

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia sebagai Negara berkembang memerlukan individu-individu kreatif, untuk menemukan solusi dari permasalahan yang kompleks, juga untuk menemukan penemuan-penemuan baru dalam membantu kehidupan masyarakat yang lebih baik. Suatu bangsa di Negara berkembang yang hidup dalam suatu masa di mana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesatnya, memerlukan suatu adaptasi kreatif untuk dapat mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi dalam menghadapi masalah-masalah yang semakin kompleks. Kemampuan berfikir kreatif memiliki peranan penting, yaitu sebagai kekuatan sumberdaya manusia yang handal untuk menggerakkan kemajuan manusia dalam pengembangan, penemuan pengetahuan, teknologi, dan semua bidang usaha manusia Ghufroon dalam Anggraeni dan Hibana (2021: 30). Setiap pribadi, kelompok, maupun suatu bangsa harus mampu memikirkan, membentuk cara-cara baru atau mengubah cara-cara lama secara kreatif agar dapat bertahan dan tidak tergilas dalam persaingan antar bangsa dan Negara.

Anak usia dini adalah mereka yang berusia di bawah 6 tahun termasuk mereka yang masih berada dalam kandungan yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian, dan intelektualnya (Tatminingsih, 2016: 3). Masa kanak-kanak sering disebut sebagai masa “Golden Age” atau masa emas, dimana pada masa ini masa yang tepat untuk meletakkan pondasi dasar perkembangannya salah satunya dalam pengembangan kreativitas. Pada masa ini pula anak akan lebih peka merespon

serta mengolah berbagai hal yang dialaminya dengan cepat. Anak dapat meniru, merekam, mencontoh seluruh hal yang ia lihat atau alami.

Mengingat pentingnya usia tersebut, sehingga perlu untuk memahami karakteristik anak usia dini agar memiliki generasi yang berkembang secara optimal. Sebagaimana yang diketahui bahwa pengembangan kreativitas anak memerlukan peran penting dalam pendidikan. Anak-anak kreatif memuaskan rasa ingin tahu mereka dengan banyak cara yaitu dengan mengeksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Dalam menstimulus anak kreatif dan cerdas tidak tercipta dengan sendirinya tetapi membutuhkan bimbingan, salah satunya dengan memberikan kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak Suratno dalam Syafrida (2018: 142).

Kreativitas merupakan kemampuan yang paling tinggi dalam aspek perkembangan kognitif. Kreativitas memungkinkan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan mengkombinasikan ide yang sudah ada dengan ide yang baru. Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada Gordon dan Browne dalam Susanto (2014: 111). Anak yang memiliki kreativitas tinggi ialah anak yang memiliki kelancaran tanpa mengalami putus-putus dalam hal mengemukakan ide dan memiliki keaslian dalam memberikan suatu karya atau hasil yang unik dan luar biasa Sumanto dalam Adhani (2017: 66).

Munandar dalam Susanto (2014: 118-119) berpendapat bahwa anak yang kreatif memiliki ciri-ciri antara lain: (a). mempunyai daya imajinasi yang kuat, (b). mempunyai inisiatif, (c). mempunyai minat luas, (d). mempunyai

kebebasan dalam berfikir, (e). bersifat ingin tahu, (f). selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru, (g). mempunyai kepercayaan diri yang kuat, (h). penuh semangat, (i). berani mengambil resiko, (j). berani berpendapat dan memiliki keyakinan.

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak anak usia dini. Dengan kreativitas anak mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam dirinya, sehingga mereka terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak ide dan gagasan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasanah dalam Wati dkk (2021: 208) dengan adanya pengembangan kreativitas ini seorang anak dapat tumbuh secara berkualitas dan mengsurvive hidupnya. Selain itu Munandar dalam Susanto (2014: 111-112) juga berpendapat bahwa kreativitas sangat penting dikembangkan sejak anak usia dini yaitu:

“Kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya, dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-de baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru dari anggota masyarakat. Untuk hal itu perlulah sikap kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak akan menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta)”

Kreativitas yang dimiliki anak usia 4-5 tahun menurut Permendiknas No. 58 Tahun 2009 diantaranya adalah anak dapat menggambar sesuai gagasannya, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan,

mengekspresikan diri melalui menggambar secara detail, mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri.

Perkembangan kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini karena kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, apabila perkembangan kreativitas anak tidak di stimulasi sejak dini maka kelancaran dalam berfikir dan kemampuan kecerdasan tidak dapat berkembang karena untuk menciptakan sesuatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi diperlukan kecerdasan yang tinggi pula. Contohnya ketika anak diminta membuat sesuatu dari bentuk-bentuk persegi, ketika anak membuat persegi tersebut menjadi sebuah buku, rumah, meja, peti, kotak obat maka hal tersebut menunjukkan kelancaran anak dalam dalam mengungkapkan ide-ide yang dihasilkan sangat bervariasi Sari dalam Mulyati (2013: 125).

