang cocok bagi pengembangan dimensi kognitif, social, motorik, kreatif dan emosional anak. (Moeslichatoen, 1999:27-28)

3. Berkebun adalah kegiatan sedang menanam tumbuhan di kebun (Depdiknas 1995)

4. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses rekayasa untuk menjamin prasyarat yang paling realistis dan relevan guna memperoleh hasil yang maksimal (Depdiknas 2002)

5. Kreativitas menurut Munandar (1999 : 47) adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya adalah pada ketepatangunaan, dan keragaman jawaban.

Kreativitas dalam penelitian ini seorang anak memiliki perpaduan antara kemampuan berpikir, bersikap dan mengembangkan kemampuan nilai spiritual dengan memanfaatkan dan mengelola lingkungan secara ihsan.

6. Anak usia dini adalah anak yang sejak lahir sampai usia delapan tahun. Menurut Carol Seefeld & Nita Barbour (Siskandar 2002 : 3) mengelompokkan perkembangan anak usia dini dalam : Bayi (infancy) lahir sampai 1 tahun, *toddler* 1-3 tahun, prasekolah 3-4 tahun, kelas awal SD 5-6 tahun, kelas SD 7-8 tahun.

Yang dimaksud dengan anak dalam penelitian ini adalah anak berusia 3-6 tahun yang belum masuk TK dan SD dan berada pada kelompok bermain Salman Al Farisi Bandung.

7. Kelompok bermain adalah salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia 3-6 tahun yang berfungsi untuk membantu meletakkan dasar-dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya, sehingga siap memasuki pendidikan dasar (Direktorat PADU: 2002).

E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran metode proyek yang diterapkan di kelompok bermain Salaman Al Farisi dalam mengembangkan kreativitas anak. Tujuan penelitian secara khusus adalah untuk :

- 1). Mengungkapkan data tentang proses pembelajaran dengan metode proyek melalui kegiatan berkebun dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di Play Group Salman Al-Farisi Bandung.
- 2). Mengungkapkan data tentang hasil pembelajaran terhadap kreativitas anak dengan metode proyek melalui kegiatan berkebun di Play Group Salman Al Farisi Bandung.
- 3). Mengungkapkan data tentang kekuatan dan kelemahan metode proyek

2. Kegunaan

a. Secara teoritis

- 1). Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kajian dan informasi tentang pengembangan program pendidikan luar sekolah, khususnya tentang proses pembelajaran metode proyek di kelompok bermain Salman Al Farisi
- 2). Mengembangkan konsep-konsep atau teori yang ada dalam pendidikan luar sekolah khususnya yang berhubungan dengan proses pembelajaran metode proyek di kelompok bermain Salam Al Farisi
- 3). Memberikan masukan dan sumbangan pemikiran untuk mendukung hasil-hasil penelitian dan pemikiran orang lain tentang objek dan kondisi yang berbeda

b. Secara praktis :

- 1). Diharapkan berguna bagi pengembang, perencana, penyelenggara, dan pelaksana program pendidikan luar sekolah serta sebagai masukan dalam kegiatan pengembangan, perencanaan dan penyelenggaraan program-program pendidikan luar sekolah khususnya program pendidikan anak usia dini.
- 2). Diharapkan bagi pengelola kelompok bermain Salman Al Farisi dan kelompok bermain Sekolah Alam Bandung sebagai masukan bagi pengembangan kelompok bermain kearah yang lebih baik
- 3). Sebagai masukan bagi orang tua, masyarakat dan tenaga kependidikan dalam melaksanakan perannya masing-masing sehingga dapat mencapai hasil yang optimal sesuai yang telah ditetapkan pada kelompok bermain tersebut.

