

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disingkat PAUD merupakan salah satu upaya pembinaan yang ditunjukkan untuk anak usia dari mulai umur 0 sampai 6 tahun, meliputi aspek nilai moral keagamaan, fisik/motorik, bahasa, sosial-emosional, kognitif, dan seni yang dilakukan oleh lingkungan yang berpengaruh besar pada tumbuh kembang anak. Melalui program pendidikan anak usia dini, diharapkan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki anak. Anak pada usia tersebut merupakan masa emas (*the golden age*) dimana di dalamnya terdapat “masa peka” yang hanya datang sekali yakni pada usia dini. Pendidikan anak usia dini di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat dari tahun ke tahun, pada generasi saat ini PAUD berubah menjadi suatu pendidikan yang wajib dilakukan sebelum memasuki masa sekolah dasar, sehingga muncul perhatian dari pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di lembaga (Imamah & Muqowim, 2020: 266).

Proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu indikator keberhasilan kegiatan belajar yang dilaksanakan guru dan siswa. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik perlu disusun suatu rencana pembelajaran, termasuk media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Proses pembelajaran yang interaktif, efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi siswa dipengaruhi oleh berbagai unsur antara lain guru yang memahami secara utuh hakekat, sifat, dan karakteristik siswa, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan siswa, sarana belajar siswa yang memadai, tersedianya berbagai sumber belajar dan media yang menarik dan mendorong siswa untuk belajar. Secara khusus, tersedianya berbagai sumber belajar akan mendukung terhadap penciptaan kondisi belajar siswa yang menarik dan menyenangkan. Salah satu sumber belajar tersebut adalah media pembelajaran. Media dalam suatu kegiatan dapat diartikan sebagai segala

sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses kegiatan yang di stimulus oleh guru (Maghfiroh & Suryana, 2021: 1561).

Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dengan pesat, maka media pembelajaran juga harus bisa dikembangkan menjadi kreatif, interaktif, menyenangkan yang membuat media pembelajaran itu lebih modern. Manfaat media pembelajaran secara umum, adalah memperlancar interaksi antara guru dengan anak sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran untuk anak usia dini bukan hanya media yang sengaja dirancang dan didesain oleh guru akan tetapi benda apapun bisa dijadikan media pembelajaran selagi benda itu memiliki nilai edukasi serta kebermanfaatan yang baik (Erdiyanti & Syukri, 2021: 76).

Salah satu aspek pengembangan kemampuan anak usia dini pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia adalah pada aspek seni untuk meningkatkan kreatifitas. Apabila dicermati dalam pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak prasekolah memiliki tantangan tersendiri. Misalnya, pembelajaran lebih memfokuskan pada salah satu aspek dan mengabaikan aspek yang lainnya, seperti lebih melibatkan domain kognitif saja. Padahal aspek kognitif yang terlaksana melalui kegiatan (membaca, menulis, dan berhitung tidaklah menjadi aspek perkembangan yang paling dominan dalam membentuk kepribadian anak. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan Daniel Goleman bahwa “Keberhasilan seseorang di masyarakat sebagian besar ditentukan oleh kecerdasan emosi (80%), hanya 20% kecerdasan kognitif.

Merujuk pada pendapat diatas, maka pendidikan anak usia dini harus memberikan perhatian lebih pada 5 aspek pengembangan yang ada dan juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreatifitasnya. Kreativitas dapat memaksimalkan potensi manusia, rasa kesejahteraan orang, dan perubahan sosial yang positif. Kreativitas merupakan kemampuan

seseorang yang dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan hal-hal yang baru atau sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, menemukan cara-cara dalam pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide-ide baru yang belum pernah ada, dan melihat adanya berbagai kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi (Maulana & Mayar, 2019:1141)

Anak-anak dengan *self-efficacy* kreatif yang tinggi lebih mampu menangani stres dan merasa lebih percaya diri tentang masa depan mereka dari pada mereka yang tidak memiliki karakteristik tersebut. Kreativitas untuk anak-anak melibatkan proses kognitif yang berkembang melalui interaksi sosial, bermain dan imajinasi. Perkembangan kreativitas anak usia dini sekarang ini masih belum optimal, hal ini terlihat pada saat anak diberi kegiatan yang monoton. Permasalahan dilapangan tidak terlepas dari banyak orangtua dan guru yang tidak tanggap kepada kreativitas anak. Kreativitas tidak dianggap sebagai suatu hal yang penting, karena hal yang selalu diutamakan baik di sekolah maupun di rumah adalah calistung (baca, tulis, hitung).

