BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab I ini pada intinya akan diuraikan tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitiab yang digunakan dalam penelitian, lokasi dan sumber data serta kerangka berfikir penelitian.

A. Latar Belakang Masalah

Anggapan bahwa pendidikan baru bisa dimulai setelah usia pendidikan 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 akan bertambah 20 % saja 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 opimal. Anak yang tidak mendapat lingkungan yang baik untuk merangsang pertumbuhan otaknya, misalnya jarang disentuh, jarang diajak main, jarang diajak berkomunikasi, maka perkembangan otaknya akan lebih kecil 20 – 30 % dari ukuran normal usianya.

Desakan internasional seperti Deklarasi Dakar (2000) dan komitmen nasional yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945 beserta amandemen UUD 1945, UU no 4 tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak, dan UU nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, makin meratakan jalan kearah lebih diperhatikan 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, in formal maupun di jalur non formal sesuai pasal 28 dari UU nomor 20 tahun 2003.

Salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini adalah kelompok bermain yang lebih dikenal dengan nama *Play Group*, dimana menurut Peraturan Pemerintah nomor 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 3 tahun sampai memasuki pendidikan dasar dan merupakan salah satu Pendidikan Luar Sekolah yang dilaksanakan melalui jalur Pendidikan Luar Sekolah.

Selanjutnya mengenai pendidikan anak prasekolah di atur dalam BAB I pasal II ayat I yang menyatakan :

> Pendidikan prasekolah 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 diatas dapat dikatakan layanan pendidikan bagi anak usia 3 – 6 tahun yang berfungsi untuk membantu meletakkan dasar kearah 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 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 berfikir 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 kepuasaan kepada individu. *Keempat*, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Kreativitas anak dapat berkembang dengan baik dengan stimulasi yang tepat, 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 lingkunngan 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 pernyataan 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 dipergunakan untuk melatih kemampuan anak memecahkan masalah yang diambil 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 perkembangan terutama dimensi kognitif, sosial, motorik, kreatif, dan emosinal anak.

Pentingnya masa anak usia dini dan karakteristiknya, menurut 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 berfikir 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. Rumusan Masalah Penelitian

Pertanyaan penelitian merupakan langkah yang penting dalam penelitian ilmiah. Pertanyaan penelitian berguna untuk mengatasi kerancuan dalam pelaksanaan penelitian. Berdasarkan masalah yang dijadikan fokus penelitian, pertanyaan pokok penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran metode proyek berkebun dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara ?
2. Bagaiman proses pembelajaran metode proyek berkebun dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara ?
3. Bagaimana evaluasi kreativitas anak pada pembelajaran metode proyek berkebun TK Terpadu Tunas Krida Nusantara ?
4. Masalah dan solusi aplikasi metode proyek berkebun dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan Umum dari penelitian ini adalah ketercapaian pengembangan aspek kognitif anak usia dini; tujuan khusus penelitian ini yaitu:

1. Mengungkap data tentang perencanaan pembelajaran metode proyek berkebun dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara.

2. Mengungkap data tentang proses pembelajaran metode proyek berkebun dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara.
3. Mengungkap data tentang evaluasi kreativitas anak pada pembelajaran metode proyek dalam program berkebun TK Terpadu Tunas Krida Nusantara .
4. Mengungkap data tentang masalah dan solusi yang dihadapi dalam aplikasi metode proyek. Berkebun dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Terpadu Tunas Nusantara.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kajian dan informasi tentang pengembangan program pendidikan anak usia dini, khususnya tentang proses pembelajaran metode proyek berkebun dalam pengembangan kreativitas anak usia dini di taman kanak-kanak.

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi penulis, tulisan ini dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan tentang pelaksanaan proses pembelajaran metode proyek berkebun dalam pengembangan kreativitas anak usia dini di taman kanak-kanak.
2. Diharapkan bagi pengelola TK Terpadu Tunas Krida Nusantara tulisan ini dapat dijadikan masukan dan tambahan informasi bagi pengembangan Taman Kanak-kanak 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 Taman Kanak-kanak tersebut.

