

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap manusia yang dilahirkan di muka bumi akan membawa berbagai macam aspek mental dan jasmaniah yang dapat dibentuk dan dikembangkan melalui pendidikan. Secara umum kualitas diri seseorang dipengaruhi adanya pendidikan, pengalaman, dan latihan secara terus menerus. Orang yang dalam dirinya terbiasa dibekali pendidikan sejak dini akan membawa dampak lebih di kehidupan yang akan datang salah satunya dapat membawa perubahan bagi agama, bangsa, dan negara.

Menurut Undang Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa “pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu lembaga yang memfasilitasi seseorang untuk dibekali sebuah pembelajaran sehingga menjadikan seseorang bisa tahu dari apa yang sebelumnya belum diketahui. Pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap orang karena dengan berpendidikan seseorang akan mampu menjadikan dirinya lebih berkualitas, berintelektual, dan berkarakter. Maka dari itu, pendidikan sangat dianjurkan untuk diterapkan sejak dini untuk menjadikan tolak ukur keberhasilan diri seseorang di masa yang akan datang.

Pendidikan anak usia dini merupakan bekal awal yang harus diperjuangkan oleh setiap keluarga untuk buah hatinya. Seorang anak yang tumbuh dan berkembang di lingkungan yang baik akan membuahkan hasil yang baik pula. Jika terjadi kekeliruan dalam memberikan arahan dan didikan pada anak, maka akan berdampak negatif yang berkepanjangan.

Menurut Undang Undang Sisdiknas No.20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 mengemukakan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam diri anak, karena anak lahir sebagai individu yang baru yang belum pernah mengenal sama sekali apa itu dunia, apa yang ada dalam dunia, bagaimana cara berinteraksi dengan orang baru dan proses pembelajaran untuk lebih mengenal dan memahami sesama. Adapun beberapa aspek yang dapat dikembangkan sejak anak usia dini antara lain, aspek nilai agama dan moral, aspek motorik, aspek sosial emosional, aspek bahasa, aspek kognitif, dan aspek seni. Salah satu aspek yang perlu dimaksimalkan perkembangannya sejak dini adalah aspek seni yakni berkeaktivitas dengan hal-hal yang baru.

Kreativitas merupakan suatu keharusan yang ada di lembaga pendidikan dan kehidupan di masa sekarang, karena kreativitas akan menghasilkan berbagai perkembangan di kehidupan saat ini salah satunya adalah mudah berinovasi. Seseorang yang kreatif akan selalu dibutuhkan di manapun dia berada karena keberadaannya dapat membantu mendorong perubahan ke sesuatu hal yang lebih bermanfaat dan bernilai.

“Kreativitas merupakan proses yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, maupun keaslian dan berpikir.” (Munandar dalam Susanto, 2014: 113). “Kreativitas juga merupakan suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah dalam bentuk gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru.” (Hurlock dalam Susanto, 2014: 113).

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan pengertian kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menciptakan hal yang baru dan dapat memecahkan sebuah permasalahan dengan bantuan ide, gagasan, strategi, ataupun strategi dari pemikirannya sendiri. Seseorang

yang memiliki kepribadian yang kreatif perlu adanya penerapan secara langsung sejak usia dini untuk menemukan serta membentuk bakat kreatif seseorang, salah satunya adalah dengan bantuan di lembaga pendidikan dengan menggunakan strategi pembelajaran *project based learning* dalam proses pembelajarannya.

Strategi pembelajaran *project based learning* (PjBL) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang mampu menjadikan seseorang lebih mandiri dalam proses pembelajarannya karena subjek utama dalam proses pembelajarannya adalah murid dan guru hanya sebagai fasilitator. Strategi pembelajaran PjBL ini akan menggali dan mengumpulkan informasi serta ide terbaru dari masalah yang dikemukakan dengan melibatkan kehidupan nyata untuk jalan keluarnya.

