BAB V

PEMBAHASAN

1. Perencanaan Pembelajaraan Metode Proyek Berkebun dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam merencanakan kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini adalah pendekatan terpadu. Adapun ciri khas pembelajaran terpadu untuk anak usia dini yaitu kegiatan pembelajaran disajikan melalui tema-tema pembelajaran yang dapat mengintegrasikan berbagai bidang pengembangan. Tema-tema pembelajaran yang dipilih adalah tema-tema tentang anak dan lingkungannya. Tema-tema yang disajikan kepada anak harus dimulai dari hal-hal yang telah dikenal anak menuju yang lebih jauh, dimulai dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks (Kostelnik, 1991).

Pengaturan proses pembelajaran dituangkan dalam bentuk perencanaan pembelajaran. Menurut Ali (2007; 82) keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh rencana yang dibuat guru, oleh karena itu komponen-komponen dalam perencanaan pembelajaran harus disusun sistematis dan sistemik.

Dalam suatu perencanaan pembelajaran terdapat beberapa komponen perencanaan pembelajaran yang harus dipahamai dan dipenuhi oleh guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran yang efektif yaitu: 1) tujuan, 2) materi, 3) kegiatan pembelajaran, 4) metode, 5) media, 6) sumber belajar, dan 7) penilaian (Masitoh, 2005).

Komponen perencanaan di atas diimplementasikan dalam pembuatan perencanaan pembelajaran di TK Terpadu Tunas Krida Nusantarad yang telah menggunakan

pendekatan terpadu yaitu dengan menggunakan tema-tema yang terdapat dalam kurikulum TK 2004 yang diterbitkan Departemen Pendidikan Nasional. Dalam merencanakan pembelajaran al-Qur'an guru menyusun program menjadi program tahunan, semester, triwulan, bulanan, kegiatan mingguan, dan kegiatan harian.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa rambu-rambu dalam membuat perencanaan di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara ini telah dilakukan sesuai dengan konsep perencanaan pembelajaran PAUD. Dimana berdasarkan studi dokumentasi menunjukkan bahwa perencanaan dalam program aplikasi metode proyek berkebun adalah sebagai berikut :

1) Perencanaan dibuat dengan memperhatikan indikator perkembangan anak dimana sebagai salah satu bahan bagi guru dalam membuat perencanaan adalah dengan penggunaan menu generik yang memuat semua aspek perkembangan anak. Dan semua muncul dalam perencanaan
2) Perencanaan dibuat dengan tema sebagai pembungkus konsep yang akan diberikan. Dalam perencanaan pendidik telah menentukan tema seperti tema tanaman yang kemudian dipecah menjadi sub-sub tema (tanamanku kebun, dsb)
3) Perencanaan dibuat dengan kegiatan-kegiatan yang bermacam-macam. Dalam perencanaan memuat kegiatan-kegiatan yang cukup banyak antara lain membuka sentra, peran, alam, dan sebagainya. Perencanaan ini dibuat untuk acuan pembelajaran.
4) Perencanaan dibuat dengan masuk akal, dan setiap perencaan yang dibuat oleh guru selalu mencantumkan alat/bahan yang dibutuhkan.

Hal tersebut senada dengan pendapat dari Netty (2005: 57) bahwa :

Proses pembelajaran akan dapat berlangsung efektif dan sesuai dengan tujuan pencapaian, jika kita telah mempersiapkan rencana belajar dengan :

1) Rencana belajar harus sesuai dengan indikator perkembangan anak.
2) Rencana belajar harus mengembangkan semua aspek perkembangan.
3) Rencana belajar harus memuat rencana kegiatan yang membolehkan anak berekplorasi dan berkreasi sesuai dengan kebutuhan perkembangannya.
4) Rencana belajar harus bersifat rasional, dapat dilaksanakan dengan dukungan oleh bahan dan alat yang dapat dimainkan anak.
5) Rencana belajar dapat dibungkus oleh tema senagai topik bahasan.
6) Rencana kegiatan belajar dapat dilakukan dalam bentuk proyek yang dilaksanakan di sentra.

Berdasarkan hasil studi dokumentasi terhadap perencanaan pembelajaran yang dibuat guru, dalam merencanakan pembelajaran di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara, guru perlu memiliki keterampilan dalam memadukan antara tema-tema pembelajaran dengan standar kompetensi dan merancangnya menjadi suatu kegiatan pembelajaran yang menarik yang melibatkan berbagai pengalaman konkrit disekitar kehidupan anak. Dalam kegiatan perencanaan pembelajaran, guru mempelajari dokumen kurikulum yang akan dijadikan panduan dalam program, setelah mempelajari dokumen diputuskan bersama-sama bahan yang akan digunakan dalam program tersebut dan dibuat indikator, menyusun rencana tahunan, semesteran, mingguan dan harian yang disesuaikan dengan alokasi waktu dan tema. Guru juga perlu memetakan tema pembelajaran, keluasan dan kedalaman dan memadukannya dengan bidang-bidang pengembangan kemudian merancang berbagai aktivitas berkebun yang bisa dilakukan. Perencanaan pembelajaran perlu dilengkapi dengan standar kompetensi untuk anak usia dini yang meliputi standar isi dan proses pembelajaran

Dari rangkuman hasil wawancara dari kepala sekolah dan guru dapat dikatakan bahwa prosedur dan langkah-langkah yang dilakukan sama sebagaimana pendapat Netty (2005: 57) yaitu :

Tahap-tahap menyusun Rencana belajar adalah sebagai berikut :

1) Pelajari dokumen kurikulum
2) Susun rencana belajar tahunan
3) Tentukan tema dan alokasi waktu selama setahun
4) Susun rencana bulanan
5) Susun rencana mingguan
6) Tetapkan bahan alat main yang diperlukan untuk kegiatan pembelajaran.

2. Proses Pembelajaran Proyek Melalui Kegiatan Berkebun dalam Mengembangkan Kreativitas anak Usia Dini Di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara

Tujuan inti proses pembelajaran metode proyek ini dilihat dari kegiatan berkebun agar anak dapat mengetahui cara menanam, cara memelihara (mulai dari menyiram, memupuk, mencabut rumput), kegunaan tanah, kegunaan buah dan cara mengolah tanaman jagung dengan cara yang sederhana. Sedangkan yang menjadi tujuan dari metode proyek itu sendiri yaitu supaya anak dapat bekerja kelompok, anak dapat berbagi dengan temannya dan dapat memecahkan masalah dalam kegiatan berkebun. Dalam metode proyek ini anak dapat merasakan pengalaman langsung dan anak senang dengan kegiatan tersebut dan kegiatan ini sangat berkesan sekali bagi anak, hal ini terlihat anak selalu bercerita tentang kegiatan berkebunnya kepada temannya, orang tuanya dan orang tua melaporkan kepada pengelola.

Tahapan proses pembelajaran pendahuluan melalui kegiatan pengamatan berbagai jenis tanaman dan bagian-bagian tanaman serta uji coba mengenai proses *osmosa* pada batang seledri sebelum memasuki pelaksanaan metode peroyek melalui berkebun. Dalam tahapan ini pada prinsipnya pembelajaran anak-anak dengan mengalami atau berkegiatan. Dengan pengalaman dan kegiatan anak bimbing untuk mempelajari

sesuatu. Anak tidak hanya dituntut untuk mendengarkan, memperhatikan saja, tetapi untuk melakukan sesuatu kegiatan dengan melakukan percobaan sederhana, melaksanakan perintah atau petunjuk dari pendidik.

Pengetahuan yang dibarengi dengan pengalaman dan bekegiatan akan jauh lebih mengesankan dan terserap dibanding dengan secara teoritis saja. Pelajaran yang disampaikan dengan kata-kata, hanya terserap paling banyak 20 persen. Pelajaran yang disampaikan dengan kata-kata dibarengi dengan peragaan atau barang konkretnya, akan terserap sekitar 35 persen. Pelajaran yang disampaikan dengan kata-kata dibarengi dengan alat peraga atau barang konkret dan dialami atau dilakukan dengan melakukan sesuatu kegiatan akan terserap lebih banyak lagi. Pada prinsipnya proses pembelajaran dengan metode proyek melalui kegiatan berkebun menuntut perhatian individual dan aktif mengikuti atau melaksanakannya secara nyata.

Dilihat dari proses pembelajaran dengan metode proyek melalui berkebun yang dilaksanakan oleh taman kanak-kanak Terpadu Tunas Krida Nusantara merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara alamiah, dimana anak-anak diberikan pelatihan kebiasaan secara alami melalui kegiatan berkebunnya, mulai dari proses menggemburkan tanah, memasukkan biji tanaman ke dalam tanah, memberi pupuk. Walaupun anak tidak semuanya melakukan, ada anak lain yang hanya mengamati tetapi ada juga sebagian anak ingin mencoba melakukanya. Hal ini memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan uji coba (*trial and error*), mengadakan penyelidikan bersama-sama, menyaksikan dan menyentuh sesuatu obyek yang ada pada lahan kebun berupa tanah, binatang kebun, biji tanaman, mengalami dan melakukan sesuatu, dimana anak akan jauh

lebih mudah mengerti dan mencapai hasil belajar dengan mampu memanfaatkan atau menerapkan apa yang telah dipelajarinya.