F. Kerangka Berpikir Penelitian

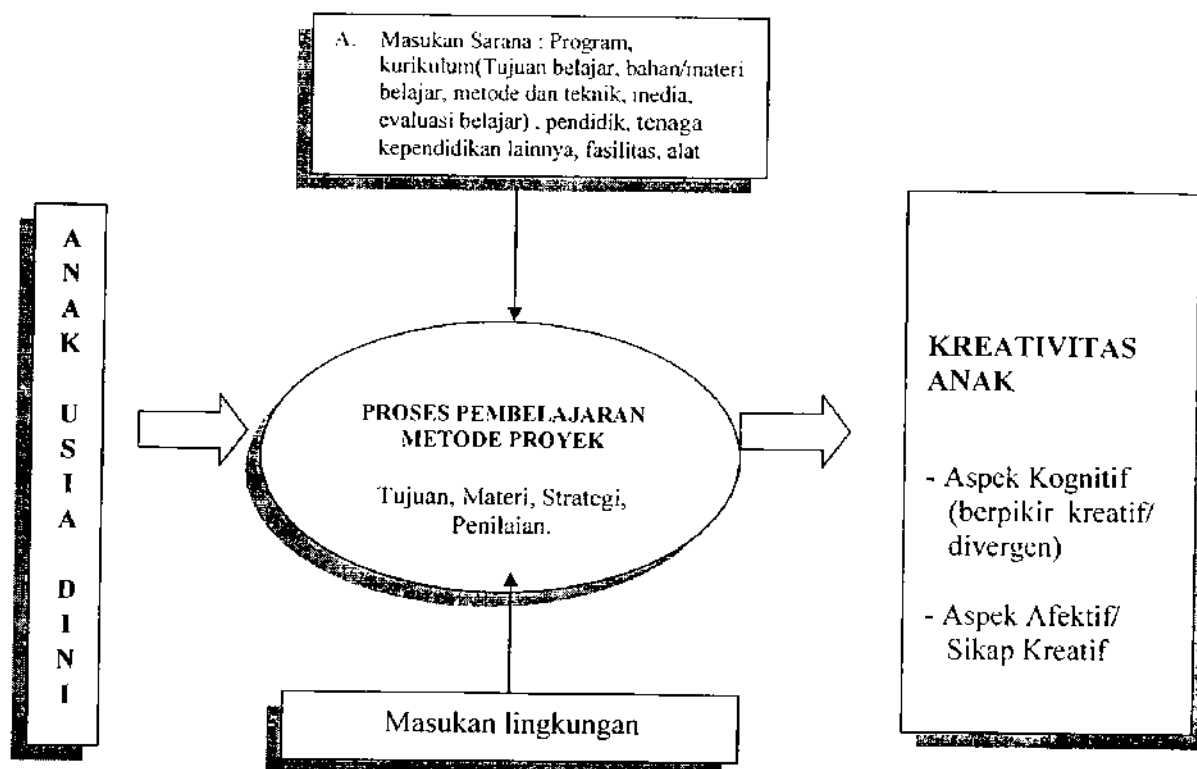
Perkembangan berfikir dan kreativitas pada anak usia dini (0-6 tahun) sangat dramatis, bukan saja secara kuantitatif tapi juga secara kualitatif. Oleh karena itu pada masa usia dini merupakan periode kondusif untuk mengembangkan kreativitas anak. Dalam mengembangkan kreativitas anak diperlukan pendekatan pembelajaran yang menyeluruh dalam upaya memfasilitasi perkembangan berfikir dan kreativitas anak.

Pendidikan bagi anak usia dini harus mensinergikan aspek-aspek tumbuh kembang anak diantaranya perkembangan kreativitas sebagai hasil dari proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan. Dari segi pendidikan dapat diyakini bahwa kreativitas dapat dikembangkan, oleh sebab itu perlu distimulasi sejak usia dini melalui proses pembelajaran yang tepat dan mendukung.

Proses pembelajaran metode proyek berasal dari konsep "*learning by doing*" yakni proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan-tindakan tertentu sesuai dengan tujuannya, terutama proses penguasaan anak tentang bagaimana melakukan suatu pekerjaan yang terdiri atas serangkaian tingkah laku untuk mencapai tujuan.

Belajar berbuat (*learning to do*) sehingga mampu bertindak kreatif di lingkungannya harus dimulai pada anak sedini mungkin dengan metode proyek memberikan pengalaman belajar dalam memecahkan masalah yang memiliki nilai praktis yang sangat penting bagi perkembangan pribadi yang sehat dan realistis.

Kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Penelitian ini mengkaji mengenai pendidikan anak usia dini yang dikaitkan dengan proses pembelajaran metode proyek melalui kegiatan berkebun dalam mengembangkan kreativitasnya dan keterkaitannya dengan masukan sarana, masukan lingkungan dan masukan lain. Masukan mentah adalah anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak yang berusia empat tahun, dimana mereka adalah warga belajar Play Group Salman Al Farisi. Masukan sarana meliputi keseluruhan sumber dan fasilitas yang digunakan, yang menunjang proses pembelajaran dengan metode proyek melalui kegiatan berkebun dalam mengembangkan kreativitas anak yaitu berupa program,

kurikulum (tujuan belajar, bahan/materi belajar, metode dan teknik, media, evaluasi belajar), pendidik, tenaga kependidikan lainnya, fasilitas dan alat.

Masukan lingkungan dalam penelitian ini mencakup kondisi sosial baik dari segi perkembangan iptek, budaya, ekonomi, sosial dan keluarga serta keamanan. Proses pembelajaran dalam penelitian ini meliputi tujuan, materi, strategi dan penilaian yang dilaksanakan oleh para tutor di Play Group Salman Al Farisi dalam pembelajaran dengan metode proyek melalui kegiatan berkebunnya. Dalam penelitian ini penulis juga meneliti mengenai hasil dari proses pembelajaran dengan metode proyek melalui kegiatan berkebun terhadap kreativitas anak usia dini yang meliputi aspek kognitif (berpikir kreatif/divergen) dan segi aspek afektif/sikap kreatif dari warga belajar.

