

EFEKTIVITAS *PROJECT METHOD* TERHADAP *CREATIVE THINKING* ANAK USIA 5-6 TAHUN

Hanik Ika Rohmawati¹, M. Munif Syamsuddin¹, Warananingtyas Palupi¹

¹ Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

Email: hanik.ikarohmawati@gmail.com, wandamunif@yahoo.com, ipulap@yahoo.com

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan *project method* terhadap *creative thinking* anak usia 5-6 tahun. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun TK ABA Thoyibah Banyuanyar Surakarta. Sampel yang terpilih adalah 48 anak, 24 anak sebagai kelompok kontrol dan 24 anak sebagai kelompok eksperimen. Pengambilan sampel dengan *sampling sistematis*. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen *Non Equivalent Control Group Design*. Pengumpulan data dilaksanakan dengan teknik *behavioral checklist*. Analisis data menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas dengan *Levene Test Of Equality Variance*, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* dan *Paired Sample T-test* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara *project method* terhadap *creative thinking* anak usia 5-6 tahun. Anak yang dibelajarkan melalui *project method* memiliki kemampuan *creative thinking* yang lebih baik dibanding anak yang tidak dibelajarkan dengan *project method*.

Kata kunci : *project method, creative thinking.*

ABSTRACT. This study aimed to test the effect of the use of *project method* to the *creative thinking* of children aged 5-6 years. The population in this study are all 5-6 years old children of TK ABA Thoyibah Banyuanyar Surakarta. Samples selected were 48 children, 24 children as a control group and 24 children as the experimental group. Sampling with systematic sampling. This study uses a quasi-experimental Design with type *Non-Equivalent Control Group Design*. The data collection techniques implemented with *behavioral checklist*. Data analysis using the *Shapiro-Wilk normality test* and *homogeneity test with Levene Test Of Equality variance*, then proceed to test the hypothesis using the *Independent Sample T-Test* and *Paired Sample T-test* with a significance level of 0.05. The results showed there is a difference significant influence between *project method* to *creative thinking*. The children who studying with *project method* has the ability of *creative thinking* better than children who do not studying with *project method*.

Keywords: *project method, creative thinking.*

PENDAHULUAN

Penting membekali anak dengan keterampilan yang akan berguna di masa mendatang. Salah satu keterampilan yang perlu dipersiapkan anak adalah *creative thinking* dan kemampuan memecahkan masalah (Trilling & Fadel, 2009). Lebih lanjut Gencer dan Gonen (2015) menyatakan selama beberapa tahun terakhir berpikir kreatif dan kreativitas telah menjadi keterampilan penting untuk beradaptasi dengan cepat mengubah dunia

Perlu diingat bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan, maka dari itu pemberian stimulus berupa kegiatan yang menumbuhkan kreativitas baik diberikan sejak anak usia dini. Diharapkan agar di masa depan anak benar-benar siap menghadapi perubahan zaman yang semakin canggih dan serba cepat.

Kreativitas menjadi faktor penentu terbesar dalam kemajuan suatu negara berdasarkan hasil studi oleh Bank Dunia terhadap 150 negara diketahui faktor-faktor penentu kemajuan suatu negara adalah inovasi dan kreativitas (45%), jaringan dan kerjasama (25%), teknologi (20%), dan SDA hanya 10% (Sukmadinata dalam Sunito, dkk, 2013).

Kreativitas menurut Torrance (Gencer dan Gonen, 2015) didefinisikan sebagai tanggapan terhadap masalah, kesulitan, mencari solusi, membuat perkiraan-perkiraan, mengembangkan hipotesis mengenai masalah atau mencoba solusi baru dalam menghadapi kegagalan. Berk

(Woolfolk, 2009) menyatakan kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan karya yang orisinal, tepat guna dan bermanfaat. Kreativitas menunjukkan adanya perubahan hasil dan pencapaian tujuan yang diharapkan.

Woolfolk (2009) menjelaskan bahwa cakupan kreativitas sangatlah luas, kebanyakan psikolog sepakat bahwa tidak ada yang disebut “*all-purpose creativity*” (kreativitas multiguna); orang kreatif dibidang tertentu. Kreativitas sebagai konsep yang menyeluruh sering kali digunakan untuk melestarikan kegiatan berbasis seni seperti melukis atau musik (Prentice dalam Robson & Rowe, 2012). Namun sebenarnya menurut Runco semua orang di semua bidang dapat mengembangkan kreativitas dan *creative thinking* bersama dengan gagasan bahwa setiap orang memiliki potensi kreatif (Gencer & Gonen, 2015; Robson & Rowe, 2012).