Proses pembelajaran dengan metode proyek melalui kegiatan berkebun anak akan melihat secara langsung dari praktek yang dilakukan. Anak-anak melihat bagaimana biji tumbuh menjadi tunas tanaman, kemudian muncul daun, lalu tanaman itu tumbuh besar dengan daun yang lebat, memungkinkan anak untuk memperkaya kecerdasan dengan mengembangkan pikiranya. Banyak penyelidikan menyatakan bahwa orang-orang yang cerdas dan berhasil umumnya berasal dari keluarga yang demokratis, suka melakukan uji coba, suka menyelidiki sesuatu, dan aktif, tak pernah berpangku tangan.

Kegiatan berkebun memungkinkan anak untuk melakukan pengamatan tentang lingkungn berkebun sekitarnya. Anak mengamati obyek-obyek dan fenomena alam dengan pancaindra: (a) penglihatan, melalui penglihatan anak akan melihat tanaman itu tumbuh besar, berbunga dan berbuah, melihat binatang kebun seperti semuat (diamati dengan kaca pembesar dihitung jumlah kakinya, bentuk kepalanya, ddl), cacing, bagaimana ia bisa hidup didalam tanah, bekicot, dengan rumahnya, kupu-kupu yang bisa terbang, anak akan melihat bagimana teman-temanya beraktivitas di kebun, bagaimana anak yang lain bersosialisasi dengan teman dan guru; (b) pendengaran, melalui pendengaran anak mendengarkan percakapan teman dan gurunya melalui tehnik bercakap-cakap, mendengarkan nyanyian ketika di kebun; (c) perabaan, anak akan meraba bagai mana bentuk tanah, biji, daun, buah mentimun, jagung, peralatan berkebun, malah ada anak yang berani memegang cacing, menyentuh bekicot; (d) penciuman, dengan alat penciuman anak bisa mencium baunya pupuk, baunya tanah, baunya jagung yang dibakar dan direbus, dll; dan (e) perasa/pengecap, melalui indra perasaanya ia

merasakan pahit untuk jagung yang gosong, merasakan manis, gurih dari jagung yang dimasak.

Penggunaan pancaindera dalam pengamatan, anak akan memperoleh pengalaman dan informasi. Informasi akan menuntun keingintahuan mempertanyakan sesuatu lebih lanjut. Kemampuan mengamati merupakan ketrampilan paling dasar dalam proses dan memperoleh ilmu pengetahuan serta merupakan hal terpenting untuk mengembangkan ketrampilan-ketrampilan proses yang lainya.

Melalui kegiatan berkebun anak-anak akan belajar bagaimana biji itu ditumbuhkan menjadi tumbuhan kemudian berbunga dan berbuah lebat. Ini tidak lain adalah atas kekuasaan Allah SWT yang menumbuh suburkan tanaman. Anak dibelajarkan bagaimana ia dapat bersyukur atas kenikmatan yang diberikan oleh Allah SWT dengan mengucapkan Hamdallah dan memiliki sifat penyayang terhadap semua makhluk Allah yang ada di muka bumi yaitu manusia, tumbuhan, binatang, sebagaimana Allah menyayangi manusia dan mahluknya.

Metode proyek melalui kegiatan berkebun adalah pembelajaran yang terintegrasi dimana selain diasah mengenai kecerdasan (IQ) anak diasah untuk memiliki kecerdasan emosional (EQ) dan kecerdasarn spiritual (ESQ). Kecerdasan anak akan bertambah mengenai pengetahuan tanaman, binatang, berkebun, mengolah hasil panen, dll. Kecerdasan emosional, anak dilatih untuk mampu bekerja sama dalam kelompoknya, mempunyai rasa tanggung jawab, mempunyai sikap toleransi, dan saling menghargai temannya, menghargai guru, menurut pada peraturan yang sudah ditetapkan. Adapun kecerdasan spiritual anak senantiasa dilatih untuk mengkaitkan diri dengan kekuasaan

Allah, kasih sayang Allah, dan senantiasa bertawakal jika dalam kondisi tidak berhasil, bersyukur atas keberhasilan yang anak dapatkan.

Pada usia dini, sangatlah penting, anak-anak mendapatkan pendidikan watak yang tepat guna untuk hidupnya. Orang tua dan pendidik hendaknya tidak bosan untuk selalu memberikan nasihat, teladan, ruang pilihan, kesempatan untuk mengambil kepuasan, keleluasaan bagi anak untuk meneladan, mengikuti dan menilai baik buruknya, benar salah suatu sikap dan perbuatan. Pembinaan watak tidak sekedar pembelajaran mengetahui benar salah, tetapi merupakan pelatihan pembiasaan terus menerus tentang sikap benar dan baik, sehingga akhirnya menjadi suatu kebiasaan. Karena pada saat usia dini anak merupakan “peniru ulung” dan sekaligus “pembelajar ulet”.

Metode proyek melalui kegiatan berkebun lebih cenderung masuk kedalam model pembelajaran terintegrasi dalam membangun dan mengembangkan kreativitas dalam setiap anak. Anak yang mempunyai latar belakang keluarga yang memperhatikan perkembangan pendidikan anaknya atau anak sudah memiliki kreativitas tingkat dasar, akan lebih bisa ditingkatkan tingkat kreativitas anaknya melalui kegiatan berkebun, karena dengan kegiatan berkebun banyak hal yang fantastis di dalam dunia berkebun ini umtuk lebih dieskplorasi oleh anak. Anak yang berbakat akan lebih memperoleh kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya bukan hanya sekedar kemampuan kognisi saja, tetapi kecerdasan-kecerdasan yang lainya yaitu: (a) kecerdasan lingusitik yaitu kemampuan untuk menggunakan bahasa, dimana anak dilatih untuk menambah perbendaharaan baru mengenai kosakata yang berhubungan dengan berkebun, belajar berkomunikasi dengan teman dan pendidik; (b) kecerdasan intrapribadi yaitu kemampuan untuk memperolah akses terhadap memahami perasaan impian, dan gagasan-

gagasan diri sendiri. Anak akan lebih memahami perasaan senggang, gembira dan mempunyai rasa syukur pada Sang Khalik, memahami impian-impian yang imajinatif dengan membayangkan rumah bekicot, kupu-kupu yang terbang kesana kemari, mempunyai gagasan dengan bermain bongkol jagung untuk dijadikan pistol-pistolan, dan daun jagung yang dijadikan seperti bandana dll; (c) kecerdasan antarpribadi yaitu kemampuan untuk memahami dan berhubungan dengan orang lain, dimana anak berinteraksi selama mengikuti kegiatan berkebun melalui kerja dengan kelompoknya, anak belajar untuk lebih memahami teman dan berhubungan dengan orang lain selama berkebun; dan (d) kecerdasan fisik-kinestetik yaitu kemampuan untuk menggunakan ketrampilan, motorik halus dan kasar dalam olahraga dan seni. Anak belajar menirukan gerakan tumbuhnya tanaman, meniru gerakan binatang yang ditemui dikebun seperti gerakan bekicot, gerakan kupu-kupu, gerakan burung, gerakan cacing.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, pendidik kurang memliliki kiat-kiat untuk lebih membangkitkan anak menjadi lebih kreatif, padahal melalui kegiatan berkebun banyak hal yang bisa dijadikan obyek dalam membangkitkan anak butuh tumbuh menjadi lebih kreatif, misalnya seperti yang diungkapkan diatas bahwa dengan melalui kegiatan berkebun anak bisa dirangsang untuk mengoptimalkan potensi setiap anak dalam mengembangkan kecerdasan jamak. Di sini pendidik dituntut untuk lebih kreatif lagi dalam melaksanakan program pembelajaran dengan metode proyek melalui berkebun, yaitu dengan mengembangkan diri dan membekali diri dengan konsep kiat-kiat untuk menjadikan anak lebih kreatif melalui kegiatan berkebunya. Banyak hal yang bisa dilakukan oleh pendidik untuk lebih mengembangkan kreativitas anak. Pendidik lebih mengarahkan anak-anak untuk berpikir kreatif dan berperilaku kreatif

melalui pengamatan dan melakukan uji coba di kebun. Belajar jangan terlalu terpaku dalam tahapan-tahapan pelaksanaan berkebun, tetapi bisa lebih diarahkan untuk membuat kreasi yang baru. Misalnya anak diajak untuk membuat macam-macam bentuk dengan menggunakan adonan dari media tanah (seperti bentuk kue, bentuk binatang dll), diajak untuk mengamati bentuk awan seperti apa (biarkan anak untuk berimajinasi misalnya ada yang mengatakan seperti binatang, tumbuhan, manusia), diajak bermain dengan menggunakan daun jagung yang bisa dimanfaatkan secara kreatif dengan mengeringkan daun jagung tersebut kemudian bisa dijadikan orang-orangan dengan ditempelkan pada batang jagung yang sudah dipanen, bermain dengan air ketika melakukan penyiraman pada tanaman dengan diajak berpikir imajinatif melihat bagaimana air berubah bentuk jika dimasukan kedalam tempat yang berbeda. Banyak hal yang perlu di gali lagi sehingga pembelajaran tidak terlalu terpaku pada tahapan anak hanya untuk mengetahui tanaman, memanen dan memasaknya tetapi bisa dikembangkan lebih jauh lagi dalam mengembangkan tingkat kreativitas anak-anak.

Metode proyek melalui kegiatan berkebun untuk anak dengan kondisi latar belakang orang tuanya kurang memberikan respon-respon stimulatif, atau menghambat kreativitas yang sudah ada didalam diri anak, misalnya anak terlalu diproteksi, ditakut-takuti, banyak dilarang. Melalui kegiatan berkebun akan memunculkan kembali kreativitas yang terpendam, dimana anak dengan pengamatan akan melihat orang lain baik itu teman sebayanya atau gurunya beraktivitas atau berkegiatan. Sehingga akan memunculkan rasa ingin tahunya kembali. Dengan rasa ingin tahu anak akan benyank memperoleh informasi yang ingin di dapatkan.

