
Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Seni pada Anak Usia Dini melalui Pembelajaran *Project Based Learning* TK Kurnia Simomulyo Baru Surabaya Jawa Timur

Retno Ningsih; Muhammad Yusri Bachtiar; Indrawati

TK Kurnia Simomulyo Baru Surabaya Jawa Timur; Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar Sulawesi Selatan; TK IT Wihdatul Ummah Makassar Sulawesi Selatan
retnoningsih87@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini, yakni sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan kreativitas membuat karya seni pada anak usia dini melalui pembelajaran *projek based learning*, dengan menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Subyek penelitian ada 5 anak terdiri dari 2 anak perempuan dan 3 anak laki-laki. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan seni dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok B mengalami peningkatan. Pada pertemuan ke I pencapaian perkembangan siswa sebesar 40% dan pada pertemuan ke II pencapaian perkembangan siswa sebesar 75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Base Learning dapat meningkatkan kreativitas membuat karya seni anak usia dini.

Kata Kunci: Kreativitas; *Project Based Learning*; PAUD

A. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak usia dengan rentang 0-6 tahun dan merupakan individu yang unik dimana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut [1], [2]

Pada dasarnya setiap anak telah memiliki potensi kreatif sejak awal. Dengan potensi kreativitas alami yang di dimiliki anak, maka anak akan senantiasa membutuhkan aktivitas yang syarat dengan ide-ide kreatif, dan pembinaan yang tepat yang memungkinkan anak dapat

mengembangkan potensi dan kemampuannya itu secara optimal, yang akhirnya diharapkan kemampuan tersebut dapat berguna bagi anak, keluarga, dan masyarakat luas pada umumnya.

Senada dengan pendapat dari Yamin dan Sanan, yang berpendapat bahwa, idealnya usia pra-sekolah merupakan usia paling peka bagi anak, pada usia tersebut menjadi titik tolak yang sangat strategis untuk mengukir kualitas seseorang anak dimasa depan [3]. Anak kaya akan daya khayal, pikir, rasa ingin tahu, dan kreativitas yang tinggi. Para ahli psikologi mengatakan bahwa kreativitas anak dapat dimulai sejak usia 3 tahun dan mencapai puncaknya sampai 4,5 tahun. Pernyataan ini dipertegas dalam Permendiknas no 58, yang menegaskan bahwa: Setiap anak memiliki potensi kreatif yang berbeda. Perbedaan anak ini terlihat dalam pola pikir, daya imajinasi, fantasi (pengandaian) dan hasil karyanya [4].

Pemenuhan kebutuhan berekspresi dengan berbagai cara dan media pada anak usia dini, menurut pendapat Montolalu adalah sesuatu yang sangat menjadi prioritas utama, dengan melalui kegiatan berekspresi tersebut baik dalam bentuk hasil karya seni maupun bentuk perilaku sesungguhnya mampu memupuk dan mengembangkan anak untuk berkreasi, serta memberikan wadah bagi anak usia dini untuk berkreasi, sehingga memunculkan sikap dan perilaku kreatif pada anak. Pada saat yang sama kreativitas yang dimiliki anak akan membuat anak mempunyai kelancaran untuk mengemukakan gagasan, kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah, orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran, elaborasi dalam gagasan, dan keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu [5].

Uraian di atas mengandung makna bahwa, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini. Hal ini didukung dengan oleh pendapat dari Susanto, yang mengatakan bahwa, pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreasi seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia. Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak, adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan di lingkungannya dengan menggunakan media yang didukung dengan pemanfaatan berbagai sumber belajar [6].

Untuk mendukung peningkatan kreativitas anak usia dini, peneliti berupaya menyusun perencanaan pembelajaran yang matang melalui pembelajaran *projek based learning*, yang didasarkan pada kompetensi dasar anak usia dini dan mengembangkan secara *step by step*, dengan memperdalam pengetahuan anak, sekaligus mengembangkan kemampuan anak melalui kegiatan *problem solving* dan investigasi sesuai dengan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran *projek based learning*, sebagaimana pendapat dari Brandon Goodman dan J. Stiver (dalam Yamin, 2010:224), yang mendefinisikan *Project Based Learning*. merupakan salah satu pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok.