E. Definisi 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 dalam penelitian ini adalah interaksi edukasi antara pendidik dan peserta didik dengan komponen lainnya yang berupa sarana dan lingkungan pembelajaran yang ada pada Taman kanak-kanak Terpadu Tunas Krida Nusantara.
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, sosial, motorik, kreatif, dan emosional anak. Bekebun adalah kegiatan sedang menanam tumbuhan di kebun. Metode proyek berkebun pada penelitian ini adalah kegiatan anak untuk melatih kemampuan anak memecahkan masalah yang dialami anak dalam kegiatan berkebun mulai dari menanam, menyiram dan memanen hasil kebun seperti, jagung, singkong, kacang merah, dan bawang daun.
3. Pengembangan adalah suatu proses rekayasa untuk menjamin prasyarat yang paling realistis dan relevan guna memperoleh hasil yang maksimal. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya adalah pada ketepatgunaan, dan keragamanjawaban. Pengembangan kreativitas dalam penelitian ini seorang anak memiliki perpaduan antara kemampuan berfikir, bersikap dan

mengembangkan kemampuan nilai spiritual dengan memanfaatkan dan mengelola lingkungan secara baik.

4. Anak usia dini dalam penelitian ini adalah anak usia 5 – 6 tahun yang berada pada Taman Kanak-kanak Terpadu Tunas Krida Nusantara.

F. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus naturalistik. Metode ini digunakan dalam penelitian ini karena beberapa alasan, yaitu *Pertama,* metode studi kasus merupakan metode yang difokuskan pada satu fenomena yang dipilih dan ingin difahami secara mendalam dengan mengabaikan fenomena lainnya. *Kedua,* metode studi kasus dilakukan dengan terintegrasi secara sistem, *ketiga,* metode studi kasus tepat digunakan untuk memotret, mendeskripsikan dan menganalisis proses pembelajaran secara mendalam.

G. Lokasi dan Sumber Data

Lokasi yang dijadikan objek dalam penelitian ini adalah TK Terpadu Tunas Krida Nusantara yang terletak di Jl. Cipadung Cibiru Kota Bandung 40614 Jawa Barat. Sedangkan yang menjadi sumber data adalah pihak pengelola, guru, anak dan orang tua. Pemilihan lokasi dan sumber data terkait dengan judul penelitian ini didasarkan pada; *Pertama,* TK Terpadu Tunas Krida Nusantara telah melakukan metode proyek dengan kegiatan berkebun hampir selama TK tersebut berdiri kurang lebih 10 tahun. *Kedua,* TK Terpadu Tunas Krida Nusantara memiliki lahan yang luas untuk dijadikan tempat kegiatan berkebun. *Ketiga,* TK Terpadu Tunas Krida Nusantara memiliki visi dengan

sistem pendidikan berpusat pada anak kita ciptakan anak unggul sesuai minat dan bakatnya serta seimbang antara IQ, EQ dan SQ sejak dini usia. *Keempat*, TK Terpadu Tunas Krida Nusantara menjadikan kegiatan berkebun sebagai materi penunjang dalam mencapai visi tersebut.

H. Kerangka Berfikir

Perkembangan berfikir dan kreativitas pada anak usia dini (0 – 6 tahun) sangat dramatis, bukan saja secara kuantatif 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 upays memfasilitasi perkembangan berfikir dan kreativitas anak.