Minat seorang anak selama mengikuti kegiatan berkebun kadang tidak berlangsung lama, jika yang ia dapatkan bukan sesuatu yang baru. Karena itu guru harus pandai menciptakan kegiatan bervariasi dan tidak menerapkan disiplin kaku dengan rutinitas yang membosankan. Cara lain yang digunakan guru untuk menarik perhatian anak yaitu dengan memvariasikan teknik pengajaran yaitu dengan teknik bernyanyi, jalan-jalan langsung, bercakap-cakap, bercerita dan praktek langsung.

Anak pada masa usia 5 – 6 tahun memang cenderung sangat suka bertanya dengan tujuan untuk mengetahui sesuatu. Pendidik hendaknya memberikan jawaban yang wajar. Hal ini akan memungkinkan anak untuk lebih mengembangkan daya kreativitasnya. Dalam pengembangan daya kreativitas anak melalui kegiatan berkebun dibutuhkan kecakapan dan tingkat kreativitas pendidik untuk memberikan rangsangan dengan memberikan respon-respon yang stimulatif kepada anak dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong anak untuk melakukan proses berpikir di luar hal-hal yang sudah jelas, membantu mereka , melihat hubungan antar ide, dan meningkatkan atau mengkombinasikan ide-ide, misalnya, “ Apa yang terjadi bila orang-orang bisa terbang seperti kupu-kupu yang ada di kebun”. Apa yang terjadi jika orang-orang mempunyai rumah seperti bekicot?”. Banyak sekali yang bisa dijadikan pertanyaan yang bisa merangsang anak untuk bisa berpikir lebih mendalam lagi dengan dihubungkan pada bahan-bahan yang ditemukan di kebun. Kecakapan untuk menciptakan kesempatan-kesempatan dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengundang ide-ide inilah yang sangat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan kreativitas.

Pendidik dalam melaksanakan proses belajar dengan metode proyek melalui kegiatan berkebun hendaknya menciptakan kondisi yang bersifat terbuka tiedak

mengancam dan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi dan belajar dalam situasi yang kurang terstruktur, dimana anak tidak digurui ataui dalam menanam biarkan mereka secara bebas melakukan apa yang ia inginkan, melakukan percobaan dengan cara sendiri, sehingga hal ini akan lebih memperkaya mereka dalam berimajinasi, berandai-andai, menemukan cara pemecahan masalah atau sesuatu yang baru. Kondisi belajar yang tidak terstruktur dan pemberian kelonggaran waktu untuk melakukan aktivitas yang membuat anak terlibat secara intens dalam aktivitas berkebun, dimana anak dibiarkan bermain imajinatif dengan batang-batang dari tanaman jagung yang sudah dipanen, dengan daunya. Anak dengan bermain imajinatif, seperti memainkan batang jagung sebagai kuda-kudaan, tongkat sihir yang bisa terbang, sebagai motor atau yang lainya sesuai dengan daya imajinasi mereka. Dengan meminta anak-anak mengasosiasikan bentuk batang jagung dengan binatang, kendaraan, atau benda-benda lainnya. Pendidik sedang mengasah kemampuan asosiasi alami dan bawaan mereka. Hal ini akan meningkat kemampuan mereka dalam melakukan pengamatan dan kolerasi, suatu kemampuan kreatif yang fundamental. Bagaimanapun kreativitas berkatian dengan kampuan untuk membuat hubungan antara dua atau lebih benda-benda atau peristiwa-peristiwa yang terpisah.

Anak pada dasarnya memiliki kemampuan untuk membangun dan mengkreasi pengetahuan, pendekatan ini sangat menekankan pentingnya keterlibatan anak dalam proses belajar. Proses belajar dibuat secara natural, hangan, dan menyenangkan melalui bermain dan berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar. Unsur variasi individual dan minat anak juga sangat diperhatikan sehingga motivasi anak diharapkan muncul secara intrinstik.

Proses belajar yang bermakna terjadi kalau anak berbuat atas lingkunganya. Kesempatan anak dalam mengkreasi atau memanipulasi objek atau ide merupakan hal yang utama dalam proses belajar. Anak lebih banyak belajar dengan cara berbuat dan mencoba langsung daripada dengan cara mendengarkan orang dewasa yang memberi penjelasan kepadanya. Pengalaman belajar anak lebih banyak didapat melalui cara bermain, melakukan percobaan dengan objek-objek nyata, dan dengan melalui pengalaman-pengalaman konkrit daripada dengan cara "diajari" oleh guru. Sifat-sifat permainan anak-anak dengan sifat spontanitas anak-anak terjadi pada permainan-permainan yang dilakukan anak-anak. Kesenangan anak bermain dengan batu, tanah, air, hewan, permainan perang-perangan, pertanian, perdagangan, beradu kekuatan, memungkinkan anak untuk berpikir dan berperilaku kreatif.

Anak-anak yang dalam pembelajaran mereka diberikan untuk menguji dan membuat berbagai penemuan dengan kemampuan mereka dalam berbagai cara, memiliki kemampuan yang lebih besar untuk memecahkan masalah daripada anak-anak yang hanya mengamati atau diperintah.

Proses pembelajaran metode proyek memberikan manfaat pada anak yaitu:

1. Memberikan pengalaman belajar dalam memecahkan masalah yang memiliki nilai praktis yang sangat penting bagi pengembangan pribadi yang sehat dan realistik. Pribadi yang sehat adalah pribadi yang memiliki ciri-ciri kemandirian, percaya diri, dapat menyesuaikan diri, dapat , mengembangkan hubungan antar pribadi yang saling memberi dan menerima, serta mau menerima kenyataan dan mengakui bahwa dirinya berbeda dengan anak lain. Pribadi yang realistik merupakan pribadi yang menerima tanggung jawab sesuai dengan kemampuanya, bersikap optimis yang

beranggapan dengan usaha yang keras seseorang akan berhasil, dapat menarik pelajaran dari pengalaman-pengalaman yang lampau.

2. Metode proyek dapat diharapkan secara luas untuk memecahkan masalah dalam kehidupan anak sehari-hari. Kehidupan anak sehari-hari dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat yang lebih luas. Karena itu metoda proyek bila dipergunakan secara tepat dapat memperluas wawasan anak tentang segi-segi kehidupan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat. Anak memperolah pemahaman yang utuh tentang bagaimana memecahkan masalah tertentu yang memerlukan kerjasama dengan anak lain secara terpadu, anak memperoleh pengalaman belajar dalam pengembangan sikap positif dalam kegiatan bekerja dengan anak lain. Sikap positif itu antara lain sikap mandiri, penyesuaian diri, tangung jawab, tenggang rasa, saling membantu, dan sebagainya. Dengan demikian metode proyek dapat dipergunakan guru untuk melatih anak memecahkan persoalan sehari-hari dengan memuaskan. Metode proyek dapat menghilangkan ketegangan atau keadaan yang menganggu dengan menggunakan cara-cara yang sudah dikuasi untuk diterapkan dalam situasi sekarang untuk menghilangkan ketegangan itu secara kreatif.

3 Karena dalam penggunaan metode proyek itu tekanan tanggung jawab berahir dari guru ke anak, maka dapat dimaafaatkan untuk mengembangkan dan membina sikap kerja dan interaktif sosial diantara anak-anak yang terlibat dalam proyek, agar mampu meyelesaikan bagian pekerjaannya dalam kebersamaan secara efektif dan harmonis masing-masing belajar bertanggung jawab terhadap bagian pekerjaannya dengan kesepakatanbersama

4. Pemberian pengalaman belajar dengan menggunakan metode proyek memberi kesempatan anak untuk mengembangkan etos kerja pada diri anak. Etos kerja itu merupakan sekumpulan sikap dan kebiasaan untuk melaksanakan pekerjaan secara tekun, cermat, dan tepat waktu. Etos kerja semacam ini harus di tanamkan kepada anak sedini mungkin, karena pembentuknya menuntut proses yang berlangsung
5. Pemberian pengalaman belajar dengan menggunakan metode proyek dapat dipergunakan untuk mengeksplorasi kemampuan, minat, serta kebutuhan. Mengeksplorasi hal-hal yang menantang bagi anak. Informasi tersebut dapat dipergunakan untuk membagai pekerjaan baik secara individual maupun kelompok dalam kegiatan proyek yang cocok bagi masing-masing yang terlibat. Pemberian pengalaman belajar dengan menggunakan metode proyek dapat dipergunakan untuk melatih anak menerima tanggung jawab dan prakarsa untuk mengembangkan kreativitas menjelaskan pekerjaan yang menjadi bagian proyek secara tuntas .
6. Dalam kegiatan dengan menggunakan metode proyek anak mendapat kesempatan untuk menggunakan kebebasan secara fisik maupun secara *intelektif* untuk meyelesaikan pejerjaan yang menjadi tunggung jawab menurut cara yang dikuasai dan tidak harus duduk tenang di bangku masing-masing.

Dalam penerapan metode proyek pendidik sudah dapat melakukan perencanaan yang baik, pelaksanaan, dan penilain yang baik, walaupun pendidik kurang memahami tentang penerapan metode proyek tersebut dan konsep pengembangan kreativitas, karena tidak ada panduan dan pegangan guru dalam menyusun perencanaan, pelaksanaan dan penilain penerapan metode proyek. Dan guru selalu memberikan motivasi kepada anak melalui pujian, teguran, perhatian, dan memberikan pengarahan. Untuk mengembangkan

potensi anak tidak cukup dilakukan oleh pendidik seorang tetapi diperlakukan kerjasama dengan pihak lain yaitu orang tua dan instansi lain.