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), merupakan metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media, yang memiliki karakteristik, antara lain 1) dengan mengarahkan anak untuk membuat keputusan dan membuat kerangka kerjanya sendiri, 2) ada masalah atau pertanyaan yang harus dipecahkan. 3) anak dibimbing dalam merancang proses untuk mencapai hasil yang telah ditentukan, 4) setiap anak mempunyai tanggung jawab guna mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan untuk menyelesaikan proyek anak, 5) mengajak anak melakukan evaluasi secara berkelanjutan, 6) anak secara teratur melakukan refleksi atas apa yang mereka kerjakan, 7) hasil akhir yang diharapkan adalah anak menghasilkan sebuah produk dan dievaluasi kualitasnya, 8) kelas harus mendukung adanya perubahan dan tidak membuat anak takut melakukan kesalahan [7].

Model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*), ini tidak hanya fokus pada hasil akhirnya, namun lebih menekankan pada proses bagaimana anak dapat memecahkan masalahnya dan akhirnya dapat menghasilkan sebuah produk baru. Pendekatan ini membuat anak memperoleh

pengalaman yang sangat berharga dengan berpartisipasi aktif dalam pengerjakaan proyek anak. Hal ini tentu saja lebih menantang daripada hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru atau membaca buku kemudian mengerjakan kuis atau tes [8]b.

Guna mengetahui kualitas tindakan pembelajaran berbasis *projek based learning* dan peningkatan kreativitas anak usia dini, untuk itu dilakukan observasi di TK Kurnia Simomuyo Baru terhadap 5 anak terdiri dari 2 anak perempuan dan 3 anak laki-laki, yang dilaksanakan secara berkesinambungan pada pertemuan 1 dan 2. Langkah-langkah setiap pertemuan dirancang sedemikian rupa sehingga tindakan pembelajaran berbasis *projek based learning*, menjadikan anak aktif, kreatif, dan menyenangkan. Dan diharapkan melalui pembelajaran berbasis *projek based learning*, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berkualitas, dan peningkatan kreativitas anak usia dini lebih optimal dengan hasil memuaskan.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Seni Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran *Project Based Learning*” merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau CAR (*Classroom Action Research*). Prosedur penelitian yang telah dilaksanakan dan disesuaikan dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini dirancang dengan menggunakan model penelitian tindakan Kemmis dan Taggart, yaitu berbentuk spiral dari pertemuan 1 ke pertemuan 2. Tahapan pada Setiap pertemuan, meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas membuat karya seni pada anak usia melalui pembelajaran *Project Based Learning* [9], [10].

Penelitian tindakan ini dilakukan dalam 1 siklus yang terbagi dalam 2 pertemuan yang dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2021-2022. Untuk Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, dengan menggunakan teknik observasi yang dilakukan sebagai alat untuk penunjang data. Dalam hal ini peneliti mengobservasi mengenai pola mengajar guru dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran berbasis *Project Based Learning* serta peningkatan kreativitas anak usia dini pada saat proses pembelajaran membuat karya seni. Dilihat dari persiapan maupun pelaksanaannya observasi pada penelitian ini lebih bersifat sistematis, sebab pada penelitian ini metode observasi yang digunakan harus dipersiapkan serta direncanakan terlebih dahulu segala sesuatu yang dibutuhkan baik mengenai aspek-aspek yang diamati, waktu observasi, maupun alat yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, yaitu dari awal sampai akhir.

Instrumen pengumpulan data, menggunakan teknik observasi, dengan jenis *participant observation*, yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari anak yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dalam observasi partisipan ini, data yang diperoleh akan lebih tajam, Lengkap, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dan setiap perilaku yang nampak [11]. Data yang dikumpulkan melalui tehnik observasi adalah; data tentang kemampuan membuat karya seni anak, yang meliputi 3 (tiga) indikator capaian perkembangan kreativitas anak yang meliputi, 1) kemampuan membuat karya seni sesuai kreativitas anak, 2) anak memiliki sikap/perilaku yg mencerminkan sikap estetik, 3) mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (plastisin, balok)

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data deskriptif kualitatif, dimana teknik ini digunakan untuk menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian. Begitu juga semua data yang berupa angka-angka yang diperoleh dengan menganalisis terlebih dahulu dengan menggunakan rumus. Adapun yang dianalisis adalah data hasil observasi kemampuan membuat karya seni pada anak melalui proses pembelajaran berbasis *Project Based Learning* anak, yang diadaptasi dari Sudijono [12].