“Strategi pembelajaran *project based learning* merupakan strategi pembelajaran yang memperhatikan pemahaman peserta didik dalam melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan mensintesis informasi melalui cara yang bermakna.” (Bell dalam Fathurrohman, 2015: 120).

Strategi pembelajaran *project based learning* merupakan suatu strategi pembelajaran yang mengajak anak untuk lebih fokus terhadap pemecahan masalah dengan bantuan usaha yang bermacam-macam (Rahmi, 2017). Strategi pembelajaran *project based learning* juga dapat diartikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mengajak anak untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran dalam membahas suatu topik dan diterapkan dalam bentuk pembuatan sebuah produk sesuai dengan keinginannya sendiri (Mahsuri, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan strategi pembelajaran *project based learning* merupakan strategi pembelajaran yang memiliki potensi lebih dalam menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan bermanfaat bagi anak, karena anak akan menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran PjBL ini, anak akan diajak untuk lebih aktif dan memberikan kebebasan dalam mengatur dan merencanakan pembelajaran di kelas sehingga dapat membantu

dan memberikan solusi terbaik dalam mengatasi permasalahan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang monoton di kelas.

Strategi pembelajaran PjBL ini sangat penting diterapkan di pendidikan anak usia dini karena strategi pembelajarannya yang lebih menyenangkan dengan melibatkan anak dalam proses pembelajarannya, mengasah kemampuan berfikir kritis terhadap berbagai macam situasi, belajar untuk lebih peduli terhadap teman ataupun lingkungan yang sama-sama saling membutuhkan, serta memberikan pengalaman lebih dalam belajar mengolah sebuah informasi untuk dijadikan ide-ide terbaru penerobos jalan keluar dari setiap permasalahan baik dalam diri sendiri, orang lain, masyarakat, ataupun lingkungan. Proses penerapan strategi pembelajaran PjBL ini bisa dengan bantuan media yang mudah untuk didapatkan dan diterapkan dari berbagai macam usia terlebih bagi anak usia dini, dengan bahan yang mudah dibentuk serta dapat membantu mengoptimalkan aspek perkembangan anak usia dini terutama kreativitas, salah satunya adalah dengan menggunakan media *loose parts*.

Loose parts merupakan sebuah media pembelajaran yang berasal dari bahan-bahan yang mudah ditemukan, terpisah, dapat digabungkan lagi, digunakan dan dibentuk sendiri ataupun dicampur dengan bahan-bahan yang lain yang merupakan bahan alam ataupun sintesis (Mirawati, 2022). *Loose parts* juga merupakan kekayaan dari lokal, di mana kita berada, di bumi, di alam, di lingkungan sekitar baik perangkat lunak ataupun perangkat keras, potongan-potongan yang dapat digunakan untuk bereksperimen, menemukan dan menjadi senang (Nicholson dalam Mirawati, 2022).

Berdasarkan paparan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media *loose parts* adalah barang-barang terbuka, mudah ditemukan di lingkungan sekitar. *Loose parts* bisa menjadi sumber utama dalam proses pembelajaran karena anak akan merasa bisa bermain dengan berbagai macam kekayaan media pembelajaran yang ada di alam.

Anak akan mudah mengekspresikan pemikiran uniknya lewat karya yang akan mereka buat sesuai dengan apa yang pernah mereka lihat dan dengar. Media *loose parts* ini, akan menjadikan anak merasa terfasilitasi secara maksimal karena diberi kebebasan dalam berekspresi dan berkreasi sesuai dengan kemampuan dan apa yang disenanginya.

