

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menuntut pemahaman yang komprehensif terhadap setiap aspek perkembangan anak, karena masing-masing aspek memiliki peran fundamental dalam membentuk kesiapan anak menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Salah satu aspek yang menjadi perhatian utama dalam berbagai kajian pendidikan anak usia dini adalah keterampilan berpikir kreatif. Periode Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dikenal sebagai periode paling kritis dalam kehidupan manusia (Yalçın & Erden, 2021) dan usia paling kritis untuk meningkatkan pemikiran kreatif (Behnamnia, Kamsin, Ismail, et al., 2020). Sejumlah besar penelitian telah menekankan pentingnya menumbuhkan pemikiran kreatif anak-anak selama masa usia dini (Xiong et al., 2022; Çakır et al., 2021; Gong, Zhang, & Tsang, 2020; Behnamnia, Kamsin, & Ismail, 2020).

Berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan anak usia dini di abad 21 yang penting untuk distimulasi (Çakır et al., 2021; Polat, 2021). Berpikir kreatif perlu distimulasi sejak dini karena dalam beberapa tahun terakhir, berpikir kreatif dan kreativitas berfungsi sebagai keterampilan penting untuk beradaptasi dengan dunia yang berubah dengan cepat (Gencer & Gonen, 2015; Tok, 2012). Selain itu, pada masa anak usia dini, semua anak secara alami mengekspresikan potensi kreatif mereka (Alfonso-Benlliure et al., 2013). Tan (2000) dan Greenstein (2012) menyatakan bahwa melalui berpikir kreatif ini dapat membantu individu berhasil di sekolah dan karir di kemudian hari (Yang & Zhao, 2021).

Individu yang memiliki pemikiran kreatif dapat menyelesaikan masalah individu, sosial, dan global yang kompleks. Berpikir kreatif inilah yang mengarahkan manusia ke kemungkinan masa depan, karena kreatif merupakan alat yang diperlukan bagi anak-anak untuk berpartisipasi dalam era yang maju secara teknologi (Leggett, 2017). Berdasarkan kajian ahli, berpikir kreatif merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan.

Berpikir kreatif telah lama menjadi fokus perhatian dan semakin memperoleh pengakuan penting dalam bidang pendidikan (Cheung, 2013) serta

psikologi (Lucchiari et al., 2019). Berpikir kreatif anak usia dini merupakan topik global yang menarik untuk dilakukan penelitian di beberapa negara (Xiong et al., 2022; Alper & Ulutaş, 2022; Yalçın & Erden, 2021; Kasirer & Shnitzer-Meirovich, 2021; Çakır et al., 2021; Gong et al., 2020; Cahyani, Tegeh, & Magta, 2020; Leggett, 2017; Gencer & Gonen, 2015; Zahra, Yusoooff, & Hasim, 2013). Studi yang dilakukan di negara Turki mengkaji dampak beberapa pembelajaran dan media yang diterapkan guru terhadap berpikir kreatif anak usia dini seperti pembelajaran STEM (Yalçın & Erden, 2021); pembelajaran proyek berbasis reggio emilia (Gencer & Gonen, 2015); media robotik koding (Çakır et al., 2021); dan program gerakan kreatif (Alper & Ulutaş, 2022). Semua kegiatan pembelajaran maupun media yang digunakan tersebut memiliki dampak yang positif terhadap berpikir kreatif anak.

Studi lain juga dilakukan di China, penelitian ini melihat efek dari game edukasi digital (Xiong et al., 2022) terhadap berpikir kreatif anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi digital efektif meningkatkan berpikir kreatif anak usia dini. Selain itu, penelitian di Australia mengkaji berpikir kreatif anak usia dini dengan berfokus pada pentingnya peran serta dari pendidik anak usia dini (Leggett, 2017). Penelitian di Australia ini menunjukkan bahwa peran pendidik sangat penting dalam membantu anak-anak dalam pengembangan awal pemikiran kreatif sehingga menantang peran mereka sebagai pendidik.

Selain di Turki, China, dan Australia, studi mengenai berpikir kreatif pada PAUD juga dilakukan di Malaysia. Fokus utama dalam studi ini mengkaji efek dari pelatihan kreativitas terhadap berpikir kreatif. Hasilnya menunjukkan bahwa pelatihan kreativitas seperti *brainstorming*, *tellstory*, dan bermain peran memiliki efek positif terhadap berpikir kreatif anak usia dini. Strategi tersebut mampu menstimulasi kelancaran, fleksibilitas, serta orisinalitas ide melalui pengalaman belajar yang terstruktur namun tetap memberi ruang ekspresi bebas.

