

Penerapan Pembelajaran Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kreativitas Seni Pada Anak Usia Dini

Suryanti¹, Muhammad Yusri Bachtiar², Indrawati³
¹TK IDHATA Pontianak, ²³Universitas Negeri Makassar

suryantiantie00@gmail.com

Abstrak

Perkembangan kreatifitas anak yang baik dapat mendorong berkembangnya kreatifitas seni anak. Kemampuan seni pada anak usia dini adalah sejumlah kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak khususnya motorik halus dan motorik kasar. Pada model pembelajaran project based learning anak dapat bertindak aktif dan berfikir tingkat tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas anak dalam bidang pengembangan seni untuk anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak IDHATA di kelompok B dengan jumlah siswa sebanyak 10 orang. Dapat disimpulkan bahwa kreatifitas anak dalam kegiatan perkembangan seni berbasis proyek sebagai sarana yang tepat untuk kegiatan perkembangan pembelajaran anak.

Kata Kunci : Project Based Learning, Kreativitas Seni Anak Usia Dini

1. PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional, Pendidikan merupakan cara yang sengaja direncanakan untuk menciptakan kegiatan belajar dan proses pembelajaran agar anak dapat berkreaitif aktif mengembangkan bakat yang ada pada diri anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Permendikbud No 137 tahun 2014). Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan formal jenjang pertama yang dilaksanakan pada sistem pendidikan di Indonesia. Pembelajaran yang terjadi di PAUD adalah proses interaksi antar anak didik, antara anak didik dan pendidik dengan melibatkan orang tua serta sumber belajar

pada suasana belajar dan bermain di satuan atau program PAUD. Sedangkan aspek pengembangan yang harus dijadikan pembelajaran di PAUD, adalah aspek agama dan moral, kognitif, fisik-motorik, sosial emosional, seni dan bahasa (Permendikbud No 137 tahun 2014).

Upaya meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia melalui berbagai terobosan baru diantaranya dengan adanya pergantian kurikulum, dengan menggunakan kurikulum 2013, dalam implementasi kurikulum 2013 ini di perlukan pendekatan yang dapat mengintegrasikan antara aspek teoritis dan praktis. Proses dalam pembelajaran kurikulum 2013 menggunakan pendekatan ilmiah, dimana proses pembelajarannya menyentuh pada tiga aspek yaitu, sikap, pengetahuan dan keterampilan (kemendikbud, 2013). Salah satu pendekatan yang mendekati konsepsi tersebut adalah pendekatan proyek atau yang lebih dikenal dengan project based learning.

Project Based Learning merupakan suatu pendekatan pengajaran yang dikembangkan berdasarkan prinsip *constructivis*, *problem solving*, *inquiry* riset, *intergrated studies* dan *refleksinya*. Pembelajaran berbasis proyek (PJBL) dapat merupakan pendekatan, strategi, atau metode pendekatan yang berpusat pada siswa, menurut Patoon, Project Based Learning harus melibatkan siswa dalam pembuatan proyek atau produk yang akan di hasilkan dan di perlihatkan kepada orang lain. Project Based Learning dapat didefinisikan sebagai sebuah pembelajaran dengan aktivitas yang Panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata, anak dilatih untuk melakukan analisis terhadap permasalahan, kemudian melakukan eksplorasi, mengumpulkan informasi dan penilaian dalam mengerjakan proyek. Pembelajaran ini memungkinkan anak untuk berkeaktifitas dalam merancang dan membuat proyek. Pembelajaran berbasis proyek didasarkan pada teori *konstruktivisme* dan merupakan pembelajaran siswa aktif. Pembelajaran Project Based Learning juga dapat digunakan sebagai metode belajar untuk mengembangkan kemampuan anak dalam membuat perencanaan, berkomunikasi, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan.

Pada pembelajaran berbasis proyek (PJBL) kreativitas anak sangat penting untuk keberhasilan pada perkembangan diri anak, kreativitas dapat didefinisikan dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menurut Solso (Csikszentmihalyi, 1996) kreativitas adalah sebagai aktifitas kognitif yang menghasikan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi. Drevdal (dalam Hurlock, 1999) menjelaskan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau

gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Munandar (1995) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru, berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna atau bermanfaat.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat. Ada beberapa komponen dalam kreativitas antara lainnya yaitu 1) aktifitas berfikir, yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan, 2) menemukan atau menciptakan, yaitu aktifitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal baru, 3) baru atau orisinal, sesuatu karya yang di hasilkan dari kreativitas baru dalam satu atau beberapa hal, 4) berguna atau bernilai, yaitu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.