Penggunaan media *loose parts* ini selain terbilang mudah dalam pemakaiannya tetapi juga masih membutuhkan seorang guru dalam mendampingi proses pembelajaran anak sehingga apa yang akan menjadi tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Seorang guru akan menyiapkan strategi yang menarik dalam mengemas sebuah pembelajaran, baik dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup. Seorang guru perlu mengarahkan anak usia dini agar anak bisa bereksplorasi dengan imajinasi yang menarik hingga terbentuk sebuah karya, sehingga proses pembelajaran dapat memberikan banyak pengalaman secara langsung yang bermakna anak dapat bermain mengeksplorasi dengan kekayaan alam yang ada.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rida Sinaga dan Yulpianita Timbange (2022) dengan judul *Strategi Project based learning* mengembangkan Kreativitas Anak di Taman Kanak-kanak. Tahap penelitian ini dimulai dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Masalah yang ditemukan dari penelitian ini yaitu anak-anak kelompok B di TK Tridamarsari Terpadu Jawa Tengah belum sepenuhnya aktif dalam hal kreativitas hal ini bisa dilihat saat proses pembelajaran di rumah yang berlangsung covid-19, para pendidik kesulitan menemukan ulang kreativitas anak karena anak hanya mengerjakan tugas sesuai dengan instruksi dari guru. Peneliti berusaha memberikan cara yang signifikan saat covid-19 mulai menurun yaitu pada waktu masih sekolah secara normal dengan menerapkan strategi pembelajaran *project based learning*. Anak akan diajak untuk mengungkapkan ide-ide sesuai dengan pemikirannya sendiri dan membuat sebuah kerja sesuai dengan

keinginannya baru diceritakan di depan teman-temannya. Hal ini bisa diambil kesimpulan bahwa strategi pembelajaran *project based learning* ini sangat cocok diterapkan di sekolah untuk meningkatkan kreativitas terutama di dunia anak-anak dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelompok B RA Perwanida Mojowarno Jombang, peneliti masih menemukan kreativitas anak yang cukup rendah dalam menghasilkan dan membuat sebuah karya. Permasalahan ini bisa dilihat dari hasil pretest kreativitas pembuatan sebuah karya yakni kapal dari bahan yang sudah disediakan. Adapun beberapa pembagian kreativitas anak kelompok B adalah dari 30 anak terdapat 3 anak masuk dalam kriteria belum berkembang (BB), 12 anak mulai berkembang (MB), dan 15 anak berkembang sesuai harapan (BSH). Data ini ada pada lampiran 3 halaman 140.

Permasalahan dari hasil observasi ini disebabkan karena adanya proses pembelajaran yang kurang memadai dalam menunjang kreativitas anak, seorang guru yang sering melarang anak untuk membuat hal-hal baru yang anak sukai, kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi, penyeragaman kegiatan seperti menyusun puzzle berarti satu kelas harus menyusun puzzle dan kurangnya fasilitas media pembelajaran yang mampu menunjang kreativitas anak. Permasalahan selanjutnya yaitu proses pembelajaran yang sering menggunakan metode ceramah sehingga seorang anak hanya menerima pengetahuan sesuai dengan yang disampaikan guru tanpa ada praktik secara langsung untuk belajar dengan lingkungan sekitar seperti pembuatan karya dengan bahan-bahan seperti bahan alam, benang, kain, ataupun barang-barang bekas. Penerapan metode pembelajaran yang seperti inilah yang akan membuat anak menjadi pasif dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, perlu adanya penerapan strategi pembelajaran yang cocok untuk menunjang pembelajaran supaya lebih aktif dan peserta didik dapat mengekspresikan kreativitasnya dalam pembuatan sebuah karya dari bahan-bahan yang ada di sekitar yakni dengan menggunakan strategi pembelajaran *project based learning* dengan media *loose parts*. Adanya penerapan strategi pembelajaran *project based learning* dengan media *loose parts* ini harapannya pembelajaran yang sudah terlaksana dalam kelas mampu menjadikan anak usia dini lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran terutama dapat menunjang dan mengekspresikan kreativitasnya dengan membuat sebuah karya.