Keterampilan berpikir kreatif anak usia dini juga menjadi topik yang menarik dikaji di Indonesia. Cahyani et al (2020) melakukan studi yang berfokus pada penerapan metode *outbound* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada anak, hasilnya menunjukkan bahwa metode *outbound* efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif. Studi dari (Rahayu et al., 2020) menunjukkan

bahwa kreativitas anak 5-6 tahun meningkat dengan baik melalui pembelajaran gerak dan lagu. Mengacu pada studi terdahulu dari berbagai negara dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif telah dikembangkan sejak usia dini serta dipengaruhi oleh gaya pengasuhan dan adanya peran serta dari guru selama pelaksanaan pembelajaran baik dalam menerapkan metode ataupun media yang digunakan.

Kondisi yang ada di Indonesia, kebijakan mengenai berpikir kreatif belum termuat di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, namun merupakan salah satu dimensi yang perlu dikembangkan sejak usia dini yang secara tersurat termuat di buku panduan guru Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di kurikulum merdeka (Sulistiyati et al., 2021). Fakta masalah di lapangan, pada lembaga PAUD berpikir kreatif ini sudah mulai distimulasi dan merupakan salah satu dimensi yang dikembangkan dalam Kurikulum Merdeka. Namun, realita berdasarkan hasil survei yang dilakukan pada studi pendahuluan anak usia 5-6 tahun sebanyak 147 di lembaga PAUD Kota Surakarta berada di kategori rendah.

Data yang ditemukan pada aspek *fluency*/kefasihan sebesar 28% belum berkembang, sebesar 38% mulai berkembang, sebesar 20% berkembang sesuai harapan, dan sebesar 14% berkembang sangat baik. Data pada aspek *originality*/keaslian yang berada di kategori belum berkembang sebesar 22%, mulai berkembang sebesar 40%, berkembang sesuai harapan sebesar 20%, dan berkembang sangat baik sebesar 18%. Berbeda dengan aspek *flexibility*/keluwesan, data yang didapatkan mirip dengan aspek *fluency* dimana pada kategori belum berkembang sebesar 26%, mulai berkembang sebesar 40%, berkembang sesuai harapan sebesar 20%, dan berkembang sangat baik sebesar 14%. Aspek terakhir diukur dalam penelitian ini adalah *elaboration*/elaborasi, diketahui sebesar 28% berada di kategori belum berkembang, 32% di kategori mulai berkembang, sebesar 20% berkembang sesuai harapan, dan 20% di kategori berkembang sangat baik.

Dimensi atau aspek di dalam pengukuran berpikir kreatif ini diadopsi dari proses berpikir kreatif yang ada di dalam artikel Gencer & Gonen (2015) dan Lucchiari et al. (2019). Aspek *fluency*/kefasihan merupakan kemampuan menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikirannya secara cepat; aspek

originality/keaslian merupakan kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli dari diri si anak; aspek *flexibility*/keluwesan adalah kemampuan menghasilkan sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda; dan aspek *elaboration*/elaborasi adalah kemampuan mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek.

Selain itu, untuk mendukung data survei juga dilakukan observasi di setiap lembaga untuk mengetahui penyebab belum optimalnya berpikir kreatif anak. Hasil observasi yang dilakukan dengan dibantu satu observer menunjukkan bahwa di dalam kegiatan pembelajaran mayoritas lembaga lebih difokuskan pada persiapan membaca menulis dan berhitung untuk bekal masuk di Sekolah Dasar; kegiatan lebih banyak menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) atau majalah yang diberikan ke masing-masing anak; masih adanya fase transisi dari *pandemic covid-19* ke *new normal* sehingga masih terjadi *learning loss*; ketika mengerjakan kegiatan selalu diberi contoh oleh gurunya; dan kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan saat kegiatan bermain bersama anak. Data hasil observasi yang sudah didapatkan di lapangan, didukung juga dengan hasil wawancara terhadap guru anak usia 5-6 tahun di lembaga tersebut.

