

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia yang begitu pesat menuntut manusia bersiap untuk menghadapi perubahan. Anak-anak perlu dipersiapkan untuk masa depannya yang tidak bisa diprediksi dan menjadi bekal mereka ketika dewasa (Yustri, 2021). Pada awal abad ke-21, manusia menghadapi berbagai tantangan kehidupan yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan pesat terjadi hampir dalam berbagai aspek kehidupan baik kesehatan, pendidikan, ekonomi, sosial, budaya, dan masih banyak lagi. Hal ini menuntut agar manusia khususnya generasi muda sebagai penerus dan sebagai ujung tombak peradaban untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilannya (Mastuinda dkk, 2020).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), sebagaimana diuraikan dalam UU No. 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14, “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Menurut Kamaruddin dkk (2022) berpendapat bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat. Usia dini merupakan

pacuan awal yang paling penting di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Di masa ini anak mulai peka untuk menerima stimulasi. Pendidikan wajib diberikan sejak dini untuk langkah awal anak memasuki jenjang pendidikan formal.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan fase penting dalam perkembangan anak, di mana mereka mulai belajar dan mengenali dunia di sekitarnya. Pendidikan merupakan hal pokok yang akan menopang kemajuan suatu bangsa. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Pendidikan perlu dimulai sejak dini, untuk mempersiapkan anak memasuki era globalisasi, khususnya masalah kualitas sumber daya manusia. Menurut Santrock (2020), Pendidikan yang berkualitas pada usia dini dapat memberikan fondasi yang kuat untuk pembelajaran di masa depan. Pembelajaran anak usia dini merupakan tahapan awal yang diperoleh sejak usia dini. Pembelajaran usia dini diberikan secara bermain atau bisa disebut bermain sambil belajar. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk keefektifan pembelajaran anak usia dini jika dipersiapkan dengan maksimal dan sesuai karakteristik maupun perkembangan anak (Safira dkk, 2020).

Aspek perkembangan pada anak usia dini dibagi beberapa macam. Dalam Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini mengemukakan bahwa “perkembangan anak merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, serta seni”. Menurut Wiresti (2021) anak usia dini mengalami perkembangan diberbagai aspek, seperti perkembangan diaspek nilai agama dan

moral, fisik-motorik, sosial-emosional, bahasa, seni dan kognitif, dimana masing-masing aspek akan saling berkaitan. Menurut (Aisyah, dkk (2022) mereka menyatakan bahwa perkembangan otak anak terjadi dengan cepat dalam periode yang disebut masa keemasan, semua stimulasi yang berasal dari berbagai aspek perkembangan memegang peran yang krusial dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu, memberikan stimulasi pembelajaran kepada anak menjadi penting agar mereka dapat dengan mudah memahami apa yang diberikan.

Menurut Permendikbudristek No.5 Tahun 2022 pasal 4 ayat 4 mengemukakan bahwa “Aspek perkembangan anak sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dirumuskan secara terpadu dalam bentuk deskripsi capaian perkembangan yang terdiri atas memiliki daya imajinasi dan kreativitas melalui eksplorasi dan ekspresi pikiran dan perasaannya dalam bentuk tindakan sederhana dan karya yang dapat dihasilkan melalui kemampuan kognitif, afektif, rasa seni serta keterampilan motorik halus dan kasarnya”. Menurut Nurani (2020) bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, dan merupakan kombinasi dari beberapa data atau informasi yang diperoleh sebelumnya dan terwujud dalam suatu gagasan atau karya nyata. Selanjutnya, menurut Ismiyatun (2024) berpendapat bahwa kreativitas merupakan salah satu *soft skill* yang berupa keterampilan berkaitan dengan kemampuan melihat cara memecahkan suatu masalah dalam bentuk berpikir dimana siswa dituntut untuk berpikir logis, menalar dan menganalisis suatu masalah yang diberikan.

Pada anak usia dini kreativitas terlihat jelas ketika anak bermain, dimana mereka akan menciptakan berbagai bentuk karya, seperti lukisan ataupun khayalan

spontanitas dengan alat permainanya. Pentingnya mengembangkan kreativitas pada anak usia dini agar mereka menjadi anak berani dan percaya diri dalam segala hal aktual. Menurut Supianti dan Zahrul (2023) berpendapat bahwa idealnya kreativitas anak usia 5-6 tahun anak memiliki kelancaran atau *fluency* (kemampuan menghasilkan banyak gagasan), keluwesan atau *flexibility* (kemampuan mengemukakan berbagai pendekatan atau pemecahan masalah), keaslian atau *originality* (menggunakan cara yang asli), penguraian atau *elaboration* (menguraikan suatu benda secara jelas).