Menurut informasi, pendidik selalu berdiskusi dengan orang tuanya tentang perkembangan anak, bahkan diadakan temu dengan psikologi tentang perkembangan anak. Sehingga masalah-masalah tentang perkembangan anak dapat dipecahkan. Dengan demikian setiap anak akan terpantau perkembangannya baik oleh orang tua di rumah maupun oleh pendidik di sekolah. Anak yang selalu mendapat kasih sayang, perhatian, lingkungan yang tidak menekan, bersahabatan, akan menjadi anak yang memiliki jiwa yang merdeka, periang, bahagia dan sehat.

Anak memiliki sikap rasa ingin tahu dan sikap antusias yang menonjol sehingga menurut pendidik untuk memberi kesempatan yang luas kepada anak untuk menanyakan, membicarakan, dan mengeksplorasi berbagai hal yang menarik baginya. Pendidik hendaknya meningkatkan kemampuan untuk membuat pertanyaan-pertanyaan yang mengundang ide-ide untuk membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan berprilaku kreatifitas. Setiap anak adalah unik, ia memiliki potensi yang berbeda, tetapi pada dasarnya ia memiliki kreativitas, baik kreativitas dalam tingkat dasar ataupun sampai pada tingkat kreativitas tingkat majemuk. Ini didasarkan pada kondisi latar belakang keluarga, sosial dan lingkungan yang berbeda untuk setiap anak. Pendidik hendaknya memiliki kemampuan untuk mencermati setiap perkembangan anak, sehingga mampu membuat strategi pembelajaran dengan metode proyek melalui kegiatan berkebun telah meningkatkan kemampuan berpikir dan berprilaku kreatif. Pendidik sendiri senantiasa meningkatkan kemampuan untuk menggali kreativitas anak didiknya.

Jadi kegiatan berkebun yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Terpadu Tunas Krida Nusantara merupakan pembelajaran terintegrasi dalam mengembangkan kecerdasan multi dimensi. Dimana dengan metode proyek berkebun dapat mengembangkan metode kolaboratif dan bervariasi dalam menyediakan menu pembelajarannya. Sehingga dengan ini setiap anak akan lebih di kembangkan setiap potensinya, di mana anak tidak terfokus pada kecerdasan logika matematika dan bahasa, tetapi dengan mengembangkan kecerdasan musiknya, keterampilan gerak badannya, dalam menari atau berolah raga, dilakukan kecerdasannya dalam pergaulan, bagaimana memahami orang lain, bagaimana bekerjasama.

3. Evaluasi Kreatvitas anak usia dini pada Pembelajaran Metode Proyek Berkebun di taman kanak-kanak Terpadu Tunas Krida Nusantara

Pada dasarnya anak sudah memiliki kemampuan berfikir dan berperilaku kreatif, walaupun dalam tingkat dasar. Proses pembelajaran dengan metode proyek berkebun di kembangkan lebih lanjut lagi sampai ke tingkat yang lebih majemuk terutama bagi anak yang memiliki keberbakatan (*Gifted)*. Kreativitas anak tidak akan muncul jika mendapatkan hambatan, baik hambatan dari dalam dirinya, orang tuanya, lingkungan keluarga, lingkungan rumah, lingkungan sekolah. Hal ini tampak pada Gha, dimana sebenarnya ia adalah anaknya yang memiliki dasar tingkat kreativitas pertama dari model kreativitas treffinger, tetapi tidak muncul ke permukaan di mana awal mengikuti proses pembelajaran ia senantiasa didampingi oleh pengasuhnya, ia menjadi anak yang tidak mandiri, walaupun sebenarnya ia ingin mengikuti proses pembelajaran

tersebut, hal ini di karenakan ketakutan yang berlebihan untuk berinteraksi dengan orang yang baru di kenalnya.

Kreativitas pada anak akan terhambat jika anak terlalu diproteksi oleh orang tuanya. Orang tua mempunyai ketakutan yang berlebihan dalam melindugi anaknya, sehingga hal ini mengakibatkan anak hidup dalam ketakutan hal ini salah satu pembunuhan kreativitas yang tidak terasa yang dilakukan orang tua pada anaknya. Kreativitas Gha akhirnya menjadi terhambat dengan kondisi seperti ini, anak menjadi tertekan dan tidak lagi menampakkan keceriaan dan keunikannya, melalui pembelajaran anak akan berubah, dengan proses pembelajaran pembiasaan yang diberlakukan dan di tetapkan oleh taman kanak-kanak, Gha mulai berubah dan hal ini pun berkat dari kerja sama orang tua, psikolog, dan guru.

Kreativitas lebih merupakan cahaya redup dari pada sebuah percikan hebat, semakin dikipas, semakin terang sehingga akan membakar. Demikian halnya yang terjadi pada diri Gha, dimana ia mempunya potensi kreativitas, pada awal pembelajaran kreativitas tidak muncul tetapi setelah mengikuti pembelajaran kreativitas semakin muncul sampai ke tingkat model kreativitas Teffinger tinggkat III. Dengan belajarlah manusia itu akan berubah, dimana belajar merupakan suatu proses yang disengaja dan ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku sebelum memasuki kegiatan belajar dan setelah melakukan kegiatan tersebut. Akan tetapi harus melalui berbagai tahapan yang berupa pengalaman dan latihan yang berulang-ulang sehingga seseorang dapat berfikir, merasakan, dan bertindak di dalam dan terhadap dunianya. Pengalaman diperoleh berkat interakis dengan lingkunganya dalam hal ini sekolah merupakan suatu latihan dimana

seseorang dilatih kemampuan, pemahaman dan keterampilan secara berulang-ulang pendidik mempunyai pengaruh yang besar terhadap pengembangan potensi anak.

Melalui kegiatan belajar dengan metode proyek melalui kegiatan berkebunnya, Gha terlihat antusias dalam mengikutinya. Anak akan mau belajar jika hal itu dianggap menarik bagi dirinya, hal ini berlaku juga bagi Hill dan Dar yang memiliki sikap antusias dalam mengikuti kegiatan berkebun.

Belajar yang dilakukan melalui kegiatan berkebun melibatkan banyak penca indera adalah bentuk pembelajaran yang efektif. Pengalaman dengan berkebun akan meningkatkan kemampuan anak dalam melakukan penelitian dan menambah pikiran sehat mereka yang merupakan aspek terpenting dari kreativitas. Hal itu juga merangsang perhatian yang lebih besar pada ilmu pengetahuan dan kesadaran lingkungan. Lima pancaindera mereka adalah jalan-jalan kecil menuju otak. Seringkali petualang pancaindera seperti ini merangsang perkembangan mental anak-anak. Pancaidera membantu mereka menghubungkan penginderaan dalam mengenali tamana, binatang, makanan, dan benda-benda yang lain. Secara keseluruhan, rangsangan lima indera dasar itu meningkatkan perkembangan mental, fisik dan spiritual anak-anak .

Pengalaman yang tidak dari pembelajaran metode proyek melalui berkebun memberikan kesan yang mendalam bagi anak-anak tersebut, dimana ia mengamati mempraktekan langsung bagaiman berkebun itu. Hal ini sesuai deangan pepatah dari orang-orang Cina zaman dulu yang masih dipegang sampai hari ini:’’ Aku mendengar, aku lupa. Aku melihat, aku ingat. Aku lakukan, aku mengerti.” Banyak hal yang bisa anak-anak temukkan dalam kegiatan berkebun. Penemuan prinbadi adalah salah satu dari banyak cara yang efektif dalam belajar hal ini akan menggerakkan keingintahuan anak

dalam belajar, seperti Gha dan Hil menemukan penemuan mengapa tanaman jagung itu tumbuhnya tidak sama. Ada yang besar dan ada yang kecil, mengapa buah jagung itu besar dan biji jagungnya penuh dan dan yang lain tidak (ompong). Hal ini pada gilirannya akan menumbuhkan kreativitas dan imajinasinya dengan praktek langsung ini mempunyai pengaruh yang lama pada anak.

Pengamatan yang dilakukan oleh penulis tidak semua mempunyai gaya belajar yang sama. Sebagai anak belajar perlu mendengar, sebagai perlu melihat, sebagian perlu berbuat. Dari ketiga anak yang diamati Gha dan Hil termasuk anak pendengar, melihat dan berbuat, sedangkan Dar adalah tipe anak mendengar dan melihat, sehingga ketika diajukan pertanyaan oleh penulis Gha dan Hill memberikan jawaban yang benar sedangkang dari Dar mempunyai keengganan dalam menjawab.

Hal malah memberikan jawaban yang lebih rinci lagi dimana ia mengungkapkan secara detail tentang berkebun. Ia termasuk anak berbakat (*gifted*). Hil mempunyai sikap mandiri dan percaya diri yang sangat kuat, ini disebabkan ia mempuyai latar belakang keluarga yang mengajari ia kebiasaan disiplin, membebaskan ia untuk melakukan sesuatu yang ia sukai. Tidak ada proteksi yang berlebihan, orang tua bersikap demokratis dan senantiasa memberikan pengertian pada Hil. Anak yang dibesarkan dengan kondisi yang memberikan kebebasan pada anak untuk berbuat sesuatu tanpa tekanan dan paksaan dalam kondisi yang bertanggung jawab dan disiplin, memungkinkan kreativitas anak tumbuh dengan maksimal.