Dalam kreativitas pada anak usia dini dapat dilihat dari kegiatan anak bermain, karena dengan bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa secara psikologis pada anak. Pada suasana bermain aktif dimana anak memperoleh kesempatan untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahu, anak bebas berekspresi, berkreasi, mengembangkan perasaannya. Dengan bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya dalam pengembangan aspek sosial, Bahasa, agama, moral, seni, dan motorik anak. Dari penjelasan diatas, maka peneliti ingin meneliti tentang penerapan pembelajaran model project based learning dalam meningkatkan kreativitas seni pada anak

usia dini.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode research dan development atau penelitian yang mengembangkan penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan penelitian ini peneliti melakukan kegiatan pelaksanaan praktek lapangan di TK IDHATA Pontianak pada siklus 1 dan 2 dengan fokus penelitian ini adalah penerapan pembelajaran model project based learning dalam meningkatkan kreativitas seni pada anak usia dini. Penelitian ini di laksanakan di TK IDHATA Pontianak, waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022, subjek penelitian kelompok B1 usia 4-6 tahun dengan jumlah siswa sebanyak 5 orang terdiri dari 3 laki-laki dan 2 perempuan. Tehnik yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data dan observasi secara langsung untuk mendapatkan data yang lebih akurat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain. Kreativitas terbentuk karena adanya rangsangan yang diberikan oleh lingkungan, tanpa adanya rangsangan sulit terciptanya kreativitas. Pada kegiatan pembelajaran kreativitas seni di TK IDHATA Pontianak Kecamatan Pontianak Selatan yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dengan 2 siklus, siklus 1 dan siklus ke 2. Guru dan kepala sekolah berdialog dan berdiskusi tentang permasalahan kerativitas seni yang dialami anak pada saat kegiatan pembelajaran, dengan metode pemberian tugas dengan memberikan anak lembar kerja sering membuat anak kurang menarik minat anak

dalam mengembangkann kreatifitas anak dalam bidang seni.

Dari fakta dan data yang ada di TK IDHATA Pontianak Selatan pada kelompok B, model pembelajaran yang dilakukan kurang menarik minat anak dalam pengembangan kreativitas seni pada diri anak. Dari latar belakang keadaan diatas maka peneliti menggunakan model penerapan Project Based Learning (pjbl) guna menigkatkan keativitas seni anak dengan menggunakan metode praktek langgung sehingga anak dapat melakukan kegiatan sendiri dan dapat mengekspresikan diri mereka.

Pada siklus 1 guru melakukan kegiatan praktek langsung menggunting gambar kendang ayam yang di sediakan oleh guru

Tabel 1 Kreativitas seni siklus 1

No.	Nama Anak	Indikator kreativitas seni				
		Memi- liki ima- jinasi yang tinggi	Men- coba hal-hal yang baru	Mem per- lihat- kan rasa seni	Da- pat ber- eks- plo- rasi	Memi- liki rasa ingin tahu yang tinggi
1.	Mora	MB	MB	BSH	MB	MB
2.	Hisyam	MB	MB	BSH	MB	BSH
3.	Aal	MB	MB	MB	MB	BSH
4.	Zafara	MB	MB	BSH	MB	BSH
5.	Rea	MB	MB	BSH	MB	BSH

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Pada siklus ke 2 kegiatan yang dilakukan adalah berkreasi bermain balok membuat kandang ayam. Hasil kreativitas peserta didik diberikan pada tabel 2

Tabel 2 Kreativitas seni siklus 2

No.	Nama Anak	Indikator kreativitas seni				
		Memiliki imajinasi yang tinggi	Men coba hal yang baru	Memerlukan rasa seni	Dapat bereksplorasi	Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
1.	Mora	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
2.	Hisyam	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
3.	Aal	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
4.	Zafara	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
5.	Rea	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

b. Pembahasan

Teori *behavioristik* menyatakan bahwa kreativitas bukan merupakan hasil dari inisiatif individu tanpa pengaruh dari lingkungan, kreativitas merupakan merupakan suatu kemampuan yang bersifat genetic yang berkembang karena pengaruh yang diterima oleh individu dan lingkungan sekitarnya.