Kreativitas diartikan sebagai kemampuan menciptakan suatu yang baru atau memodifikasi suatu produk. Kreativitas merupakan domain yang penting ditumbuhkan pada diri anak. Dengan berkembangnya kreativitas seorang anak, maka seiring itu pula aspek-aspek yang lainnya pun ikut berkembang. Seorang anak mampu mengoptimalkan potensinya dengan mengembangkan kreativitasnya. Semua anak terlahir dengan memiliki kreativitas dan senang bereksplorasi, akan tetapi tingakat kreativitasnya berbeda-beda sesuai dengan stimulus yang diberikan kepada anak dimasa awal perkembangannya. Seorang anak mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungannya dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif (Lestari dan Halim, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada bulan Agustus dan November 2024 di TK Lingga Murti *School* terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun ditemukan beberapa permasalahan, yaitu beberapa anak masih kurang berani dalam berkreasi mengungkapkan pendapat atau idenya, sebagian anak kurang berminat mencoba hal-hal baru dan kurang berkembangnya anak terkait

minat dalam eksploratif menyelidiki secara mandiri karena sebagian anak masih menunggu guru dalam memberikan contoh serta belum berkembangnya sikap kreatif mengemukakan idenya sebelum guru memberikan contoh dan akhirnya anak hanya menirunya. Adapun proses pembelajaran di TK tersebut masih terpaku pada buku paket atau majalah. Hasil wawancara dari salah satu guru saat proses pembelajaran diantaranya pada kelompok B2 ada 29 orang anak dan 15 orang anak mengalami permasalahan dalam kemampuan kreativitasnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian harian dari guru yang menyatakan bahwa anak kurang kreatif dalam memilih warna saat guru memberikan tugas mewarnai suatu gambar. Menurut Lismayani, dkk (2023) pada penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media *loose part* cukup efektif dalam mengembangkan kreativitas anak-anak, selain bahan yang tersedia di sekitar, *loose part* juga dapat dibuat menjadi berbagai macam karya yang menarik bagi anak. Menurut Farikhah, dkk (2022) pada penelitiannya berpendapat bahwa media *loose part* dapat menambah kreativitas pada anak usia dini dengan bahan alam. Salah satu alternatif untuk menstimulus kemampuan kreativitas anak dengan memfasilitasi media pembelajaran yang menyenangkan dengan penggunaan media *loose part*.

Anak yang kreatif yaitu anak yang mampu menciptakan ide, gagasan dengan kreativitasnya sendiri. Untuk mengoptimalkan kreativitas pada anak diperlukan cara untuk menarik minat belajar anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan penggunaan media yang menarik minat anak dalam proses pembelajaran. Menurut Lestari dan Halim (2022) mereka menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk memudahkan penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran banyak jenisnya dan bisa dibuat dari

berbagai macam bahan. Salah satunya dari bahan-bahan lepasan atau *loose part* yang ada dilingkungan sekitar. *Loose Part* merupakan salah satu media yang mudah ditemui dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Selain itu penggunaan *loose part* sebagai media pembelajaran dapat menekan biaya yang dikeluarkan. Mengapa peneliti memilih media *loose part*, karena media *loose part* merupakan media yang terdiri dari berbagai macam benda sehari-hari yang aman dan tidak memiliki fungsi khusus dalam permainan. *Loose part* memberikan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi tanpa batasan aturan yang kaku, anak juga dibebaskan untuk menciptakan berbagai macam bentuk, sehingga imajinasi dan kreativitas anak dapat berkembang secara luas. Penggunaan media *loose part* dalam kegiatan bermain anak usia dini memiliki banyak manfaat, terutama dalam merangsang kreativitas. Dengan memberikan kebebasan bereksplorasi dan kesempatan untuk belajar sambil bermain, *loose part* dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam perkembangan kreativitas anak.

Fatmawati, (2021) menjelaskan bahwa *loose part* adalah bahan yang mudah ditemukan dan memiliki fleksibilitas tinggi, sehingga dapat dipindahkan, digabungkan, dan diubah bentuknya dengan berbagai cara. *Loose part* merupakan benda-benda padat yang sering kita temukan di lingkungan sekitar seperti batu kerikil, kancing manik-manik, kayu, biji-bijian dedaunan seperti daun kering, kapas, dan lain-lain, yang harus memenuhi persyaratan keamanan dalam penggunaannya. Lestari dan Halim (2022), mereka menyatakan bahwa *loose part* merupakan salah satu jenis sumber daya yang mudah diakses dan digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Pemanfaatan *loose part* sebagai alat pembelajaran dapat mengurangi biaya yang dibutuhkan. *Loose part* terdiri dari bahan-bahan yang

dapat dipasang, dilepas, atau digabungkan dengan objek lain untuk membentuk bentuk tertentu. Penggunaan *loose part* memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk berkreasi, mengembangkan apresiasi terhadap keindahan, meningkatkan rasa ingin tahu, dan berimajinasi. Selain itu, pemanfaatan *loose part* juga dapat mengedukasi tentang pentingnya menjaga lingkungan, karena bahan-bahan yang digunakan umumnya dapat didaur ulang. Menurut Jurniasih, dkk (2023) dalam pembelajaran anak usia dini, penting untuk memiliki media yang menarik agar dapat menarik perhatian anak dan mencegah kebosanan. Penggunaan media pembelajaran, termasuk *loose part*, dapat memberikan kegembiraan kepada anak-anak dan mendorong pembelajaran yang bermakna. Media pembelajaran adalah sebuah sarana yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi selama proses belajar, dan terdapat berbagai macam jenis media yang dapat dibuat dengan menggunakan bahan-bahan sehari-hari, seperti *loose part* yang mudah ditemukan di sekitar kita.

