

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada abad ke 21 saat ini, pengetahuan serta teknologi memiliki perkembangan yang pesat. Perubahan generasi yang bermutu di masa depan merupakan keinginan bagi setiap orang. Oleh karena itu, diperlukan sumber daya manusia yang memiliki berbagai keterampilan, diantaranya: 1) *creativity*, 2) *critical thinking*, 3) *communication*, dan 4) *collaboration*.

Terkait dengan pembelajaran pada saat ini, menuntut perubahan reorientasi dalam pembelajaran yaitu: 1) menggeser paradigma pembelajaran dari berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa, belajar mandiri, dan pemahaman diri; 2) menggeser pembelajaran menghafal konsep menuju belajar menemukan dan membangun konsep sendiri; (3) menggeser pembelajaran individual klasikal menuju pembelajaran kelompok kooperatif.

Dalam menghadapi masa depan yang penuh tantangan ini, tidak hanya mengandalkan sikap sadar dan melek teknologi, tetapi juga kemampuan berpikir. Oleh karena itu, upaya peningkatan mutu pendidikan mempunyai makna untuk menyiapkan peserta didik guna menjadi anggota masa depan yang berkualitas, serta mampu menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal merupakan lingkungan kedua setelah keluarga yang memiliki potensi untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan berpikir. Salah

satu kemampuan berpikir yang sering diabaikan dalam pendidikan formal adalah kemampuan berpikir kreatif.

Berfikir adalah instrumen psikis yang sangat penting, karena dengan berfikir maka manusia dapat lebih mudah mengatasi kesulitan dan masalah hidup. Dalam mengatasi masalah dalam kehidupan, manusia dapat berfikir dengan cara yang berbeda-beda, karena pada dasarnya ada beberapa cara berfikir, meski tidak semuanya efektif untuk memecahkan suatu masalah. Berfikir kreatif adalah salah satu cara berfikir yang sangat dibutuhkan untuk mengatasi suatu masalah. Karena dengan cara berfikir yang kreatif seseorang akan mampu melihat persoalan dari sekian banyak segi dan persepsi, sehingga dapat menghasilkan lebih banyak alternatif dalam pemecahan masalah. Unsur kreatif memang sangat diperlukan dalam proses berfikir untuk menyelesaikan masalah.

Berfikir kreatif merupakan cara berfikir yang dapat menghasilkan sesuatu yang baru dalam konsep, pengertian, atau penemuan. Individu yang berfikir kreatif memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki minat yang luas, memiliki aktifitas yang kreatif, memiliki percaya diri yang tinggi, mandiri, berani mengambil resiko dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai, serta mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain.

Berpikir kreatif pada peserta didik dapat dikembangkan sejak anak usia dini hingga pada tingkat perguruan tinggi. Pengembangan berfikir kreatif pada peserta didik dapat dilakukan guru pada setiap proses

pembelajaran apapun yang diterima oleh peserta didik pada setiap jenjang pendidikan yang dilaluinya. Peserta didik yang terlatih dalam pengembangan berfikir kreatif selama dalam pembelajaran di sekolah, akan tampak perilakunya ketika mereka berada pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Dengan adanya permasalahan di atas pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning=PjBL*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media, peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil karya yang kreatif dalam sebuah pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang dapat menstimulasi motivasi, proses, kreatifitas dan meningkatkan prestasi belajar siswa menggunakan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi tertentu pada situasi yang nyata. Dalam pembelajaran berbasis proyek, masalah yang diberikan merupakan suatu konteks bagi siswa agar mampu belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran.

Metode pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) merupakan suatu model kegiatan pembelajaran di kelas yang berbeda dari biasanya. Pembelajaran yang memperkenankan peserta didik untuk bekerja secara mandiri, disiplin, kreatif, dalam mengkonstruksikan produk autentik yang bersumber dari masalah nyata yang terjadi pada kehidupan

sehari-hari. Metode pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek yang dapat diselesaikan oleh siswa dengan cara berpikir kreatif dalam menciptakan sebuah karyanya.