Berdasarkan hasil pemaparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai perkembangan kreativitas anak dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Project based learning* dengan Media *Loose parts* terhadap Kreativitas Anak Kelompok B RA Perwanida Mojowarno Jombang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengaruh strategi pembelajaran *project based learning* (PjBL) dengan media *loose parts* terhadap kreativitas anak kelompok B RA Perwanida Mojowarno Jombang?.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *project based learning* (PjBL) dengan media *loose parts* terhadap terhadap kreativitas anak kelompok B RA Perwanida Mojowarno Jombang.

D. Manfaat Penelitian

Terdapat banyak manfaat dari hasil penelitian ini, baik secara teoritis maupun praktis, yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara umum untuk perkembangan anak usia dini terlebih cara meningkatkan perkembangan anak dalam aspek seni yakni kreativitas anak dengan penerapan strategi pembelajaran *project based learning* (PjBL) dengan media *loose parts*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis untuk penelitian ini baik untuk sekolah dan penelitian lain adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan dan pengetahuan lebih bagi guru terutama dalam usaha menjadikan pembelajaran yang lebih menarik lagi dalam hal kreativitas dengan bantuan strategi pembelajaran *project based learning* (PjBL) dengan media *loose parts*.

b. Manfaat Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan referensi dalam usaha meningkatkan perkembangan kreativitas anak terlebih dengan strategi pembelajaran *project based learning* (PjBL) dengan media *loose parts*.

c. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi peneliti yang lain untuk melakukan penelitian lebih dalam lagi, terutama dalam usaha meningkatkan perkembangan kreativitas anak.

E. Batasan Penelitian

Agar penelitian yang akan diteliti dapat dikaji secara mendalam dan tidak berkembang lebih lanjut maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian ini.

Adapun beberapa batasan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya mengamati perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun.
Keterampilan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan beberapa indikator yaitu: (Ihat Hatimah dalam Susanto, 2014: 121-122).

Tabel 1.2

Indikator Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

No.	Aspek	Indikator
1.	Flexibility	Kebiasaan anak memiliki daya cipta, banyak gagasan.
2.	Originality	Anak mampu memecahkan masalah sederhana yang dihadapi dan dibantu orang dewasa.
3.	Fluency	Anak mampu mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
4.	Elaboration	Menampilkan karya seni sederhana di depan anak ataupun orang lain.

2. Strategi yang dilakukan dalam proses pembelajaran adalah strategi pembelajaran *project based learning* dengan media *loose parts*. Strategi pembelajaran *project based learning* dengan media *loose parts* merupakan strategi pembelajaran yang memfokuskan anak membuat sebuah karya dengan bantuan media *loose parts* seperti bahan alam, plastik, logam, kayu dan bambu, kain dan benang, kaca dan keramik, dan bekas kemasan.
3. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok B RA Perwanida Mojowarno Jombang.

F. Definisi Istilah

Penjabaran definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Strategi Pembelajaran *Project based learning* (PjBL)

Strategi pembelajaran PjBL merupakan suatu perencanaan pembelajaran yang strategi belajar mengajarnya dengan melibatkan siswa secara penuh dan mengerjakan sebuah proyek atau pembuatan produk dari hasil pemikiran siswa dalam menyelesaikan sebuah permasalahan.

2. Media *Loose parts*

Media *loose parts* merupakan benda-benda yang ada di sekitar yang dapat digabungkan, dipisah, dirakit, dan lain sebagainya dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu mengoptimalkan aspek perkembangan anak salah satunya adalah aspek seni yakni kreativitas. Media *loose parts* ini terdiri dari tujuh macam yaitu bahan alam, plastik, logam, kayu, kaca, keramik, dan bekas kemasan.

3. Kreativitas Anak

Kreativitas anak adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak dalam menciptakan hal yang baru dan dapat memecahkan sebuah permasalahan dengan bantuan ide, gagasan, strategi, ataupun strategi dari pemikirannya sendiri.