Dar dari kemampuan berpikir kognitif kurang muncul, karena kurang mendapatkan respon stimulatif dari orang tua, orang tua Dar tipe yang membebaskan anak untuk belajar tanpa ada proses bimbingan dan pengarahan dari orang tua

dikarenakan orang tuanya terlalu sibuk. Padahal proses pembelajaran itu harus dilakukan dengan proses pelatihan dan pembiasaan yaitu dengan dilakukan pengulangan ini bukan menjadi tanggung jawab di sekolah saja tetapi di rumah pun orang tua mempunyai kewajiban yang sama dalam mengembangkan kemampuan berpikir kognitifnya. Melalui kegiatan berkebun ia menjadi mengetahui tetapi tidak sampai ke tingkat untuk mengerti sehingga memberikan pengaruh yang tidak terlalu lama dalam mengingatnya.

Dar pada dasarnya sudah memiliki kecerdasan emosional, dimana ia lebih mudah berempati pada temannya, sehingga ia lebih banyak disukai oleh temannya. Anak perempuan lebih peka terhadap emosi baik itu emosi negatif dan emosi positif. Sehingga dengan kemampuan tersebut anak perempuan cenderung lebih mendengarkan keluhan dari temannya, melihat jika temannya dalam kondisi yang sedih. Ia akan lebih berempati. Hal ini juga dilatarbelakangi dengan kondisi keluarga. Dar anak bungsu dari empat bersaudara, biasanya bungsu perempuan akan lebih kaya perhatian dibandingkan dengan anak laki-lakinya, ia akan lebih dewasa dalam berbuat. Gha dan Hil juga termasuk anak bungsu, karena latar belakang kondisi-kondisi lingkungan pendidikan yang berbeda sehingga kecerdasan emosional yang dimiliki oleh keduanya pun berbeda. Hil termasuk anak yang supel, Gha anak yang kurang bersosialitas dengan temannya.

Perbedaan dalam didikan emosi ini menghasilkan keterampilan –keterampilan yang sangat berbeda, anak perempuan mampu membaca dengan baik sinyal emosi verbal maupun non-verbal sehingga mahir mengungkapkan dan mengkomunikasikan perasa-perasaannya. Dan anak laki-laki menjadi cakap dalam meredam emosi yang berkaitan dengan perasaan rentan, salah, takut,dan sakit.

Pelaksanaan metode proyek melalui kegiatan berkebunnya, dimana anak dikelompok-kelompokkan dalam bekerjanya. Hal ini akan mengasah kecerdasan emosional anak. Di sini Hil dilatih kecerdasan intrapersonal dengan memahami bahwa orang lain pun mampunyai pendapat yang harus ia hormati, karena ia termasuk orang yang selalu ingin diikuti apa yang menjadi keyakinannya. Jika temannya tidak mau mengikutinya ia akan ditonjok.

Pada dasarnya anak laki-laki bangga karena kemandirian dan kemerdekaannya yang berpikiran ulet dan mandiri, melalui kegiatan berkebun Gha yang awalnya tidak terbuka menjadi terbuka ketika berinteraksi dengan teman dan pendidiknya. Hal ini dikarenakan ia berinteraksi langsung dalam kelompoknya sehingga sifat atau karakter dasar yang sebenarnya sudah ada pada diri anak laki-laki akan tertantang melalui kegiatan berkebun ini dan muncul ke permukaan. Dalam hal ini pendidik hanya sebagai fasilitator yang mengarahkan anak mempunyai kecerdasan antarpribadi. Melalui penggamatanlah Gha melihat bagaimana anak lain terbuka dan berinteraksi dengan teman dan orang dewasa lainnya. Anak pada umumnya ingin bermain, melakukan latihan berkelompok, melakukan penjelasan, bertanya, meniru dan mencipta sesuatu yang baru. Pada masa ini anak mengalami kemajuan pesat dalam keterampilan bermain. Seluruh sistem geraknya sudah lentur, sering mengulang-ngulang perbuatan yang diminatinya dan melakukan secara wajar. Anak juga mengalami kemajuan pesat dalam penggunaan bahasa, terutama dalam kosa kata. Hal yang menarik, anak-anak juga ingin mandiri dan tak banyak lagi bergantung pada orang lain. Karena dorongan ini Gha akhirnya membuka dirinya dalam memahami perasaanya, membuka komunikasi dengan teman dan orang dewasa lainnya.

ESQ anak-anak, baik itu pada Gha, Hil dan Dar. Hil mulai mampu mengendalikan emosinya yang kadang meluap jika apa yang ia harapkan tidak sesuai dengan kenyataan yang ada. Hal ini perlu pelatihan yang terus menerus dari pendidiknya dan selalu mengingat jika ia mengulanginya lagi. Perilaku moral dan etis anak-anak adalah keteladanan dibanding dengan petuah atau nasihat. Nasihat dan kata-kata memiliki pengaruh kecil pada seseorang. Adapun relasi dan komunikasi memiliki pengaruh yang lumayan. Artinya kata-katanya disertai dengan hubungan baik pengaruh yang terbesar terjadi jikalau diberikan melalui keteladanan, contoh dan dibarengi adanya relasi dan komunikasi yang baik serta kata-kata yang selalu diingat berulang-ulang.

Kreativitas memberikan suatu cara yang menarik bagi anak-anak untuk menjadi termotivasi secara hakiki, untuk mendapatkan kesenangan dan kebiasaan sehari-hari dan menemukan bakat terpendam mereka. Semuaanak memiliki kreativitas. Orang yang sangat kreatif mempunyai dorongan kuat yang luar biasa untuk menyelidiki atau berkreasi.

Proses pembelajaran metode proyek melalui kegiatan berkebun memiliki hasil pembelajaran yang menggembirakan. Potensi yang dimiliki anak taman kanak-kanak Terpadu Tunas Krida Nusantara sering muncul dalam proses pembelajaran dengan metode proyek berkebun yaitu potensi intelegensi (aspek kognifik/berfikir kreatif), Yaitu: (a) kelancaran; (b) keluwesan; (c) keaslian; (d) pengurain; dan (e) perumusan kembali. Sedangkan ciri-ciri kreativitas aspek sikap/efektif adalah (a) rasa ingin tahu; (b) berimajinatif/fantasi; (c) merasa tertantang oleh kemajemukan; d) sifat berani mengambil resiko; (e) sifat menghargai; (f) percaya diri; dan (g) keterbukaan terhadap pengalaman baru.

Hasil pembelajaran dengan metode proyek melalui kegiatan berkebun tidak akan tampak langsung dalam satu tahun atau dua tahun dalam perubahan sikap yang sangat drastis, tetapi minimalnya dengan proses pembelajaran seperti tersebut di atas akan lebih sering memunculkan ciri-ciri dari kreativitas anak. Baik model kreativitas dari *Treffinger* atau yang kemukakan oleh Munandar. Hasil pembelajaran tersebut akan terlihat setelah usia anak mencapai 18 tahun. Di sana akan terlihat bagaimana anak itu mampu secara kreatif menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, menjadi anak yang mandiri dan bertanggung jawab pada dirinya, keluarganya dan lingkungan masyarakat, ia akan menjadi manusia yang utuh.

4. **Masalah dan Solusi Aplikasi Metode Proyek Berkebun dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara**

Masalah adalah sesuatu yang keluar dari norma-norma teori pembelajaran sehingga menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembalajaran. Beberapa kendala atau masalah untuk mendapat hasil optimal dalam pembelajaran aplikasi metode proyek berkebun dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara adalah masalah yang terkait dengan anak ketika belajar, masalah yang terkait dengan orang tua, masalah yang terkait dengan media pembelajaran yang digunakan guru dan masalah yang terkait dengan sumber daya guru. (a) masalah yang terkait dengan anak seperti kurang fokus mengikuti pembelajaran metode proyek berkebun khususnya karena dilakukan diluar kelas sehingga konsentrasi anak terbagi; (b) masalah terkait dengan orang tua anak seperti kurang kooperatif terhadap setiap laporan perkembangan yang

diberikan guru melalui “buku komunikasi”, dan tingginya tuntutan orang tua dan masyarakat agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung dikarenakan ketertarikan orang tua memasukkan anak ke TK Terpadu Tunas Krida Nusantara adalah bias diterimanya anak-anak mereka di SD Krida Nusantara yang mengharuskan anak sudah bisa calistung ketika masuk kelas 1; (c) masalah terkait dengan media pembelajara yaitu belum menggunakan media yang lebih praktis dan menarik; (d) masalah yang terkait dengan Sumber daya guru sebagai pemegang peran penting dalam pembelajaran yang belum semuanya menguasai materi pembelajaran.

Langkah yang dilakukan guru untuk mengatasi masalah terkait dengan anak adalah dengan memberikan pendekatan individu kepada anak seperti memberikan motivasi kepada anak, memberikan ekstra tambahan pembelajaran diluar jam pembelajaran sambil menunggu dijemput. Solusi terkait dengan media pembelajaran, guru melakukan langkah-langkah kreatif yang sifatnya manual atau dibuat oleh guru seperti membuat media yang mudah dipergunakan oleh anak, dan mengoptimalkan media yang sudah ada, terkait dengan sumber daya guru, guru melakukan pembelajaran dengan pengorganisasian klasikal dan kadang-kadang kelompok. Sementara untuk solusi masalah terkait dengan orang tua, guru membuat komunikasi dengan orang tua agar terjalin kesinambungan pembelajaran disekolah dengan dirumah yaitu dengan menggunakan Buku Komunikasi perkembangan kemampuan anak dengan orang tua dan hal-hal yang harus dilakukan orang tua setelah disekolah.