Data observasi juga didukung dengan wawancara terhadap empat guru pada November 2022 yang menunjukkan bahwa berpikir kreatif belum distimulasi secara optimal. Hasil wawancara menunjukkan bahwa kurangnya stimulasi berpikir kreatif ketika terjadi *pandemic covid-19*; adanya kesulitan guru dalam memberikan media yang bervariasi untuk menstimulasi berpikir kreatif; adanya kesulitan guru ketika anak tidak tertarik dengan pembelajaran yang telah diterapkan; kecenderungan menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) atau majalah karena tidak membutuhkan banyak waktu dalam menyiapkan kegiatan; dan guru selalu memberikan contoh kepada anak didik setiap melakukan kegiatan karena jika tidak diberi contoh oleh guru anak banyak yang bingung; serta kecenderungan guru memberikan pertanyaan yang bersifat konvergen. Berbagai permasalahan tersebut menjadi penyebab belum optimalnya berpikir kreatif anak di masa usia dini.

Upaya untuk mendukung hasil studi analisis keterampilan berpikir kreatif, dilakukan analisis kebutuhan terkait model pembelajaran yang dibutuhkan dalam meningkatkan berpikir kreatif anak usia dini yang sesuai dengan karakteristik pendidikan di abad 21 dan kebutuhan di lapangan. Analisis kebutuhan model pembelajaran dilakukan melalui survei dengan menyebarkan angket kepada guru-guru Taman Kanak-kanak di Surakarta. Hasil survei yang disebarkan ke guru Taman Kanak-kanak di Surakarta menunjukkan bahwa kondisi faktual model pembelajaran yang telah diterapkan oleh guru khususnya untuk keterampilan berpikir kreatif bervariasi namun belum dilakukan secara optimal seperti model area, model pembelajaran sentra, model pembelajaran kelompok, model pembelajaran zona, metode bermain peran, bercerita, diskusi, bercakap-cakap, pemberian tugas, demonstrasi, eksperimen, *outing class*, pembelajaran STEAM, dan model pembelajaran proyek.

Hasil survei terhadap guru Taman Kanak-kanak menunjukkan bahwa model pembelajaran yang sesuai kebutuhan anak untuk melakukan eksplorasi dan penyelidikan dalam mendukung keterampilan berpikir kreatif adalah model pembelajaran proyek, namun tidak semua Lembaga PAUD telah menerapkan model tersebut. Data di lapangan menunjukkan bahwa, terkait dengan kebutuhan pengembangan model pembelajaran proyek yang dirancang untuk keterampilan berpikir kreatif anak usia dini sebanyak 96,3% responden menyatakan setuju; apabila akan dikembangkan model pembelajaran proyek yang mengintegrasikan teknologi untuk keterampilan berpikir kreatif anak usia dini sebanyak 100% responden menyatakan setuju; dan sebanyak 100% setuju jika akan dikembangkan model pembelajaran berbasis teknopedagogik yang dapat diakses secara gratis.

Berdasarkan studi yang dilakukan, kondisi yang ada di Indonesia menunjukkan bahwa berpikir kreatif belum menjadikan perhatian penting pada PAUD. Hal ini tampak pada kecenderungan guru memberikan aktivitas untuk menstimulasi kegiatan yang tidak beragam sehingga memungkinkan anak tidak berpikir kreatif. Hal krusial kedua adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai perkembangan zaman, dimana pada perkembangan zaman saat ini anak-anak sudah terpapar oleh media digital. Berdasarkan kondisi

tersebut, dibutuhkan penyesuaian pembelajaran dan media yang sesuai dengan perkembangan zaman sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Media yang ditemukan di lapangan saat ini mayoritas adalah media yang menggunakan media seadanya di sekitar anak. Selain itu, cara guru dalam membelajarkan anak tidak mendorong anak untuk kreatif seperti penugasan yang kaku menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA), kurang menghargai perbedaan karakteristik anak, dan kemampuan anak dalam menyampaikan gagasan. Permasalahan lainnya, kemampuan guru dalam memberikan pertanyaan yang konvergen dan jarang sekali guru memberikan pertanyaan divergen yang menstimulasi anak untuk berpikir kreatif.

Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa perlunya meningkatkan berpikir kreatif anak yang sesuai dengan kebutuhan anak di era digital dan disesuaikan dengan pendidikan abad 21 yang menggunakan teknologi digital di dalam pembelajarannya. Model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak di era pendidikan abad 21 ini adalah menggunakan model pembelajaran proyek berbasis teknopedagogik.

Tinjauan literatur mengemukakan bahwa pembelajaran proyek dapat diterapkan pada semua tingkat pendidikan (Rahman, Yasin, & Mohd Yassin, 2011), sehingga proyek dapat diterapkan untuk anak usia dini. Proyek memberi anak-anak banyak kesempatan untuk merencanakan, memilih tugas yang dapat dikelola untuk diri mereka sendiri, menerapkan keterampilan, mewakili apa yang telah mereka pelajari, dan memantau kemajuan pribadi mereka (Kostelnik et al., 2014: 395). Awalnya, proyek merupakan pembelajaran yang dicetuskan oleh John Dewey, yang menganggap bahwa metode ilmiah merupakan proses yang paling efektif untuk menyelesaikan masalah (Ornstein et al., 2011:112). Upaya dalam merestrukturisasi pemecahan masalah Dewey ke dalam metode proyek, Kilpatrick menggunakan tiga prinsip panduan: 1) pendidikan sejati melibatkan pemecahan masalah; 2) pembelajaran diperkaya saat siswa secara kolaboratif meneliti dan berbagi informasi untuk merumuskan dan menguji hipotesisnya; 3) guru dapat membimbing pembelajaran siswa tanpa mendominasinya (Ornstein et al., 2011:195).

Pembelajaran proyek menekankan pada proses belajar yang mendalam melalui metode penyelidikan di mana anak tersebut disibukkan dengan isu dan pertanyaan yang kaya dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Adapun penerapan proyek terdiri dari tiga fase/tahapan yang harus dilalui, yaitu: 1) fase pengenalan (pada fase pertama ini, anak-anak mewakili pengalaman mereka dalam berbagai cara dan menunjukkan seberapa baik mereka memahami konsep yang terlibat); 2) fase penelitian (pada fase kedua, anak-anak mengembangkan dan memperluas topik dengan penyelidikan dan eksplorasi objek atau peristiwa proyek sambil mengumpulkan data, melakukan pengamatan pada kunjungan lapangan, membuat model, dan menggunakan sumber daya internet); dan 3) fase peninjauan (pada fase ini, anak-anak menampilkan aktivitas proyek mereka kepada orang lain) (Kostelnik et al., 2014: 396).

Selain model pembelajaran yang tepat, diperlukan juga teknologi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan anak. Kompetensi teknopedagogik saat ini sangat diperlukan bagi pendidik dalam menangani proses belajar mengajar karena dapat mendorong keberhasilan pembelajaran (Asad et al., 2021). Kompetensi teknopedagogik merupakan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi secara efektif di dalam pengajaran. Selain itu, kondisi dalam masyarakat yang berkembang pesat saat ini, dapat dikatakan bahwa banyak bidang telah mengambil bagian dari teknologi (Ipek et al., 2014), sehingga penerapan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran juga semakin meluas. Beberapa tempat mengalami perubahan besar dalam kurikulum sekolah akibat integrasi, penggabungan, serta intervensi teknologi yang memunculkan konsep teknopedagogik pada berbagai sistem pendidikan, konteks kurikuler, dan praktik kelas (Ajitha & Barker, 2014).

Hasil studi yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa teknopedagogik saat ini sangat diperlukan untuk meningkatkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman tidak terkecuali pada pendidikan anak usia dini. Upaya dalam mengintegrasikan teknologi di dalam pembelajaran salah satunya adalah penggunaan teknologi digital. Penelitian yang dilakukan di PAUD mengklaim bahwa kegiatan pendidikan digital yang dirancang dengan baik dapat

menjadi alat pendidikan yang penting untuk pembelajaran yang efisien dan efektif (Kokkalia et al., 2016).

Saat ini, penggunaan teknologi digital sudah banyak dikaji oleh orang lain tetapi yang khusus untuk berpikir kreatif belum banyak dilakukan. Salah satu kajian mengenai dampak games digital terhadap proses pembelajaran anak usia 3, 4, dan 5 tahun dilakukan di Prancis. Hasilnya menunjukkan bahwa games digital efektif terhadap pembelajaran anak usia dini (Vinter et al., 2022). Berdasarkan studi tersebut tidak mengkaji secara spesifik pembelajarannya.