Dalam pembelajaran pada anak usia dini dibutuhkan perantara atau hal yang menyenangkan agar dapat menarik perhatian anak sehingga anak tidak mudah bosan. Seperti menghadirkan media, misalnya boneka binatang, rumah mainan, mobil-mobilan, tanaman mainan atau melakukan kegiatan seperti aktivitas eksperimen, menanam, bercerita atau kegiatan bermain lainnya dengan menggunakan benda nyata. Pembelajaran dengan menggunakan perantara tersebut dapat menarik perhatian anak dan membuat anak konsentrasi lebih lama. Perantara pembelajaran atau bisa juga disebut dengan media dalam proses pembelajaran anak usia dini dapat memberikan kesenangan bagi anak serta menciptakan pembelajaran yang aktif dan efektif.

Anak yang kreatif adalah anak yang memiliki kelancaran dalam memecahkan masalah, mudah menyesuaikan diri, berani serta dapat melakukan sesuatu hal dengan baik. Pembelajaran yang tidak memperhatikan pengembangan kreativitas anak akan membuat anak merasa malas dan mudah bosan. Oleh sebab itu kreativitas merupakan hal yang sangat penting dikembangkan sejak dini Berdasarkan kenyataan lapangan di atas, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh media *loose part* terhadap kreativitas anak usia dini kelompok B (5-6 tahun) di TK Lingga Murti School yaitu dengan penggunaan media *loose part* dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu saja akan tetapi juga merupakan strategi pembelajaran. Media pembelajaran *loose part* dapat dimanfaatkan tanpa batas oleh siapa pun termasuk anak usia dini. Dengan penggunaan media *loose part* ini diharapkan dapat mengembangkan juga meningkatkan kreativitas anak dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya, berfikir kreatif, mampu menciptakan suatu karya serta lebih dapat bereksporasi dengan baik serta dapat menciptakan generasi yang perkembangannya optimal dengan kemampuan yang dibutuhkan di masa sekarang ini.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah di uraikan serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *loose part* terhadap kreativitas anak usia dini maka dirancanglah penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Loose Part* Berbahan Barang Bekas Terhadap Kemampuan Kreativitas Pada Anak Kelompok B di TK Lingga Murti School Tahun Ajaran 2024/2025”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan sebagai berikut:

- 1) Kreativitas 15 anak di TK Lingga Murti *School* masih rendah, anak kurang berani dalam berkreasi mengungkapkan pendapat atau idenya sebelum guru memberikan contoh dan akhirnya anak hanya menirunya.
- 2) Kurangnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak pembelajaran di kelas cenderung masih terpaku pada buku paket atau majalah sehingga kurangnya kreativitas anak dalam proses pembelajaran.
- 3) Penggunaan media *loose part* jarang diterapkan dalam pembelajaran di TK Lingga Murti *School*. *Loose part* yang biasa digunakan di TK Lingga Murti *School* adalah *loose part* dalam satu kotak yang terdiri dari kerang, kayu, kancing baju, biji rotan dan bunga pinus.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada di sebutkan yaitu banyak anak di TK Lingga Murti *School* yang menunjukkan tingkat kreativitas 15 anak yang masih rendah, anak kurang berani dalam berkreasi mengungkapkan pendapat atau idenya sebelum guru memberikan contoh dan akhirnya anak hanya menirunya. Maka dari hal tersebut penggunaan media *loose part* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelompok B dengan usia 5 hingga 6 tahun di TK Lingga Murti *School*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan media

loose part berbahan barang bekas terhadap kemampuan kreativitas anak kelompok B di TK Lingga Murti *School*?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *loose part* berbahan barang bekas terhadap kemampuan kreativitas anak kelompok B di TK Lingga Murti *School*.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian pengaruh penggunaan media *Loose Part* berbahan barang bekas terhadap kemampuan kreativitas pada anak usia dini kelompok B di TK Lingga Murti *School* Tahun Pelajaran 2024/2025, diharapkan nantinya dapat memiliki manfaat secara teoretis dan praktis.

1.6.3 Manfaat Teoretis

Setelah diketahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *loose part* berbahan barang bekas terhadap kemampuan kreativitas pada anak kelompok B di TK Lingga Murti *School* Tahun Ajaran 2024/2025 diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan yaitu pendidikan guru anak usia dini sehingga dapat memperluas pengetahuan mengenai pendekatan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

1.6.4 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil dari penelitian ini memberikan manfaat bagi kepala sekolah, guru, anak, dan peneliti lainnya, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu acuan untuk menyusun program pembelajaran.

2. Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif dalam menambahkan kreativitas anak usia dini.

3. Bagi Anak

Diharapkan dapat menambah kreativitas anak dalam belajar dan bermain menggunakan media *loose part*.

4. Bagi Penelitian Lain

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi salah satu acuan dalam mengembangkan penelitian mengenai pengaruh media *loose part* terhadap kemampuan kreativitas anak usia dini.