Ersoy dan Baser (2014) *creative thinking* merupakan keterampilan berpikir, termasuk keterampilan seperti kebebasan individu untuk merealisasikan imajinasinya, memberikan kesempatan untuk berpikir dan mengungkapkan ide-idenya untuk memperoleh informasi baru. Lebih lanjut Woolfolk (2009) menyatakan bahwa *creative thinking* merupakan bagian dari kreativitas dalam menemukan ide dan memecahkan masalah (*problem solving*). Sifat demikian dapat distimulus oleh motivasi, persistensi dan dukungan sosial yang juga berperan terhadap proses kreatif. Mengacu pada Permendikbud No. 146 Tahun 2014 peneliti menemukan indikator pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun yaitu mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi.

Namun bila kita cermati kreativitas di Indonesia relatif rendah. Merujuk hasil survei Martin Prosperity Institute pada *Global Creativity Index 2015* Indonesia menempati peringkat ke 115 dari 139 negara. Tingkat kreativitas anak-anak di Indonesia dibandingkan dengan negara – negara lain pun berada pada peringkat yang rendah. Informasi ini didasarkan penelitian Hans Jellen dari Universitas Utah AS dan Klaus Urban dari Universitas Hannover (Ismail, 2006) menunjukkan hasil yang sangat mengejutkan di 8 negara yang diteliti, kreativitas anak di Indonesia adalah yang terendah, menurut penelitian tersebut penyebab rendahnya kreativitas anak Indonesia adalah lingkungan yang kurang menunjang khususnya lingkungan keluarga dan sekolah.

Pernyataan kreativitas anak di Indonesia masih rendah sejalan dengan pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 15-20 Februari 2016 di TK ABA Thoyibah Banyuwangi Surakarta. Peneliti mendapati beberapa permasalahan mengenai *creative thinking* anak usia 5-6 tahun. Hal ini dilihat dari beberapa indikator yaitu anak masih belum bisa melakukan sendiri tugas yang diberikan, belum memiliki banyak ide, belum berani menampilkan idenya, dan belum mengerjakan tugas sesuai dengan pengetahuan sebelumnya.

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya karena pembelajaran yang masih sering berpusat pada guru atau *Teacher Centered Learning* (TCL). Wawancara yang dilakukan di TK ABA Thoyibah Surakarta yang dilakukan pada 4 April 2016 menunjukkan pembelajaran yang dilakukan sebagian besar menggunakan LKA dari sekolah. Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan metode pembelajaran yang berbeda terutama untuk merangsang *creative thinking* anak usia dini. *Project method* merupakan salah satu metode pembelajaran yang melibatkan anak dari awal sampai akhir kegiatan. *Project method* berasal dari gagasan John Dewey tentang konsep “*learning by doing*” yaitu proses perolehan hasil belajar dengan mengerjakan tindakan-tindakan tertentu sesuai dengan tujuan. Menurut Unutkan (2009) *project method* adalah model pembelajaran yang melibatkan anak belajar aktif untuk memahami konsep multidimensi. Penerapan *project method* dan belajar aktif mampu mempengaruhi minat dan secara positif mempengaruhi kualitas pendidikan anak, cara mengajar guru dan sekolah (Hornáčková, et al., 2014). Program-program pembelajaran yang kreatif dan pendekatan proyek memiliki dampak positif pada kemampuan anak-anak *creative thinking* (Gencer & Gonen, 2015).

Project method merupakan model pembelajaran yang penting untuk membantu anak-anak belajar aktif dalam kegiatan atau konsep dalam semua dimensi dan menggunakan pemikiran yang menyeluruh. Dengan menggunakan *project method* anak dapat mengembangkan informasi dan mencapai informasi yang dibutuhkan sambil bersenang-senang (Unutkan, 2009).