Guru mengadakan pengamatan terhadap kemampuan anak pada saat melakukan kegiatan belajar dikelas dan diluar kelas dengan mencatatnya dalam bentuk catatan anekdot dalam kolom SKH (Satuan Kegiatan Harian), juga guru mengamati hasil-hasil

karya anak baik yang berupa lembar kerja *(worksheet)* maupun berupa produk-produk hasil karya. Guru mencatat berbagai perkembangan hasil pembelajaran dalam kolom evaluasi yang terdapat dalam Satuan Kegiatan Harian (SKH) dengan memberikan gambar matahari yang menunjukkan mampu tanpa dibimbing, gambar bulan yang menunjukkan mampu dengan dimbing, dan bintang yang menunjukkan perlu bimbingan. Catatan tersebut bersama dengan portofolio pekerjaan anak digunakan guru untuk menyusun berbagai laporan perkembangan anak yang berbentuk narasi.

Tabel 4.2

Kekuatan dan kelemahan metode proyek

Kekuatan metode proyek	**Kelemahan metode proyek**
1. Dapat memperluas pemikiran anak yang berguna dalam menghadapi masalah kehidupan 2. Mendekatkan kehidupan anak dia sekolah dengan kehidupan dalam masyarakat.	1. Tiap mata pelajaran mempunyai kesulitan sendiri, hal mana tak dapat dipenuhi dalam proyek total 2. Segala sesuatu menjadi sangat luas 3. Syukur untuk memenuhi pokok proyek yang tepat

3. Mengubah keadaan statis menjadi dinamis 4. Anak-anak belajar sungguh-sungguh dan bekerja sama 5. Anak-anak bertanggung jawab penuh pada pekerjaanya. 6. Tata tertib berjalan karena kesadarannya wajar 7. Anak-anak dibiasakan menghadapi masalah 8. Pengetahuan yang diperoleh fungsional 9. Semua sifat-sifat didaktik bisa dilaksanakan: • Kemampuan kelompok anak dan kerjasama dalam kelompok. • Bahan pelajaran tidak terlepas dari rel-rel kehidupan • Pengembangan aktivitas, kreativitas dan pengalaman anak banyak dilakukan • Agar teori dan praktek menjadi tidak terpisahkan	4. Hasilnya tergantung pada kecakapan pendidik untuk menyelanggarakan sesuatu. 5. Menyiapkan tugas bukan suatu pekerjaan yang mudah 6. Sulitnya mencari sumber-sumber

Untuk meminimalisasi kelemahan dari metode proyek yaitu dengan cara

a. Pembelajaran yang kolaboratif dengan pihak orang tua yang memiliki Komputensi dalam bidang yang akan dijadikan menu pada pembelajaran dengan metode proyek ini. Sehingga akan mengurangi beban pendidik dalam mempelajarinya dan menambah pengetahuan dan keahlian, misalnya bidang pertanian, peternakan dll. Di

sini orang tua diajak untuk menyiapkan dengan bantuan dari pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran yang dilakukan. Ini akan menjadikan proyek bersama bagi pendidik, orang tua dan anak-anak

b. *Sharing learning* . pendidik bisa memberikan menu program pembelajaran yang tidak bisa dilakukan di sekolah oleh karena keterbatasan waktu, fasilitas dan dana pada orang tua dengan memberikan program pembelajaran yang akan dilakukan dengan dibuat kelompok antara orang tua dan anak-anaknya. Proyek ini bisa dilakukan oleh bersama-sama dalam kelompok orang tua dan anak. pendidik menyiapkan program pembelajaran yang harus dilakukan oleh orang tua dan anak-anak dalam mencapai . Misal dalam proyek dengan tema tanaman, misalnya tujuannya memberikan pemahaman pada anak mengenai bagian-bagian tanaman, memberikan kebun kecil di rumah, dengan menggunakan drum besar, ember bekas, karung, dll. Misalnya menanam strawberi muda dilakukan yaitu dengan cara, bisa yang satu ditaman dari bijinya, yang lainnya biasa dilakukan dari tunasnya dan ditanam di drum, karung atau apa apa saja yang bisa dijadikan tempat untuk menanam. Di sini orang tua bisa bekerja sama dengan orang tua lainnya dalam mengembangkan kreativitas, dan pendidik mengevaluasi

Dengan menyuruh anak untuk menceritakan kegiatan berkebun yang sudah dilakukan dirumah.

Berikut ini akan diuraikan pembahasan tentang faktor pendukung dan faktor yang penghambat dalam pengembangan kreativitas di Taman Kanak-kanak Terpadu Tunas Krida Nusantara. Kedua faktor tersebut ditinjau dari beberapa aspek diantaranya (a) Pengetahuan guru tentang kreativitas, (b) Strategi mengajar guru, (c) Evaluasi yang

dilakukan guru, (d) Sarana pendidikan, (e) Pengaturan ruang/fisik dan (f) Perhatian dan dukungan orang tua.

a. Pengetahuan Guru Tentang Kreativitas

Pada sebuah lembaga pendidikan seperti Taman Kanak-kanak guru memegang peranan yang sangat penting terhadap pengembangan kreativitas anak, sebab gurulah yang bertanggungjawab terhadap berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan. Sebagaimana kita ketahui bahwa anak yang menjadi warga belajar di Taman Kanak-kanak berasal dari latar belakang keluarga yang tidak sama dan mereka memiliki karakter yang berbeda-beda pula dengan segala kelebihan dan kekurangan yang ada padanya.

Untuk dapat mengembangkan kreativitas anak secara optimal maka tentulah diperlukan pengetahuan yang cukup tentang konsep kreativitas itu sendiri sehingga dengan demikian guru dapat merancang pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak dengan lebih baik. Tanpa pengetahuan yang cukup tentang konsep kreativitas maka bagaimana mungkin untuk mengembangkan kreativitas anak secara optimal. Sebagaimana yang diungkapkan Munandar (2004: 103) guru perlu memiliki kreativitas agar dapat memberi tantangan dalam mengajar dan dapat mengembangkan kreativitas anak. Penelitian yang dilakukan Evita Adnan (1995) mengenai kreativitas dan sikap guru terhadap penerapan pendekatan CBSA dengan prestasi belajar siswa SD menunjukkan hubungan yang bermakna antara kreativitas guru dengan prestasi belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan observasi di lapangan, secara umum pengetahuan guru tentang kreativitas cukup baik, hal ini ditandai dengan kemampuan guru melakukan kegiatan

untuk membentuk pribadi yang kreatif, misalnya dengan memberikan otonomi atau kebebasan pada anak untuk menentukan sendiri pilihannya baik cara bekerja, penggunaan warna maupun pengunaan alat. Guru tidak banyak memberikan larangan kepada anak sehingga anak tidak merasa berada dalam kungkungan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Munandar (2004: 110) motivasi intrinsik anak akan tumbuh jika guru memungkinkan anak untuk bisa diberi otonomi sampai batas tertentu. Selain itu guru pun tidak memaksakan anak dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan namun disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki oleh anak.

Hal lain yang dilakukan guru untuk mengembangkan kreativitas anak adalah memancing timbulnya fantasi pada anak dengan meminta anak untuk menceritakan tentang gambar atau suatu karya yang dibuatnya, guru menanyakan mengapa ia menggambar atau membuatnya, dan guru memberi kesempatan pada anak untuk menceritakan fantasinya yang tertuang melalui gambar atau karya lainnya. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan Jamaris (2006: 73) bahwa untuk mengembangkan kreativitas anak yang berada dalam fase praoperasional salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan meminta anak untuk menceritakan tentang fantasinya. Kegiatan ini dilakukan guna memberikan kesempatan untuk menumbuhkembangkan pengungkapan ide dan pemikiran anak secara lancar, sesuai dengan karakteristik kreativitas yaitu *fluency*.

Pengetahuan guru tentang kreativitas sebagaimana diungkapkan di atas merupakan salah satu faktor yang dapat mendorong dalam pengembangan kreativitas di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara, namun demikian tidak semua guru memiliki pengetahuan yang sama tentang kreativitas. Sebagaimana diungkapkan sebelumnya dari

hasil wawancara dengan salah seorang guru diketahui bahwa pengetahuan guru tentang kreativitas masih kurang. Hal ini tentulah merupakan salah satu faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas anak di TK ini. Implikasi dari masih kurangnya pengetahuan guru tentang konsep kreativitas tersebut adalah tidak seimbangnya porsi yang diberikan dalam proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak antara aspek kognitif dan aspek afektif. Sementara menurut Munandar (1999: 95) dalam pengembangan kreativitas anak dapat saja dilakukan penggabungan antara proses berpikir dan proses afektif. Untuk memperluas wawasan guru tentang kreativitas beberapa hal dapat dilakukan diantaranya melalui pelatihan-pelatihan, seminar atau melalui bacaan referensi terkait.

b. Strategi Mengajar Guru

Salah satu faktor pendorong dalam pengembangan kreativitas anak di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara adalah strategi mengajar guru. Guru merupakan motor dalam melaksanakan pembelajaran di taman kanak-kanak. Kepiawaian guru memilih dan menggunakan strategi pembelajaran akan sangat menentukan keberhasilan belajar anak.

Berdasarkan observasi lapangan, proses pembelajaran pada umumnya dilakukan dalam suasana bermain yang menyenangkan, anak-anak mengikuti proses pembelajaran dengan rasa senang hati tanpa keterpaksaan. Dengan menggunakan pendekatan bermain sambil belajar, anak tidak menyadari bahwa pada dasarnya mereka sedang belajar. Kegiatan pembelajaran dengan strategi seperti ini dapat meningkatkan kreativitas anak. Dari kegiatan bermain tersebut potensi anak berupa kemampuan berpikir dan bersikap kreatif dapat dikembangkan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Smith (1996) bahwa kreasi ide yang baru tidak berasal dari pemikiran yang dilatih untuk

mengikuti apa yang sudah diketahui, kreasi lahir dari hal-hal yang berkaitan dengan pemikiran dan permainan sekitar hal yang baru.

