

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini adalah kelompok anak yang unik, baik itu dari proses pertumbuhan maupun perkembangannya. Masa *golden age* atau masa keemasan pada anak usia dini yaitu berada pada masa umur 0-5 tahun (Baharun et al., 2020). Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam perkembangan anak, di mana kreativitas menjadi salah satu aspek yang perlu distimulasi sejak dini. Kreativitas merupakan aspek penting yang harus dikembangkan pada setiap anak usia dini, karena tidak ada anak yang terlahir tanpa kreativitas. Dalam hal ini kreativitas merupakan kemampuan untuk menyajikan sebuah gagasan baik itu sesuatu hal yang baru maupun yang sudah ada sebelumnya (E. M. Nasution & Srikandi, 2021). Kreativitas tidak hanya penting untuk perkembangan individu, tetapi juga untuk kemajuan masyarakat secara keseluruhan (Asiva Noor Rachmayani, 2015). Setiap anak manusia yang dilahirkan ke dunia telah dilengkapi dengan berbagai potensi, termasuk potensi kreatif.

Pendidikan di Indonesia saat ini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan karakter dan kreativitas anak (Wilis, 2023). Pada hakikatnya, kreativitas bukanlah bakat bawaan yang eksklusif, melainkan kemampuan setiap anak untuk menghubungkan ide-ide dan mengekspresikan imajinasi alamiah mereka menjadi suatu karya atau solusi yang bermakna. Elizabeth B. Hurlock (1978) menjelaskan bahwa Pada anak tertentu dapat menampilkan derajat kreativitas yang lebih tinggi dibanding anak lain, meski demikian harus dipahami bahwa tidak ada anak yang tidak memiliki kreativitas sama sekali. Oleh karena itu seseorang guru harus yakin bahwa anak-anak didik mereka semua kreatif, hanya bagaimana lingkungan merangsang kemunculan kreativitas mereka (Astuti & Aziz, 2019). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak dalam dunia pendidikan masih rendah. Salah satu penyebab utamanya adalah metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered), yang memosisikan anak sebagai penerima informasi pasif. Pendekatan ini, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian (Ulfa,

2021), membatasi ruang eksplorasi dan mematikan kemampuan berpikir divergen anak karena fokus pada hafalan dan soal-soal standar. kurangnya pemanfaatan barang bekas dalam kegiatan pembelajaran. Barang bekas seperti botol plastik, kardus, koran, dan kain perca sebenarnya merupakan media belajar yang kaya akan nilai edukatif. Namun dalam praktiknya, barang-barang ini sering kali dianggap sebagai sampah dan tidak diintegrasikan ke dalam pembelajaran.

Menggunakan barang bekas dapat merangsang imajinasi anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dari bahan yang sudah tidak terpakai. Hal ini sejalan dengan temuan (Zisa, 2022) menunjukkan bahwa kegiatan daur ulang barang bekas secara signifikan mampu meningkatkan kreativitas, keterampilan memecahkan masalah, dan motorik halus anak, karena mereka ditantang untuk merancang dan merealisasikan ide mereka secara nyata. Pemanfaatan barang bekas tidak hanya mengajarkan anak untuk berpikir kreatif, tetapi juga menanamkan nilai keberlanjutan dan kepedulian terhadap lingkungan. Menurut (Pramudiyanti et al., 2024) penggunaan barang bekas dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak. Kegiatan ini juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak, serta kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.