Dilihat dari pemaparan di atas bahwa *creative thinking* merupakan kemampuan penting karena berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan memecahkan masalah yang menjadi bekal anak di masa mendatang. Penggunaan metode yang mampu merangsang *creative thinking* anak dimungkinkan dalam permasalahan ini. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk membuat penelitian kuantitatif eksperimen untuk mengkaji efek *project method* terhadap *creative thinking* anak usia lima sampai enam tahun. Maka dari itu peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Efektifitas *Project Method* Terhadap *Creative Thinking* Anak Usia 5-6 Tahun”

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design* dengan tipe *Non Equivalent Control Group Design* yang dilaksanakan sebanyak tiga *treatment* (masing-masing *treatment* terdiri dari tiga pertemuan). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun TK ABA Thoyibah Surakarta tahun ajaran 2015/2016. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling sistematis* dengan sampel 24 anak sebagai kelompok kontrol dan 24 sebagai kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan *behavioral checklist*, wawancara, dan dokumentasi.

Validasi instrumen dalam penelitian ini menggunakan validitas konstruk (*construct validity*). Instrumen yang digunakan mengacu pada instrumen *creative thinking* yang diadaptasi dari *The Analysing Children’s Creative Thinking Framework* dari Sue Robson (2015) dengan *expert judgement*. Uji validitas menggunakan *Product Momen Pearson Correlation* dan uji realibilitas menggunakan *Alpha Cronbach’s*. Uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample T-Test* dan *Paired Sample T-test*. Peneliti menggunakan bantuan *SPSS 15 for windows* untuk melakukan analisis data statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan *project method* dalam kegiatan belajar anak mempengaruhi kemampuan *creative thinking* para anak. Pada tes akhir menunjukkan perbedaan kemampuan *creative thinking* yang signifikan. Terlihat anak makin kreatif ketika diminta untuk membuat bentuk-bentuk yang telah disepakati. Beberapa anak bahkan tidak hanya menunjukkan satu ide namun beberapa ide sekaligus. Ada anak yang mengarahkan temannya menemukan ide sendiri. Sebagian besar aspek *creative thinking* telah tercapai.

Tabel 1 Hasil Uji Hipotesis *Independent Sample T-test*

<i>Test</i>	Kelompok	<i>Mean</i>	ρ
<i>Pretest</i>	Kontrol	9,08	0,529
	Eksperimen	9,38	
<i>Posttest</i>	Kontrol	10,21	0,001
	Eksperimen	12,29	

Tabel 2 Hasil Uji Hipotesis *Paired Sample T-test*

<i>Test</i>	<i>Mean</i>	ρ
<i>Pretest</i>	9,38	0,000
<i>Posttest</i>	12,29	

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan terdapat pengaruh perlakuan *project method* terhadap *creative thinking* pada kelompok eksperimen. Nilai rata-rata *pretest behavioral checklist* kemampuan *creative thinking* pada kelompok eksperimen menunjukkan hasil 9,38 dan *posttest* menunjukkan hasil 12,29. Dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan yang signifikan.

Penggunaan *project method* mempengaruhi peningkatan kemampuan *creative thinking* anak. Hal ini didasarkan pada dalam kegiatan proyek menuntut anak untuk aktif dan berpartisipasi penuh dalam kegiatan sehingga keberadaan guru tidak mendominasi pembelajaran maka dari itu anak mau dan mampu mengembangkan pendapatnya/idenya.

Anak diminta untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang menyenangkan. *Project method* merupakan suatu metode dengan menggabungkan berbagai bentuk permasalahan sederhana yang dikemas dalam suatu kegiatan proyek yang harus diselesaikan secara bersama-sama. Apabila ada anak yang mau mengerjakan sendiri maka proyeknya dianggap tidak selesai dengan baik karena pada dasarnya proyek harus dikerjakan bersama-sama.

Bagi anak yang kurang aktif dalam kegiatan guru memberikan stimulus untuk merangsang anak agar mau menyampaikan pendapat. Walaupun *project method* menitik beratkan pada kemampuan anak belajar aktif, guru tetap berperan penting dalam keberlangsungan *project method*. Watson dan Davis (2012) peran guru dalam pembelajaran yang berpusat pada anak adalah sebagai fasilitator kegiatan.