Bermain dalam tatanan sekolah, seperti dijelaskan oleh Patmonodewo (2003:102), dapat digambarkan sebagai suatu rangkaian kesatuan yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan, dan bermain dengan diarahkan. Bermain bebas adalah dimana anak mendapat kesempatan melakukan berbagai pilihan alat dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat-alat tersebut. Bermain bebas ini dapat dilihat pada saat anak melakukan istirahat, ada yang bermain bola, main kejar-kejaran, menyusun balok-balok kayu, bermain pelosotan, ayunan dan lain sebagainya. Bermain dengan bimbingan adalah dimana guru memilih alat permainan dan diharapkan anak dapat memilih guna menemukan suatu konsep tertentu. Bermain dengan diarahkan adalah dimana guru mengajarkan bagaimana cara menyelesaikan suatu tugas yang khusus, misalnya menyanyikan suatu lagu, bermain bersama dengan gerak dan aturan tertentu. Bermain dengan bimbingan dan dengan diarahkan ini dapat dilihat pada kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Demikian juga dengan metode pembelajaran cukup bervariasi seperti metode demonstrasi, tanya jawab, penugasan, latihan pembiasaan, bercakap-cakap, bercerita, dan bernyanyi. Tugas yang diberikan pada anak juga cukup bervariasi seperti menggambar, mewarnai, melipat kertas, meronce, menjahit, dan lain sebagainya dapat mengembangkan kreativitas anak sebab penggunaannya berganti-ganti sehingga dapat menghindarkan anak dari kebosanan yang pada akhirnya menumbuhkan motivasi anak untuk melakukan kegiatan kreatif.

Dalam pemilihan pola kegiatan dalam pembelajaran guru lebih sering memilih pola kegiatan semi kreatif yaitu memberi kebebasan pada anak untuk mewujudkan kreativitasnya akan tetapi masih mendapat bimbingan dan pengarahan guru. Gordon & Browne (Masitoh, 2005: 6.5) mengemukakan ada tiga jenis pola kegiatan yang dapat dipilih guru yaitu (1) pola kegiatan dengan pengarahan langsung; (2) pola kegiatan semi kreatif: dan (3) pola kegiatan kreatif.

Pola kegiatan dengan pengarahan langsung oleh guru, partisipasi anak cenderung pasif, karena pembelajaran lebih banyak dikendalikan oleh guru melalui petunjuk, contoh, suruhan. Pola semi kreatif, guru memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan yang dapat menghasilkan karya hasil tiruan atau mencontoh. Setiap anak diberi kebebasan untuk mewujudkan kreativitasnya akan tetapi masih mendapat bimbingan dan pengarahan guru. Sedangkan pola kegiatan kreatif adalah pola kegiatan yang menghadapkan anak pada berbagai masalah yang perlu dipecahkan baik oleh perorangan maupun kelompok.

Yang menjadi faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas anak jika ditinjau dari strategi mengajar guru, menurut pengamatan peneliti adalah guru lebih banyak memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mudah dijawab oleh anak. Guru jarang memberikan pertanyaan yang merangsang anak untuk berfikir kreatif atau berfikir secara divergen. Begitu juga dalam penggunaan metode pembelajaran, metode bermain peran jarang diberikan guru bahkan metode proyek tak pernah dilaksanakan padahal kedua metode tersebut dapat mengembangkan kreativitas anak.

Metode bermain peran dapat mengembangkan daya imajinasi anak yang merupakan salah satu ciri kreativitas aspek afektif yaitu bersifat imajinatif. Bermain

peran atau bermain imajinatif menurut Sujiono, YN (2007: 195) dapat membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Dengan bermain peran, anak-anak dapat diminta untuk memainkan hal-hal yang dilihat dan dirasakannya dari pengalaman lingkungan. Berbagai tema juga dapat digunakan untuk bermain peran, seperti yang dikemukakan oleh Reni Akbar (2001: 32) tema-tema yang dapat digunakan dalam permainan drama/bermain peran diantaranya (a) *domestic patterns*, seperti main rumah-rumahan, memasak, menjaga bayi, dan sebagainya; (b) *imitating animal*, seperti meraung-raung, mencakar-cakar, terbang dan sebagainya; (c) *taking care of the sick*, seperti main dokter-dokteran, suster-susteran; (d) *playing stone*, seperti jual-jualan; (e) *transportation*, seperti pura-pura mengendarai mobil, kapal, pesawat terbang, motor dan sebagainya. Aktivitas-aktivitas dalam bermain peran ini sangat berguna dalam pengembangan kreativitas anak.

Begitu juga dengan metode proyek dapat merangsang rasa ingin tahu anak dan keterbukaan terhadap pengalaman sebab metode proyek memberikan kesempatan pada anak untuk menggunakan alam sekitar atau kegiatan sehari-hari anak sebagai bahan pembahasan melalui berbagai kegiatan (Direktorat PADU, 2001). Selain itu, menurut Moeslichatoen (2004: 144) metode proyek memberi peluang kepada tiap anak untuk berperan serta dalam pemecahan masalah yang dihadapi dengan memilih bagian pekerjaan kelompok sesuai dengan kemampuan, keterampilan, kebutuhan, dan minat masing-masing. Dalam melaksanakan pembagian pekerjaan yang harus diselesaikan itu masing-masing mendapat kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya.

c. Evaluasi yang Dilakukan

Berdasarkan pengamatan peneliti, evaluasi yang dilakukan guru di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara merupakan salah satu faktor pendorong dalam pengembangan

kreativitas, karena guru tidak memberi penekanan pada prestasi yang diraih anak akan tetapi penekanan pada perkembangan anak. Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung secara berkesinambungan dan menyeluruh sehingga anak tidak merasa sedang dinilai sehingga anak bebas dari tekanan. Cara penilaian yang dilakukan guru sesuai dengan apa yang dijelaskan pada acuan menu pembelajaran pada pendidikan anak usia dini (Diknas, 2002: 18) bahwa penilaian untuk anak usia dini dapat dilakukan melalui pengamatan, pencatatan anekdot (catatan tentang sikap dan perilaku anak dalam situasi tertentu), dan melalui portofolio (kumpulan hasil kerja anak yang dapat menggambarkan sejauh mana keterampilan anak berkembang). Laporan penilaian bukan diberikan dalam bentuk angka, tetapi berupa laporan perkembangan anak dalam bentuk deskripsi atau uraian singkat tentang perkembangan anak yang telah dicapai pada setiap pertemuan.

Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Munandar (2004: 113) bahwa kelas yang menunjang kreativitas adalah ketika guru menilai pengetahuan dan perkembangan anak melalui interaksi yang terus menerus dengan anak. Anak merasa bebas secara psikologis jika guru mengusahakan suasana agar siswa tidak merasa dinilai dalam arti yang bersifat mengancam, sebab menurut Amabile (dalam Munandar, 2004) penilaian guru terhadap pekerjaan murid mungkin merupakan pembunuh kreativitas paling besar.

d. Sarana Pendidikan

Sarana pendidikan yang ada di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara berupa aneka alat permainan baik yang berada di dalam maupun di luar ruangan dapat sebagai pendorong pengembangan kreativitas anak. Seperti yang dijelaskan oleh Munandar

(2004: 112) bahwa bahan pendidikan yang beragam tersedia dalam jumlah yang banyak merupakan pusat aktivitas terutama bagi anak kecil, dimana mereka dapat bermain dan bereksperimen dengan macam-macam bahan akan sangat merangsang kreativitas.

Namun sempitnya halaman sekolah merupakan salah satu faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas anak. Selain itu sarana pendidikan berupa alat permainan konstruktif seperti lego, puzzle dan balok dan alat permainan untuk bermain peran yang masih kurang juga menjadi salah satu faktor yang menghambat dalam pengembangan kreativitas anak. Menurut (Hawadi, 2004: 34) permainan konstruktif dan permainan drama tergolong permainan kreatif. Dengan bermain lego, puzzle dan balok anak membongkar, memasang dan membentuk sesuatu sehingga mendorong anak untuk bereksperimen yang berarti merangsang kreativitas anak. Oleh karena itu alat-alat permainan harus ditambah dengan yang lebih baru agar anak merasa tertantang untuk memainkan alat permainan yang ada.

e. Pengaturan Ruang/Fisik

Pengaturan atau penataan ruang kelas di Taman Kanak-kanak Terpadu Tunas Krida Nusantara berganti-ganti dalam kurun waktu tertentu. Meja dan kursi anak yang berwarna warni dapat diatur sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dinding kelas pun dihiasi dengan aneka gambar dan hasil karya anak. Begitu juga dengan langit-langit ruang kelas juga dihiasi dengan hiasan-hiasan kertas hasil karya anak. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Munandar (2004: 112) bahwa ruang kelas hendaknya merangsang secara visual, tanpa mengganggu perhatian, dan dipenuhi dengan produk hasil karya anak dan anak boleh memilih karya mana yang akan dipajang serta boleh diganti sesuai dengan keinginannya.