Selain itu, berdasarkan studi sebelumnya yang dilakukan di USA ditemukan bahwa sebagian anak usia dini dapat menyelesaikan tugas menggunakan teknologi digital dan media (Mourlam et al., 2019). Hal tersebut berarti media digital ini bukanlah media yang sulit diterapkan pada anak usia dini. Salah satu studi yang dilakukan di China menunjukkan bahwa game edukasi digital yang dikembangkan dalam penelitian memiliki efek yang berbeda pada pemikiran kreatif anak-anak usia dini dari berbagai usia (Xiong et al., 2022). Game digital dalam studi ini belum bisa diakses secara luas, hanya anak tertentu saja yang memang disediakan aplikasi tersebut dan games ini diberikan dalam bentuk pelatihan tidak ada metode yang diterapkan oleh guru untuk kegiatan permainan tersebut.

Studi mengenai berpikir kreatif khususnya pada anak usia dini sudah banyak dikaji tetapi kajian yang berbasis media digital masih sedikit dan yang didesain untuk bisa diakses oleh semua orang berdasarkan rentang usia belum banyak dikembangkan. Kondisi di Indonesia sudah ada penelitian yang mengkaji mengenai media digital untuk anak usia dini menggunakan program komputer ScratchJr dan hasilnya menunjukkan bahwa penerapan ScratchJr dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah anak melalui aktivitas mengidentifikasi masalah, merancang ide, menemukan solusi, serta mengeksekusinya dalam proyek ScratchJr yang bermakna (Nurjanah et al., 2021).

Studi lain mengenai penggunaan media digital juga telah dilakukan dalam mengenalkan mitigasi bencana banjir pada anak usia 5-6 tahun di salah satu lembaga PAUD di Jakarta berupa video (Nurani, Hapidin, et al., 2022); media digital berupa media *e-book* bermain keaksaraan juga telah dikembangkan untuk meningkatkan keaksaraan anak usia 4-5 tahun (Fitria et al., 2021); media

Hasil studi di berbagai negara menunjukkan bahwa teknologi digital telah banyak dikaji dan dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini. Namun, belum ditemukan penggunaan teknologi digital yang dirancang khusus untuk menstimulasi berpikir kreatif sesuai rentang usia anak dan dapat diakses secara luas. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan teknologi digital untuk berpikir kreatif yang inklusif dan mudah diakses, salah satunya melalui platform berbasis website. Hasil studi menunjukkan bahwa website mudah diakses publik tanpa kata sandi dan password, kecuali jika berupa media berita, jurnal ilmiah, jaringan sosial, dan forum diskusi, disponsori atau muncul dalam iklan banner (Misra et al., 2021). Selain itu, anak-anak menikmati menggunakan web dan menggunakan berbagai strategi pencarian web (Davidson et al., 2016). Website ini dirancang sebagai media digital interaktif yang memungkinkan anak mencari informasi serta melakukan aktivitas pembelajaran secara mandiri. Di dalamnya terdapat program yang berfungsi menstimulasi kemampuan berpikir kreatif anak.

A word cloud visualization of terms related to the concept of "learning". The words are arranged in a circular pattern against a dark blue background. The most prominent words include "learning", "framework", "opportunity", "behavior", "effect", "test", "score", "control group", "difference", "evidence", "outcome", "current study", "present study", "total", "creativity skill", "study group", "and", "creative thinking skill", "posttest", "fluency elaboration", "comparison", "tolerance", "originality", "intelligence", "evaluation", "indicator", "personality", "maternal analysis", "contradiction", "indication", "transformation", "change", "character", "empathy", "communication", "pre school child", "person", "opinion situation", "theory", "educational program", "societal", "part", "profession", "early childhood", "relation", "work", "culture", "goal", "pedagogy", "art", "literature", "world", "question", "view", "intervention", "life", "toy", "turkey", "dialogue".

Gambar 1.1 *Density Visualization* Vosviewer Berpikir Kreatif

Berdasarkan Gambar 1.1 dapat dilihat topik yang dibahas dalam penelitian berpikir kreatif berdasarkan seringnya penelitian terkait topik tersebut dilakukan. Semakin cerah warnanya semakin sering penelitian tersebut dilakukan sedangkan semakin gelap maka semakin jarang penelitian tersebut dilakukan. Gambar tersebut diketahui bahwa studi berpikir kreatif pada anak usia dini terlihat gelap sehingga menunjukkan bahwa topik ini masih jarang dilakukan.