Keterkaitan antara kedua masalah ini sangat erat, kurangnya pemanfaatan barang bekas bukan hanya masalah lingkungan, tetapi juga mencerminkan hilangnya peluang untuk membangun kreativitas anak. Dengan mengabaikan barang bekas sebagai sumber belajar, sekolah dan pendidik secara tidak langsung telah mempersempit ruang eksperimen anak. Anak-anak kehilangan kesempatan untuk belajar tentang konsep keberlanjutan (sustainability), nilai ekonomi, dan yang terpenting, proses kreatif dari merancang hingga menciptakan. Oleh karena itu, diperlukan pergeseran paradigma dari pendidik untuk merancang kegiatan pembelajaran yang berbasis proyek (project-based learning) dengan memanfaatkan bahan-bahan di sekitar, termasuk barang bekas. Seperti yang diusulkan (Afifah et al., 2024), pendekatan semacam ini tidak hanya menjawab tantangan lingkungan tetapi juga menjadi solusi praktis dan murah untuk mengasah kreativitas anak sejak dini, mempersiapkan mereka menjadi individu yang inovatif di masa depan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Adawiyah & Risnawati, 2023), kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Inovasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi anak, sehingga menumbuhkan minat dan semangat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran sehari-hari. Melalui Barang bekas yang digunakan dapat berupa botol plastik, kardus, kertas bekas, dan lain-lain. Menurut (Kresnawaty, 2024), kegiatan ini dapat meningkatkan kesadaran anak terhadap isu-isu lingkungan dan mendorong mereka untuk berperan aktif dalam menjaga kebersihan lingkungan. Namun, kondisi faktual menunjukkan bahwa banyak lembaga pendidikan anak usia dini yang masih menghadapi tantangan dalam menerapkan metode pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kreativitas. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan sumber daya, termasuk bahan ajar yang kreatif dan inovatif. Dalam konteks ini, pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif dan efisien (Ariska & Sri Nugraheni, 2021).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan barang bekas memiliki peran penting dalam menumbuhkan kreativitas anak usia dini. Penelitian pertama oleh (Yuni, 2020) mengungkap bahwa kegiatan membuat mainan dari botol plastik bekas mampu melatih imajinasi dan kemampuan berpikir divergen anak. Penelitian kedua oleh (Damayanti & Rachmatunnisa, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan bahan daur ulang seperti kardus dan kertas bekas dalam kegiatan seni membantu anak mengekspresikan ide dan meningkatkan keterampilan motorik halus. Sementara itu, penelitian ketiga oleh (Fayruza, 2025) menemukan bahwa proyek kolaboratif menggunakan barang bekas dapat mengembangkan rasa tanggung jawab, kerja sama, serta kemampuan berpikir kritis anak. Ketiga penelitian tersebut menegaskan bahwa kreativitas anak dapat distimulasi melalui kegiatan yang sederhana namun bermakna, dan hal ini sejalan dengan penerapan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat, khususnya kebiasaan gemar belajar, yang mendorong anak untuk aktif, mandiri, dan kreatif dalam memanfaatkan sumber daya di sekitarnya.

"7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat" (KAIH) merupakan sebuah inisiatif yang digulirkan oleh (Kemendikdasmen, 2025) untuk membentuk karakter anak

Indonesia secara menyeluruh (Wilis, 2023). Berbeda dengan versi yang terinspirasi dari Stephen Covey, program ini berfokus pada pembiasaan rutinitas harian yang konkret dan terintegrasi dalam kehidupan sekolah maupun keluarga. Tujuh kebiasaan meliputi bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, serta tidur cepat. Fokus pada penelitian ini ialah penerapan metode “gemar belajar”. Melalui pembiasaan ini, program KAIH bertujuan untuk menciptakan generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga sehat secara fisik, kuat secara spiritual, dan memiliki keterampilan sosial yang baik, sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan pribadi yang unggul dan berkarakter positif. Metode "7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat" menawarkan pendekatan yang sistematis dan terstruktur untuk mengembangkan kebiasaan positif pada anak. Kondisi ideal yang diharapkan adalah terciptanya lingkungan belajar yang mendukung pengembangan kreativitas anak secara optimal.

7 KAIH mencakup kebiasaan-kebiasaan positif yang dirancang dalam Pembelajaran. Kebiasaan “gemar belajar” dapat mendorong anak untuk mencari solusi kreatif yang bermanfaat bagi semua pihak. Melalui media pembelajaran berbasis barang bekas, penerapan metode gemar belajar dapat dicapai secara efektif. Penggunaan barang bekas sebagai alat bantu mengajar tidak hanya mendorong kreativitas dan kepedulian terhadap lingkungan, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang seru, menarik, dan berbeda dari pembelajaran konvensional (Kuswati, 2024). Selain itu, metode ini juga menekankan pentingnya kolaborasi dan kerja sama antar anak. Dalam kegiatan pembelajaran, anak-anak diajak untuk bekerja sama dalam kelompok untuk menciptakan karya dari barang bekas. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan sosial anak, tetapi juga mengajarkan mereka tentang pentingnya kerja tim dan saling menghargai pendapat orang lain. Menurut (Rantina et al., 2023), kolaborasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses belajar.

Berdasarkan studi awal menunjukkan Penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran menjadikan kegiatan belajar lebih menarik dan tidak monoton, sehingga mendorong peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran contohnya membuat kotak pensil dari bekas botol minum dan figura

yang terbuat dari kardus bekas dan kertas bekas. Keterlibatan ini menuntut anak untuk berpikir kreatif, berdiskusi, dan berpartisipasi aktif, yang sejalan dengan pembiasaan sikap gemar belajar dan rasa ingin tahu. Selain itu, suasana belajar yang tercipta menjadi lebih menyenangkan dan berbeda dari pembelajaran konvensional, sehingga membantu anak merasa lebih nyaman dan fokus. Pemanfaatan barang bekas juga melatih kreativitas serta keterampilan berpikir kritis karena anak didorong untuk mengeksplorasi dan menemukan solusi dengan memanfaatkan sumber daya di sekitar mereka. Dari sisi efisiensi, penggunaan barang bekas mendukung pembelajaran yang berkelanjutan dan ramah lingkungan tanpa memerlukan biaya besar. Kombinasi motivasi yang tinggi, keterlibatan aktif, suasana belajar yang menyenangkan, serta efisiensi pembelajaran tersebut menjadi bukti bahwa integrasi ini mampu meningkatkan pemahaman materi dan menciptakan lingkungan belajar yang efektif.