Pada studi pendahuluan, selain observasi, peneliti pada tanggal 12 Oktober 2022 juga melakukan wawancara dengan guru PAUD Negeri Kartini, KB/RA Al Islam 1 Jamsaren, KB/ TK Al Islam 5 Grobagan terkait model pembelajaran dengan proyek dengan menggunakan media Loosepart dalam peningkatan kreativitas anak usia dini. Hasil wawancara dengan guru tersebut diketahui bahwa berdasar analisis hasil belajar peserta didik bahwa kreatifitas peserta didik masih kurang. Sebagian besar peserta didik kurang bisa mengembangkan kreatifitasnya. Salah satu guru juga menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran dengan klasikal dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik di buktikan masih banyak guru yang menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA).

Model pembelajaran dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang digunakan di sekolah juga dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, agar anak menjadi kreatif harus diberi sumber

belajar yang dapat menstimulus anak untuk berpikir kreatif. Penggunaan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran kreativitas di sekolah masih kurang bervariasi karena lebih banyak menggunakan lembar kerja (LK) sebagai kegiatan rutin dan belum ada inovasi pembelajaran.. Sebuah penelitian menyatakan bahwa pada dasarnya inovasi pembelajaran memuat suatu perubahan ataupun ide cemerlang berupa praktik-praktik yang dilaksanakan ketika proses belajar mengajar berlangsung (Norhikmah et al., 2022: 3).

Pendapat lain juga menjelaskan bahwa lingkungan bermain yang menyenangkan dapat menawarkan peluang yang kaya untuk anak bermain, berkreasi, dan refleksi. Anak-anak harus diberi waktu untuk mengambil manfaat dari peluang yang kaya ini (Wilson, 2012: 47). Melihat fenomena di atas perlu dikembangkan model, strategi, pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan observasi prapenelitian bahwa selama ini kreatifitas anak berkembang kurang optimal. Melalui hasil observasi dan rubrik penilaian terhadap kreativitas anak menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak secara keseluruhan berada pada tingkat mulai berkembang. Ketika anak bermain tidak dapat mengembangkan ide ide kreatifitasnya demikian juga pada saat belajar di sentra seni maupun sentra pendidikan yang lain. Kondisi yang demikian menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak masih di bawah tingkat kreativitas yang diharapkan hal tersebut menunjukkan rendahnya tingkat kreativitas anak oleh karena itu dibutuhkan perbaikan untuk memacu meningkatnya kreativitas pada diri anak. Salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah dengan mengembangkan model pembelajaran.

Model Pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak salah satunya adalah model *project based learning*. Model *project based learning* adalah pendekatan pembelajaran yang memperkenalkan anak untuk bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam sebuah hasil produk nyata. Model pembelajaran proyek dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sharp yang menyatakan

bahwa proyek-proyek kreatif memberikan pengalaman yang menyenangkan, membantu dalam mengembangkan pembelajaran kreatif.

Menurut (Siregar et al., 2022: 33) dalam penelitiannya bahwa yang terjadi pada saat ini adalah Pembelajaran bermain dengan proyek dilihat dari dua lembaga yang ada di dua lokasi dan subjek yang berbeda yaitu pada TK Negeri 1 Air Merah dan TK *Character And Education Center*. Pada TK Negeri 1 Air Merah dengan peserta didik berjumlah 15 anak, anak menunjukkan kemajuan proses 14 anak, satu anak laki-laki yang aktif sendiri sehingga menyelesaikan kegiatannya lebih lama dari yang lainnya Hasil analisis menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran bermain dengan proyek efektif dalam kegiatan belajar anak usia dini di TK Negeri 1 Air Merah dan TK *Character And Education Center*. Dilihat dari aktifitas belajar anak didik sangat baik, siswa menjadi termotivasi dalam belajar. Ada perbedaan dari TK Negeri Air Merah yang melakukan kegiatan dengan pembelajaran dengan proyek tidak menggunakan media video, pendampingan dari guru ketika proses pembelajaran. Sedangkan pada TK *Character And Education Center* dilakukan pendampingan guru dalam proses proyek dengan menggunakan media video tutorial. Dilihat dari keluaran produk atau hasil karya siswa telah menunjukkan peningkatan yang sangat baik dibuktikan dengan hasil karya anak yang tersusun rapi dan sesuai serta terstruktur. Dengan demikian belajar bermain dengan proyek efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di TK Negeri 1 Air Merah dan TK *Character And Education Center*.