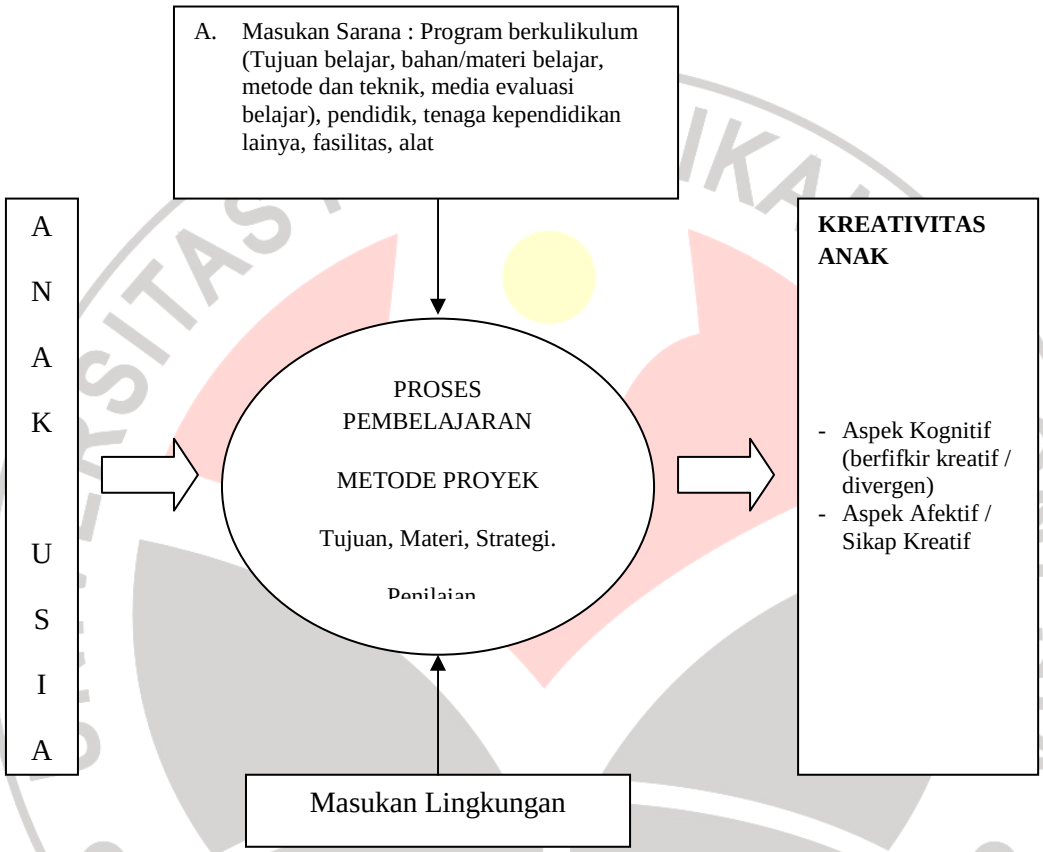
Pendidikan bagi anak usia dini harus mensinergikan aspek-aspek tumbuh kembang anak diantaranya perkembangan kreativitas sebagai hasil dari proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan. Dari segi pendidikan dapat diyakini bahwa kreativitas dapat dikembangkan, oleh sebab itu perlu distimulasi sejak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

Kerangka pemikiran diatas dapat digambarkan dalam bagan berikut :



Gambar 2.4 Kerangka Berfikir

Penelitian ini mengkaji mengenai pendidikan anak usia dini yang dikaitkan dengan proses pembelajaran metode proyek 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 5 – 6 tahun, dimana mereka adalah anak TK Terpadu

Tunas Krida Nusantara. Masukan sarana meliputi keseluruhan sumber dan fasilitas yang digunakan, yang menunjang proses pembelajaran dengan metode proyek 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 guru TK Terpadu Tunas Krida Nusantara dalam pembelajaran dengan metode proyek berkebunnya. Dalam penelitian ini penulis juga meneliti mengenai hasil dari proses pembelajaran dengan metode proyek berkebun terhadap kreativitas anak usia dini yang meliputi aspek kognitif (berfikir kreatif/divergen) dan segi afektif/sikap kreatif dari para anak.