Integrasi antara kebiasaan "Gemar Belajar" dan pemanfaatan barang bekas berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Inovasi ini mampu menciptakan suasana belajar yang seru, menarik, dan berbeda dari pembelajaran konvensional, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak. Selain mengasah kreativitas, kegiatan kolaboratif dalam membuat karya dari barang bekas juga mengajarkan kerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan menanamkan kepedulian terhadap lingkungan. Respons awal yang positif ini menunjukkan bahwa penerapan metode ini merupakan langkah yang relevan dan menjanjikan. Kajian lebih mendalam sangat diperlukan untuk menganalisis efektivitasnya secara empiris, sehingga dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan metode pembelajaran kreatif di tingkat PAUD.

Dengan demikian, penerapan metode "7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (Gemar belajar)" dalam menstimulasi kreativitas anak melalui pemanfaatan barang bekas di TK ABA VIII Kamal merupakan langkah yang tepat dan relevan. Metode ini tidak hanya mengembangkan kreativitas anak, tetapi juga membentuk karakter positif dan meningkatkan kesadaran lingkungan mereka. Karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Penerapan Kebiasaan Gemar Belajar dalam Menstimulasi Kreativitas Anak Melalui Barang Bekas ?
2. Bagaimana Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Penerapan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (Gemar Belajar) menstimulasi kreativitas anak di TK ABA VIII Kamal ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Bertujuan mengetahui Penerapan Kebiasaan Gemar Belajar dalam Menstimulasi Kreativitas Anak melalui Barang Bekas
2. Bertujuan untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan 7 kebiasaan anak Indonesia hebat (Gemar belajar) terhadap kreativitas anak di TK ABA VIII Kamal

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis yang langsung di dapat sebagai sumber referensi yakni tambahan informasi terkait tentang penerapan kebiasaan gemar belajar memupuk rasa ingin, membentuk mental belajar, kreativitas, media, strategi pembelajaran, dan pemanfaatan barang bekas. Khususnya pada menstimulasi kreativitas pada anak.

2. Manfaat Praktis penelitian (Hanafi & Sujarwo, 2015):

- a) Bagi Anak-anak:

Penerapan kebiasaan belajar kreatif melalui pemanfaatan barang bekas secara bersamaan meningkatkan kreativitas dan inovasi dengan mendorong eksplorasi ide baru. Proses ini sekaligus mengasah kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kritis melalui analisis tantangan dan pencarian solusi. kegiatan ini juga menumbuhkan kesadaran lingkungan akan pentingnya mengurangi limbah dan menghemat sumber daya, membentuk pribadi yang tidak hanya terampil tetapi juga bertanggung jawab secara ekologis.

- b) Bagi Guru atau Pendidik:

Kegiatan ini dirancang untuk memberikan informasi dan pengetahuan tentang metode efektif dalam menstimulasi kreativitas anak. Tujuannya adalah

untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sekaligus membantu mereka memahami nilai penting dan praktis dari pemanfaatan barang bekas sebagai media belajar. Pada akhirnya, guru diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya mendidik tetapi juga memupuk imajinasi dan kepedulian lingkungan siswa.

1.5 Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian merupakan suatu anggapan dasar yang berfungsi sebagai pijakan dalam melaksanakan penelitian. Dengan adanya asumsi ini, peneliti dapat melandaskan pemikiran dan tindakan selama proses penelitian berlangsung. Asumsi penelitian penting digunakan untuk memastikan kualitas dan validitas hasil penelitian (H. Nasution & Murhayati, 2025). Adapun asumsi penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Responden menjawab dengan jujur.
2. Responden memahami pertanyaan dan instrumen dengan baik.
3. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini valid dan reliabel.
4. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini representatif terhadap populasi.
5. Tidak ada bias sistematik dalam proses pengumpulan data.

1.6 Definisi Istilah

1. Metode 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat

7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (Gemar Belajar) adalah suatu pendekatan pendidikan yang dirancang untuk membentuk karakter dan meningkatkan kemampuan belajar anak-anak Indonesia. Pendekatan ini memiliki 7 kebiasaan yang ditargetkan untuk dikembangkan pada anak-anak

2. Kreativitas

Kreativitas anak adalah kemampuan anak untuk menghasilkan gagasan atau hasil baru yang orisinal, imajinatif, dan bermanfaat dalam memecahkan masalah atau mengekspresikan diri. Kreativitas tidak hanya tampak dalam karya seni, tetapi juga dalam cara anak berpikir, bermain, dan berinteraksi dengan lingkungannya.

3. Pemanfaatan Barang Bekas

Pemanfaatan barang bekas adalah kegiatan mengolah, menggunakan kembali, atau mendaurulang benda-benda yang sudah tidak terpakai agar memiliki nilai guna baru dan tidak menjadi limbah yang mencemari lingkungan.