Penelitian yang lain (Innayah, 2022:30) juga meneliti mengenai penggunaan metode proyek dalam peningkatan kreativitas anak. Dari hasilnya menyatakan bahwa kreativitas anak siswa-siswi TK Tarbiyatul Athfal 02 Sinanggul Mlonggo Jepara dengan usia 5-6 tahun, 6 siswa-siswi diantaranya ada 5 anak yang belum terlalu berkembang dan kreativitasnya masih rendah. Masih rendahnya kreativitas ini disebabkan karena kurangnya inovasi metode pembelajaran serta akibat pandemi covid-19, dimana metode pembelajaran tidak dapat berjalan maksimal dan terbatas. Hal ini akan membuat anak

kurang terpantau perkembangannya oleh guru. Sehingga dari pengamatan awal yang dilakukan pada kondisi awal baru prosentase hanya sebesar 16,66%. Maka, langkah yang akan diambil untuk meningkatkan kreativitas anak adalah dengan menggunakan metode proyek.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti bertujuan untuk mengembangkan modul ajar yang sesuai dan aktual mengikuti perkembangan kurikulum terbaru di Indonesia. Penelitian akan di fokuskan pada pengembangan model *Project based learning* dengan media *loosepart* dalam kemampuan kreatifitas anak usia dini. Penelitian dikhususkan pada anak usia 5-6 tahun dari lembaga PAUD di kecamatan serengan kota Surakarta.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti mengidentifikasi berbagai masalah yang muncul, yaitu :

1. Guru belum menerapkan model Project Based Learning dalam kegiatan pembelajaran
2. Guru belum memanfaatkan media *looseparts* yang ada di lingkungan sekitar
3. Guru masih terbiasa melakukan pembelajaran klasikal
4. Kreatifitas anak belum maksimal

## 1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, diperlukan cakupan masalah agar peneliti lebih fokus terhadap hal-hal yang dianggap paling penting maka cakupan masalahnya :

1. Kebutuhan Model *Project based learning* dalam Kemampuan kreatifitas anak Usia 5-6 tahun
2. Efektivitas model pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak usia Dini dengan menggunakan model *project based learning* dengan media *Loose parts*.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan penelitian ini sebagai berikut masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan model *project based learning* dengan media loosepart dalam kemampuan kreativitas anak usia dini?
2. Bagaimana desain Pengembangan model *project based learning* dengan media *Loosepart* terhadap kemampuan kreatifitas Anak usia dini?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan model *Project based learning* dengan media *loosepart* dalam kemampuan kreativitas anak usia dini?
4. Bagaimana efektivitas model *project based learning* dengan media *loosepart* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Pengembangan model *project based learning* dengan media loosepart, memiliki tujuan yang secara umum yakni untuk membuat sebuah model pembelajaran untuk anak usia dini, yang dapat membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Tujuan pengembangan ini secara rinci adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan model *project based learning* dengan media *looseparts* dalam kemampuan kreativitas anak usia dini.
2. Mengetahui desain pengembangan model pembelajaran *project based learning* dengan media *looseparts* yang sesuai digunakan untuk meningkatkan anak usia dini
3. Menganalisis kelayakan pengembangan model *project based learning* dengan media *looseparts* yang sesuai digunakan untuk meningkatkan anak usia Dini.
4. Menganalisis keefektifan pengembangan model *project based learning* dengan media *loosepart* dalam kemampuan kreativitas anak usia dini.

## 1.6 Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan.

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa modul ajar *project based learning* dengan media *looseparts* dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan di PAUD meningkatkan kreativitas anak. Modul pembelajaran ini dikemas dalam bentuk buku panduan atau modul ajar sebagai petunjuk pelaksanaan. Spesifikasi model pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu :

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa modul ajar *project based learning* dengan media *Loose parts*.
2. Modul *project based learning* dengan media *loose parts* dikemas dalam bentuk buku panduan sebagai petunjuk pelaksanaan.
3. Alat dan bahan yang diperlukan model pembelajaran berupa bahan atau benda dari alam seperti: batu-batuan, biji-bijian, daun, bunga, dan kulit kerang, kancing- kancing,benang, kayu,bambu , kaca dan barang lepasan lainnya

Model *project based learning* yang dikembangkan berupa kegiatan permainan yang menggunakan bahan-bahan lepasan yang dilakukan anak secara individu.maupun kelompok Adapun kegiatan yang akan dilakukan anak adalah kegiatan yang bisa menghasilkan produk atau hasil.