Guru dalam pelaksanaan *treatment* selalu mengarahkan pendapat anak agar pembelajaran tidak keluar dari materi yang disampaikan. Selain itu guru dengan dibantu peneliti memberikan stimulus berupa pertanyaan-pertanyaan konstruktif untuk merangsang ide anak dalam kegiatan. Berdasarkan stimulus yang diberikan oleh guru, anak menjadi semakin antusias dalam memahami materi karena menjadi semakin tahu dan paham yang seharusnya dilakukan.

Setelah dilakukan *treatment* pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aktif, kreatif dan inovatif. Anak semakin antusias terhadap kegiatan yang akan dilakukan besok. Anak lebih antusias untuk menyampaikan ide/gagasan sesuai dengan pengalaman yang telah diketahui. Anak juga terlihat lebih aktif untuk memberikan umpan balik dari guru.

Berdasarkan data yang telah ditampilkan tersebut di dapatkan bahwa aktivitas anak dalam pembelajaran memperoleh hasil yang meningkat, hal ini terlihat dari peningkatan *creative thinking* anak. Dapat disimpulkan dari beberapa teori yang telah diuraikan, bahwa penerapan *Project method* efektif terhadap *creative thinking* anak. Hal tersebut terbukti dengan adanya perbedaan dalam hasil *pretest* dan *posttest* anak.

PENUTUP

Penelitian kuantitatif ini menunjukkan bahwa *project method* memiliki efektivitas terhadap kemampuan *creative thinking* berupa peningkatan *creative thinking* anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa *project method* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan *creative thinking*, sehingga hipotesis yang telah diajukan dapat diterima. Setelah penggunaan *project method* dalam pembelajaran *creative thinking* anak mengalami peningkatan. Nilai rata-rata *pretest* 9,38 meningkat menjadi 12,29 pada saat *posttest* dengan nilai signifikansi 0,001 ($\rho < 0,05$) yang artinya terdapat perbedaan pada saat *pretest* dan *posttest*.

Secara kuantitatif, kita melihat perbedaan yang signifikan dalam *pretest* dan *posttest*-nya. Peneliti berpendapat bahwa sangat mungkin untuk mengembangkan proyek-proyek yang didorong oleh kepentingan dan rasa ingin tahu anak-anak. Dengan menggunakan proyek-

proyek dalam pembelajaran secara efektif untuk memberikan anak-anak wadah untuk mengekspresikan kreativitas mereka dan dengan demikian memberikan dukungan untuk pengembangan keterampilan berpikir kreatif mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ersoy, E., & Başer, N. (2014). The Effects of Problem-Based Learning Method in Higher Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 3494 – 3498. Available online at www.sciencedirect.com
- Florida, R., Mellander, C., & King, K. (2015). *The Global Creativity Index 2015*. Toronto: Martin Prosperity Institute.
- Gencer, A. A., & Gonen, M. (2015). Examination of The Effects of Reggio Emilia Based Projects on Preschool Children's Creative Thinking Skills. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186, 456 – 460. Available online at www.sciencedirect.com
- Hornáčková, V., Kyrálová, V., Plachá, G., & Jiroutová, L. (2014). Projecting and Methods of Active Learning in Primary and Pre-Primary. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 112, 806 – 812. Available online at www.sciencedirect.com
- Ismail, A. (2006). *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) Tahun 2014 No. 146 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Robson, S. (2014). The Analyzing Children's Creative Thinking Framework: Development of An Observation-led Approach to Identifying and Analyzing Young Children Creative Thinking. *British Educational Research Journal*, 40, 121-134. doi:10.1002/berj.3033
- Robson, S., & Rowe, V. (2012). Observing Young Children's Creative Thinking: Engagement, Involvement and Persistence. *International Journal of Early Years Education*, 349-364.
- Sunito, Indira dkk. (2013). *Metaphorming Beberapa Strategi Creative thinking*. Jakarta Barat: Indeks.
- Triling, B., & Fadel, C. (2009). *Twenty-first Century Skills: Learning for Life in Our Time*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Unutkan, Ö. P. (2009). The Effectiveness of Improved Global Warming Project for 5-6 Year-Old. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 1146–1150.
- Watson, R. &. (2012). *Strategi Pengajaran Kreatif*. Jakarta: Erlangga.
- Woolfolk, Anita. (2009). *Educational Psychology Active Learning Edition*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.