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Persentase frekuensi kejadian yang muncul
F : Frekuensi atau banyaknya aktivitas anak yang muncul
N : Jumlah aktivitas keseluruhan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

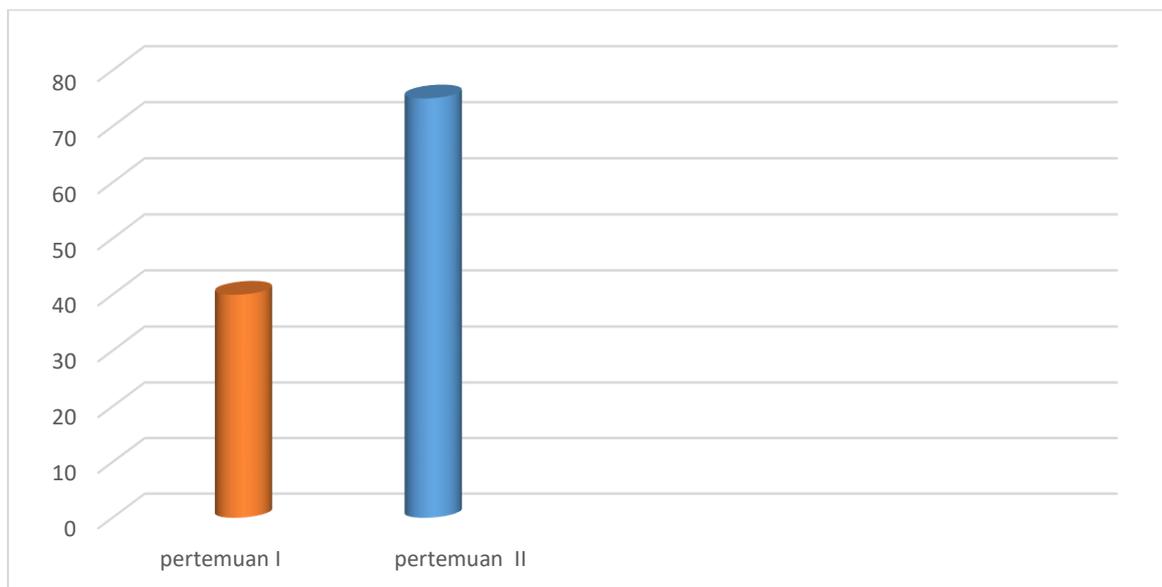
Dari hasil penghitungan menunjukkan tingkat pencapaian hasil belajar kemampuan membuat karya seni pada anak melalui proses pembelajaran berbasis *Project Based Learning*, yang diidentifikasi adanya peningkatan rata-rata persentase tingkat capaian pada setiap aspek pengamatan peningkatan kreativitas anak secara keseluruhan pada setiap pertemuan.

Data hasil pengamatan siklus I pertemuan ke 1, secara umum rata-rata hasil kreativitas anak, yakni membuat karya seni anak mencapai 40%, dalam arti hanya sekitar 2 anak dari 5 jumlah anak usia dini yang menjadi sasaran penelitian yang mampu membuat karya seni secara mandiri tanpa bimbingan guru dengan kategori baik, berdasarkan temuan tersebut, peneliti merencanakan untuk melakukan perbaikan tindakan yang perlu dilakukan pada pertemuan ke 2, dengan tetap menggunakan proses pembelajaran berbasis *Project Based Learning*. Dengan hasil telaah data pengamatan pada siklus I pertemuan ke 2, melalui penghitungan, dapat dikomunikasikan bahwa, tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak pada kemampuan membuat karya seni anak usia di TK Kurnia Simomulyo Baru Surabaya mengalami peningkatan yang signifikan. Selanjutnya nilai-nilai tersebut digunakan oleh peneliti dan tim, digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan tindakan penelitian, yang kemudian ditindak lanjuti dengan melakukan perbaikan jika diperlukan.