Berdasarkan literatur review penelitian terdahulu, studi pendahuluan, analisis kebutuhan, dan hasil bibliometrik mengenai penelitian berpikir kreatif maka kebaruan penelitian yang akan dilakukan adalah fokus pada pengembangan model pembelajaran proyek berbasis teknopedagogik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Harapannya inovasi model pembelajaran proyek berbasis teknopedagogik yang memuat komponen berpikir kreatif diharapkan menjadi inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak di era digital saat ini dan dapat meningkatkan berpikir kreatif yang merupakan salah satu keterampilan penting yang harus distimulasi di abad 21.

Berdasarkan fakta empirik maupun hasil riset menunjukkan sedemikian pentingnya masalah berpikir kreatif pada anak usia dini agar segera ditangani dengan serius terutama dalam proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan model dan media yang tepat karena jika masalah ini tidak ditangani dengan tepat akan berakibat pada perkembangan jenjang anak selanjutnya khususnya berpikir kreatif menjadi masalah yang krusial. Dengan demikian maka peneliti mencoba menawarkan solusi alternatif dalam mengembangkan model pembelajaran proyek berbasis teknopedagogik untuk meningkatkan berpikir kreatif anak.

Peneliti mengklaim model ini menjadi model yang berbeda dengan model yang sudah ada yaitu model proyek yang dikombinasikan dengan teknopedagogik yang mengintegrasikan teknologi di dalam pembelajaran dengan pemanfaatan website. Model yang dikombinasikan dengan pemanfaatan teknologi digital berupa website memiliki kelebihan mampu menjadi inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan di abad 21. Semua komponen penting dalam pembelajaran baik sintak/ tahapan model pembelajaran, rencana pembelajaran, dan media pembelajaran terintegrasi di dalam teknologi yang dikembangkan melalui website, serta sesuai dengan karakteristik anak karena pembelajaran dilakukan

melalui eksplorasi pengalaman anak secara langsung dengan mengintegrasikan teknologi digital di dalam pembelajarannya yang didesain secara khusus untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak sehingga peneliti berkeyakinan menjadi solusi masalah yang sudah dijelaskan.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini dibatasi pada pengembangan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada anak yang berusia 5-6 tahun. Model pembelajaran yang dikembangkan adalah model pembelajaran proyek berbasis teknopedagogik. Teknopedagogik dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran melalui pengembangan website. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah: 1) model pembelajaran proyek berbasis teknopedagogik; 2) modul ajar dan rencana pembelajaran menggunakan model pembelajaran proyek berbasis teknopedagogik; 3) media pembelajaran berbasis teknopedagogik; 4) penilaian keterampilan berpikir kreatif; dan 5) panduan penggunaan website. Semua produk yang dihasilkan tersebut dimasukkan ke dalam website.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah kondisi awal keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun di Kota Surakarta?
2. Bagaimanakah analisis kondisi faktual kebutuhan model pembelajaran proyek berbasis teknopedagogik untuk keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun di Kota Surakarta?
3. Bagaimanakah mengembangkan model pembelajaran proyek berbasis teknopedagogik untuk keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun di Kota Surakarta?
4. Bagaimanakah kelayakan model pembelajaran proyek berbasis teknopedagogik untuk keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun di Kota Surakarta?

5. Bagaimanakah efektivitas model pembelajaran proyek berbasis teknopedagogik untuk keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun di Kota Surakarta?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Pengembangan keilmuan di bidang pendidikan, khususnya pada pengembangan model pembelajaran proyek berbasis teknopedagogik merupakan salah satu pengembangan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan keterampilan penting abad 21 yaitu keterampilan berpikir kreatif dalam hal ini untuk anak rentang usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Kepala Sekolah

Sebagai salah satu referensi untuk menentukan kebijakan di Lembaga PAUD sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun.

b. Pendidik PAUD

Sebagai salah satu alternatif model pembelajaran pendidik PAUD yang dapat diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif khususnya pada anak usia 5-6 tahun.

c. Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan referensi dan informasi terkait model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif khususnya pada anak usia 5-6 tahun.