Menurut pandangan *Carl Roger* dan *Maslow* dalam *Jamaris* (2013) mengemukakan bahwa kreativitas sebagai salah satu aspek kepribadian yang berkaitan dengan aktualisasi diri. *Carl Rogers* mengemukakan ada 3 kondisi dari pribadi yang kreatif yaitu 1. Keterbukaan terhadap pengalaman, 2. Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang, 3. Kemampuan untuk bereksperimen atau untuk bermain dengan konsep-konsep.

Secara umum, *Amabile* (1989) menyebutkan terdapat beberapa upaya dalam pengembangan kreativitas seni antara lain yaitu kebebasan, rasa hormat, kedekatan emosional, nilai dan bukan peraturan, prestasi dan bukan angka, orang tua aktif, dan menghargai kreativitas

Menurut *Ruben, Fein & Fandenberg* dan *Smilansky* bermain membangun sudah dapat terlihat pada anak usia 3-6 tahun, menciptakan bentuk sesuatu berfikir secara kreatif mengasah otak anak agar lebih berkreasi dan menurut *Piaget* kemampuan anak untuk berkhayal berkaitan dengan perkembangan kemampuan simbolik yang sudah tercapai oleh anak dalam berkreaitivitas

Berdasarkan hasil analisis diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan model project based learning (pjbl) meningkatkan kreativitas seni anak dalam berkreasi dengan ide-ide ataupun gagasan dari diri mereka sendiri, rata-rata hasil penilaian pada siklus ke 1 terdapat beberapa anak yang belum berkembang pada kegiatan kreativitas seni anak dengan media menggunting gambar kandang ayam, dengan menggunakan metode praktek langsung. Pada siklus ke 2 pada kegiatan bermain kreasi Menyusun balok membuat kandang ayam anak-anak sudah mulai berkembang dengan menggunakan ide mereka masing-masing dan dapat mengkreasikan keinginan mereka dalam berekspresi berkreaitivitas membuat bangunan kandang ayam dari balok.

4. KESIMPULAN

Kemampuan kreativitas seni pada anak usia dini mengalami peningkatan dalam pelaksanaan pembelajaran lapangan dengan menggunakan model pembelajaran project based learning (pbjl), dari hasil penelitian dan

pembahasan dapat di Tarik kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan anak dalam mengkreaitivaskan seni dengan metode pembelajaran praktek langsung dengan indicator penilaian anak dapat memiliki daya imajenasi sehingga anak dapat berkreatifitas dalam pengembangan seni pada anak, anak dapat mencoba halhal yang baru sehingga anak dapat bereksprsi sesuai dengan keinginan merka sendiri, anak dapat memperlihatkan rasa seni sehingga mereka dengan senang menggambarkan kebebasan mereka dalam berkreativitas, anak dapat bereksplorasi dan memilili rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran dengan model project based learning mampu merangsang anak dalam berfikir kreatif dengan ide-ide mereka sendiri tanpa di paksa oleh orang tua dan guru.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada: Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan yang telah memberikan bantuan finansial kepada peneliti untuk pelaksanaan PPG, Dr. H. Darmawang, M.Kes selaku Ketua Prodi PPG Universitas Negeri Makasar, Dr. Muhammad Yusri Bakhtiar, S.Pd.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing, Indrawati, S.Pd., M.Pd selaku Guru Pamong, Kepala sekolah TK IDHATA, seluruh dewan guru TK IDHATA, teman-teman mahasiswa PPG DALJAB kelompok c, keluarga yang selalu memberikan semangat dan dukungan. Semua pihak baik yang secara langsung dan tidak langsung yang ikut terlibat dalam pelaksanaan penelitian ini dari awal hingga selesainya penelitian ini.

REFERENSI

Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi:*

Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 233-240

Windasari, W., Sofia, A., & Surahman, M. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek. *Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Novita Eka Nurjannah, 2016. <http://novitaekanurjanah.blogspot.com/2016/12/kreativitas-anak-usia-dini.html?m=1> diakses tanggal 4 Januari 2022

Kustila, 2021. Penerapan Pembelajaran Project Based Learning untuk Anak Usia Dini <https://www.bengkulupost.co/2021/07/06/penerapan-pembelajaran-project-based-learning-untuk-anak-usia-dini/> diakses tanggal 5 januari 2022