Tingkat pencapaian nilai rata-rata persentase peningkatan kreativitas anak dalam kemampuan membuat karya seni pada anak usia dini di TK Kurnia Simomulyo Baru Surabaya pada pertemuan 2, terletak pada rata-rata persentase sebesar 75%, hal ini dapat dikatakan 4 anak dari 5 jumlah anak usia dini yang menjadi sasaran penelitian, telah menguasai setiap indikator materi pengamatan dengan perolehan skor di atas nilai 3 (bintang 3) pada kategori baik, dan apabila hasil pengamatan tersebut dikonversikan dengan pedoman penyekoran, maka dapat dikatakan bahwa hasil pengamatan pada siklus I pertemuan 2 telah mendekati target yang diharapkan, yakni 80% dari 5 jumlah anak atau sekitar 4 anak mampu menguasai seluruh indikator tingkat capaian daya kreativitas anak dalam bidang kemampuan membuat karya seni minimal dengan perolehan skor 3 kategori baik. Untuk itu berdasarkan analisis di atas, maka tindakan penelitian tidak memerlukan pengulangan pada siklus selanjutnya. Dalam arti tindakan penelitian ini berakhir pada siklus I pertemuan 2.

Guna memperjelas tentang gambaran peningkatan kemampuan membuat karya seni anak usia dini di TK Kurnia Simomulyo Baru Surabaya pada pertemuan 1 dan 2, data hasil pengamatan tersebut ditampilkan dalam bentuk diagram batang yang tampak pada gambar grafik batang, sebagai berikut:

Grafik 1: Peningkatan Kemampuan Membuat Karya Seni Anak Usia Dini di TK Kurnia Simomulyo Baru Surabaya pada Pertemuan 1 dan 2



(Sumber: Hasil Analisis Data)

2. Pembahasan

Rekam data perkembangan kreativitas anak usia dini pada kemampuan membuat karya seni di TK Kurnia Simomulyo Baru Surabaya pada 5 (lima) anak pada siklus I pertemuan 2 secara keseluruhan telah mencapai kriteria keberhasilan, yaitu 75%, dengan perolehan presentase tersebut mengisyaratkan bahwa hasil belajar pada kemampuan membuat karya seni melalui proses pembelajaran berbasis *Project Based Learning* mengalami peningkatan yang signifikan.

Keberhasilan dari proses pembelajaran berbasis *Project Based Learning* dalam upaya meningkatkan kreativitas anak pada kemampuan membuat karya seni di TK Kurnia Simomulyo Baru Surabaya, dapat dilihat dari pencapaian tingkat perkembangan kemampuan membuat karya seni pada anak secara keseluruhan pada siklus I, telah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Keberhasilan dari kegiatan belajar dalam rangka meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui proses pembelajaran berbasis *Project Based Learning* telah sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Hasil tindakan penelitian ini mendukung pendapat Nurani, yang menyatakan, membuat karya seni sesuai dengan daya kreativitas anak usia dini bukanlah sesuatu yang mudah, maka kegiatan belajar melalui pembelajaran berbasis *Project Based Learning* dapat memenuhi rasa keingintahuan anak[13]. Anak-anak tidak akan membangun konsep dan pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain. Melalui pembelajaran berbasis *Project Based Learning* perhatian anak lebih terpusat dan anak tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung .

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *Project Based Learning* sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan daya kreativitas anak khususnya pada kemampuan membuat karya seni di TK Kurnia Simomulyo Baru Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. N. P. W. Pajak, "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)," 2009.
- [2] D. Partini, "Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini," *Yogyakarta Graf. Litera Media*, 2010.
- [3] M. Yamin and J. S. Sanan, "Panduan pendidikan anak usia dini," *Jakarta: Gaung Persada*,

- 2010.
- [4] P. No, "Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini," *Jakarta: Depdiknas*, 58AD.
- [5] B. E. F. Montolalu, "Bermain dan permainan anak," *Jakarta Univ. Terbuka*, 2009.
- [6] A. Susanto, *Perkembangan anak usia dini*. Kencana, 2020.
- [7] D. F. Wood, "Problem based learning," *Bmj*, vol. 326, no. 7384, pp. 328–330, 2003.
- [8] J. S. Krajcik and P. C. Blumenfeld, *Project-based learning*. na, 2006.
- [9] H. Altrichter, S. Kemmis, R. McTaggart, and O. Zuber-Skerritt, "The concept of action research," *Learn. Organ.*, 2002.
- [10] S. Arikunto, "Metode peneltian," *Jakarta: Rineka Cipta*, 2010.
- [11] D. Sugiyono, "Memahami penelitian kualitatif," 2010.
- [12] A. Sudijono, "Pengantar statistik pendidikan," 2010.
- [13] Y. Nurani and T. Mayangasri, "Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 11, no. 2, pp. 386–400, 2017.