Meningkatkan kreativitas sangat penting dalam diri anak khususnya bagi anak usia dini. Dengan kreativitas anak mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam dirinya, sehingga mereka akan terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak ide. Kreativitas dapat ditingkatkan melalui imajinasi. Asumsi belajar yang hanya melalui buku, bagi anak prasekolah khususnya taman kanak-kanak adalah sangat naif, sebaliknya anak usia dini akan lebih banyak belajar dari pada melalui symbol-simbol tertulis.

Peningkatan kreativitas anak dapat dirangsang melalui bermain, karena akan lebih mempermudah anak dalam proses berpikir kreatifnya. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik anak, mereka menggunakan tiap inderanya untuk melakukan esensi dari pengalaman barunya. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh maka seorang anak akan mencapai hasil yang kreatif.

Adapun metode yang dapat mengembangkan kreativitas anak di antaranya adalah metode karyawisata, metode eksplorasi, metode eksperimen, melalui permainan musik, melalui hasta karya dan metode proyek.

Metode proyek memberikan peluang kepada anak untuk dapat meningkatkan keterampilan yang telah dikuasai anak baik secara perseorangan atau kelompok kecil, dan menimbulkan minat anak terhadap apa yang telah dilakukan dalam kegiatan proyek serta bagi anak untuk mewujudkan daya kreativitasnya, bekerjasama secara tuntas, dan bertanggung jawab atas keberhasilan tujuan kelompok, mempunyai pemahaman yang utuh tentang suatu konsep.

Menurut Penelitian yang dilakukan oleh Tanti Dewi Anita pada tahun 2016 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode Proyek Terhadap Pengembangan Kreativitas Dalam Menyelesaikan Masalah Pada Anak Usia Dini Kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong” dalam Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Metode penelitian menggunakan metode korelasional, sampel penelitian berjumlah 20 anak dan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode proyek terhadap pengembangan kreativitas dalam menyelesaikan masalah pada anak usia dini kelompok B di PAUD Islam Mutiara Bunda Way Tenong.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di TK Adhyaksa XXXV Kota Ternate, diperoleh gambaran bahwa peserta didik memiliki kemampuan berpikir kreatif yang masih kurang, hal ini terlihat ketika pada saat anak mengerjakan tugas keterampilan, masih terlihat sebagian anak yang hanya mencontoh dan belum berani menambah bentuk lain dari

contoh yang sudah ada. Selain itu, terlihat sebagian anak yang cenderung cepat bosan, mengantuk, dan bahkan ada yang sibuk main sendiri saat melakukan kegiatan keterampilan seperti menggambar, mewarnai, menjiplak, menggunting, atau keterampilan lainnya. Maka guru perlu menciptakan suatu metode yang membuat anak aktif sehingga hasil prakarya anak atau kegiatan yang dilakukan dapat meningkatkan daya kreatifnya dalam menciptakan bentuk-bentuk yang unik.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia 5-6 Tahun ”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan berpikir kreatif
2. Anak bosan dalam kegiatan pembelajaran
3. Anak belum berani memanipulasi bentuk yang diberikan oleh guru

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pengembangan masalah yang terlalu luas, maka penelitian ini hanya fokus pada kemampuanberpikir kreatifanak di TK Adhyaksa XXXV Kota Ternate melalui metode proyek berdasarkan indikator kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes

(*flexibility*), dan kemampuan merinci (*elaboration*). dan penelitian ini fokus pada siswa kelas B usia 5-6 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis kemukakan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 Tahun?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 Tahun.

F. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, antara lain :

1. Manfaat teoritis

Memberikan wawasan bagi para pembaca yang tertarik dengan bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Yang berkaitan dengan Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik: dapat mempermudah anak mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran.

- b. Bagi guru : untuk memperbaiki metode pembelajaran yang dikelola guru, dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif anak.

Bagi peneliti selanjutnya: Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi atau pertimbangan dalam penelitian lain yang masih berhubungan dengan topik pembelajaran berbasis proyek dan kreativitas anak usia dini.