Pengaturan ruang dan penataan ini dapat menjadi salah satu faktor pendorong dalam pengembangan kreativitas anak di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara, karena menurut Feldhusen dan Treffinger (Munandar, 1999: 80) salah satu cara menciptakan suasana belajar kreatif adalah dengan memperhatikan pengaturan fisik di dalam kelas. Lebih jauh dijelaskan oleh Munandar (2004: 112) bahwa pengaturan ruang kelas yang terbuka yang mempunyai struktur yang tidak kaku tetapi luwes dan tidak konvensional merupakan tantangan bagi siswa untuk mewujudkan bakat dan kemampuannya secara kreatif.

Senada dengan itu Mayang Sari (2005) mengungkapkan bahwa Faktor lingkungan (ruang) juga dapat sebagai pendorong kreativitas anak. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa perkembangkan kreativitas anak bukan hanya dipengaruhi oleh lingkungan psikis saja, tetapi lingkungan fisik juga memiliki andil yang cukup besar. Ruang interior sebagai salah satu lingkungan fisik dapat berperan sebagai pendorong atau "*press*" untuk mengembangkan kreativitas anak, sebagai stimuli eksternal. Kebutuhan anak akan ruang berdasarkan kebutuhan pada perkembangan psikis dan fisiknya. Dengan demikian dibutuhkan kualitas ruang interior yang memadai dan sesuai kebutuhan bagi perkembangan kreativitas anak tersebut.

Lebih lanjut Mayang Sari menjelaskan bahwa ruang dapat berperan secara fisik untuk memenuhi kebutuhan anak, mewadahi segala aktivitas ekspresi kreativitas, dan berperan sebagai pendorong proses kreativitas, dimulai dari tahap awal, persiapan, eksplorasi, sampai dengan tahap akhir verifikasi atau evaluasi dan aktivitas mewujudkan produk kreatif. Dan ruang berperan penting dalam melatih kepekaan sosial dan daya imajinasi anak, yang merupakan bekal mereka kelak di masa depan.

Berdasarkan pengamatan peneliti, yang menjadi faktor penghambat pengembangan kreativitas di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara adalah terdapatnya beberapa ruang kelas yang kurang nyaman. Selain itu tidak tersedianya ruang khusus bermain anak sehingga sebagian alat-alat permainan diletakkan di masing-masing kelas dan tampak tidak tertata dengan rapi sehingga tidak menarik secara visual. Sedangkan menurut Munandar (2004: 12) kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada., dengan demikian lingkungan yang kurang baik dapat menghambat upaya kreatif.

Pentingnya penataan lingkungan bagi optimalisasi pembelajaran anak juga dikemukakan oleh Anziano *et al*, 1995 (dalam Kostelnik *et al*, 1999: 59) yang menyatakan *"The design of indoor and outdoor spaces and choices of materials and equipment encourages or restricts children experiences, affecting their behavior, and even their emotions"*. Desain tata ruang di dalam dan di luar kelas dan pemilihan alat-alat dan perlengkapan akan merangsang atau membatasi pengalaman, sikap dan emosi anak.

Selain itu penataan lingkungan yang kondusif dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar, kemandirian, tanggungjawab, rasa percaya diri dan berkompeten, inisiatif, kerjasama dan sosial anak. Dengan menata alat-alat permainan secara menarik dapat menumbuhkan motivasi anak usia dini untuk menggunakan alat-alat permainan yang ada. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Dockett (2000: 172) yang menyatakan *"Adults can facilitate play by organizing the environment in ways that are attractive and where the range of materials can be seen clearly. Just as adults are drawn to displays that are eye catcthing and appealing, children respond to a sense of order rather than chaos"*. Orang tua dapat memfasilitasi permainan melalui pengorganisasian

lingkungan belajar secara antraktif yang mana cakupan bahan-bahan dapat dilihat dengan jelas. Yang penting yang ditampilkan orang tua terjangkau oleh pandangan dan menarik, menimbulkan respon perasaan anak.

f. Perhatian, Dukungan dan Sikap Orang tua.

Kreativitas anak bukan hanya dikembangkan selama anak berada di sekolah saja namun juga dipengaruhi oleh lingkungan rumah sehingga perlu ada sinergitas antara keduanya. Orang tua bertanggungjawab terhadap kesejahteraan fisik dan mental anak selama anak berada di rumah. Dari hasil wawancara yang mendalam dengan guru diketahui bahwa salah satu faktor pendukung dalam pengembangan kreativitas anak di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara adalah perhatian dan dukungan orang tua. Secara umum orang tua sangat mendukung pengembangan kreativitas anak, misalnya orang tua menyediakan berbagai peralatan yang dibutuhkan oleh anak, menyediakan bahan bacaan yang menarik, membelikan alat-alat permainan yang merangsang kreativitas. Selain itu orang tua selalu mendukung setiap kegiatan yang rencanakan, salah satunya terlihat dari kesediaan beberapa orang tua untuk menjadi tutor atau nara sumber dalam program *parent day* di TK ini.

Menurut Morrison, 1988 (dalam Patmonodewo 2003: 124) keterlibatan orang tua yaitu suatu proses di mana orang tua menggunakan segala kemampuan mereka, guna keuntungan mereka sendiri, anak-anaknya, dan program yang dijalankan anak itu sendiri. Orang tua, anak dan program sekolah semuanya merupakan bagian dari suatu proses. Pendidik/guru harus bekerja sama apabila ingin berhasil. Lebih lanjut Morrison mengemukakan tiga kemungkinan keterlibatan orang tua yaitu (1) Orientasi pada tugas yaitu harapan keterlibatan orang tua dalam membantu program sekolah, yang berkaitan

dengan staf pengajar, staf administrasi, sebagai tutor, monitoring, membantu mengumpulkan dana, dan sebagainya; (2) Orientasi pada proses yaitu partisipasi orang tua yang berhubungan dengan proses pendidikan; (3) Orientasi pada perkembangan yaitu orientasi yang membantu para orang tua untuk mengembangkan keterampilan yang berguna bagi mereka, anak-anaknya, sekolah, guru, keluarga dan pada waktu yang bersamaan meningkatkan keterlibatan orang tua.

Penelitian Henderson (1988), menunjukkan bahwa prestasi anak akan meningkat apabila orang tua peduli terhadap anak mereka. Penemuannya yang berkaitan dengan keterlibatan orang tua diantaranya (a) lingkungan keluarga adalah lingkungan belajar anak yang pertama; (b) keterlibatan orang tua dalam pendidikan formal anak akan meningkatkan prestasi anak; (c) keterlibatan orang tua terhadap sekolah akan lebih efektif apabila terencana dengan baik dan berjalan dalam jangka panjang; (d) keterlibatan orang tua terhadap pendidikan anak sebaiknya dilakukan sedini mungkin dan berkelanjutan (Patmonodewo 2003: 126).

Selain faktor pendukung, menurut pengamatan peneliti terdapat sikap dari beberapa orang tua yang dapat menghambat pengembangan kreativitas anak. Diantaranya adalah sebagian orang tua terlihat ikut memberikan bantuan dan dorongan kepada anaknya untuk menjawab pertanyaan guru. Hal ini dapat mempengaruhi cara berfikir anak dan membuat hilangnya konsentrasi anak. Sikap orang tua tersebut tidak memupuk sikap mandiri anak sehingga menyebabkan anak sangat tergantung pada orang tuanya. Seperti yang diungkapkan oleh Amabile (Munandar, 2004: 92) bahwa sikap orang tua secara langsung mempengaruhi kreativitas anak mereka. Kreativitas anak dapat

terhambat bila anak terlalu tergantung kepada orang tua atau terlalu manja, tetapi kedekatan emosional yang sedang dapat menunjang pengembangan kreativitas anak.

C. **Keterbatasan Penelitian**

Berikut ini akan dikemukakan keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki didalam melakukan penelitian ini, yaitu:

1. Karena keterbatasan pengetahuan, waktu, tenaga dan biaya maka peneliti tidak dapat melakukan pengamatan terhadap anak diluar lingkungan taman kanak-kanak sehingga dengan demikian tidak dapat diketahui konsistensi anak di dalam memunculkan/memiliki ciri kreativitas atau dengan kata lain peneliti tak dapat mengetahui sejauh mana kemelakatan ciri kreativitas yang telah diperlihatkan oleh anak dalam proses pembelajaran dengan metode proyek melalui kegiatan berkebun di kelompok bermain. Untuk mengatasinya maka peneliti hanya dapat melakukan wawancara dengan para orang tua/pengantar anak.
2. Berdasarkan sifat pendekatan penelitian yang dipakai maka peneliti tidak dapat mengukur seberapa banyak kontribusi proses pembelajaran metode proyek dalam mengembangkan kreativitas anak. Oleh sebab itu juga lemah untuk dapat membuktikan ada tidaknya signifikansi perkembangan kreativitas anak. Upaya yang dilakukan peneliti adalah dengan menanyakan kepada pendidik dan orang tua anak tentang perbedaan antara sebelum dan setelah anak mengikukti pembelajaran di kelompok bermian atau dengan katalain kemajuan apa yang dicapai oleh anak setelah mengikuti pembelajaran metode proyek melalui kegiatan berkebun.

3. Aspek-aspek yang diteliti mulai dari proses pembelajaran, hasil, serta kelebihan dan kekurangan metode proyek berkebun. Secara metodologi memiliki keterbatasan-keterbatasan dalam mengungkapkan aspek-aspek selain yang disebutkan diatas, untuk itu perlu kiranyan mendapatkan perhatian dari pihak-pihak lain yang berkompeten dan ingin mengungkapkan lebih jauh tentang proses pembelajaran dengan metode proyek melalui kegiatan berkebun di TK Terpadu Tunas Krida Nusantara.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
PERPUSTAKAAN