Perkembangan kreativitas anak dapat optimal dengan adanya suatu kegiatan pembelajaran yang mana hal tersebut meliputi bagaimana cara memilih sumber belajar atau media dan metode yang tepat, sehingga guru mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan bermakna. Namun kenyataannya yang terjadi di lapangan mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan disekolah kurang optimal karena guru kurang memanfaatkan media dan sumber pembelajaran, salah satunya guru lebih fokus menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) sehingga membuat anak pasif dan kurang kreatif.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di TK Tunas Melati, peneliti menemukan bahwa peserta didik kelompok A1 dan A2 memiliki kemampuan kreativitas yang masih belum berkembang. Hal ini ditandai dengan mudah terpengaruh temannya, ketika anak-anak mengerjakan tugas keterampilan masih banyak terlihat anak yang hanya mencontoh dan tidak berani atau mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Anak-anak belum bisa membuat suatu karya sesuai dengan idenya sendiri tetapi lebih pada meniru guru dan teman. Yaitu saat guru memberikan tugas untuk menggambar secara bebas dengan tema tertentu, namun saat guru mencontohkan gambar anak lebih meniru gambar yang dicontohkan oleh guru tetapi tidak menuangkan idenya untuk membuat gambar dalam variasi lain. Beberapa anak masih ada yang belum mampu melaksanakan kegiatan dengan maksimal dengan kata lain harus perlu bimbingan dari guru atau temannya. Pada saat kegiatan kolase, anak masih bingung dalam memilih warna potongan kertas, anak lebih mengikuti temannya dalam pemilihan warna potongan kertas saat membuat kolase, ada juga yang masih bertanya warna apa yang digunakan. Sehingga dari permasalahan tersebut membuat anak menjadi tidak semangat, selain itu juga membuat beberapa anak tertinggal dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, tidak tepat waktu sesuai dengan jam yang sudah ditentukan oleh gurunya.

Dalam kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak perlu adanya media sebagai perantara dalam penyampaian materi agar anak lebih tertarik saat belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang

perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa, dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Kristanto, 2016: 6). Media pembelajaran banyak jenisnya dan dapat dibuat dari berbagai macam bahan. Salah satunya bisa dengan menggunakan media *loose parts*, selain mudah di dapatkan, penggunaan media *loose parts* juga dapat mengurangi sampah di lingkungan sekitar.

Loose parts sebagai material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak, dapat berupa benda-benda alam, benda-benda daur ulang, dan benda-benda buatan pabrik. Menurut Yulianti (2020: 11) *Loose Parts* merupakan bahan – bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali , dibawa , digabungkan, dijual, dipindahkan, dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan lain, yang dapat berupa bahan alam atau sintesis.

Pemanfaatan media *loose parts* dapat memberikan kesempatan pada anak untuk bermain banyak hal, menyelidiki, menemukan, mengeksplorasi dan berkreasi dengan berbagai bahan yang ada. Pemilihan media *loose parts* sebagai media yang membantu dalam proses pembelajaran khusus dalam mengembangkan kreativitas anak yaitu karena terdapat banyak sampah plastik, bekas makanan, minuman ataupun yang lainnya yang berserakan disekitar lingkungan sekolah TK Tunas Melati. Selain itu juga terdapat banyak tumbuhan liar, ranting serta daun yang berserakan ditanah yang kurang diperhatikan. Dengan memanfaatkan bahan-bahan tersebut dapat membantu mengajarkan anak untuk lebih peduli dan menjaga lingkungan sekitar.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu saja melainkan juga merupakan strategi dalam

pembelajaran. Media pembelajaran *loose parts* dapat dimanfaatkan tanpa batas oleh siapaun termasuk anak usia dini. Dengan menggunakan media *loose parts* ini diharapkan dapat mengembangkan juga meningkatkan kreativitas anak dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya, berpikir kreatif, mampu menciptakan suatu karya, serta lebih dapat bereksplorasi dengan baik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Tunas Melati Sukodadi”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu: “Bagaimana Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Tunas Melati Sukodadi?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Tunas Melati Sukodadi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang ilmu pendidikan, khususnya bidang Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) mengenai pengembangan kreativitas anak melalui media *loose parts*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat kepada anak usia dini seperti mendapatkan pembelajaran dengan cara baru yang kreatif, produktif, inovatif dan menyenangkan melalui penggunaan media *loose parts*. Selain itu, anak dapat memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai dengan kemampuannya, mereka dapat mengembangkan kreativitasnya.

b. Bagi Guru

Bagi pendidik atau guru pendidikan anak usia dini, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan bahan referensi untuk mengembangkan kreativitas anak dengan media *loose parts*.

c. Bagi Penulis Selanjutnya

Bagi penulis, penelitian ini memberikan berbagai manfaat seperti dapat meningkatkan kualitas ilmu pengetahuan dan pengaplikasiannya dalam dunia pendidikan.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penelitian ini perlu adanya batasan masalah supaya hasil penelitian mendapat hasil yang fokus. Berdasarkan latar masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah yang dijadikan sebagai fokus dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK Tunas Melati Sukodadi
2. Media yang digunakan adalah media *loose parts* dengan komponen bahan alam, plastik, dan bekas kemasan.

3. Kreativitas anak yang diteliti adalah kelancaran (*fluency*), keluwesan (*Flexibility*), keaslian (*originality*), dan penguraian (*elaboration*)

F. Definisi Istilah

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan juga kemampuan mengkombinasi gagasan yang sudah ada sebelumnya.

2. *Loose Parts*

Loose parts merupakan bahan – bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali , digabungkan, dijejer, dipindahkan, dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan lain, yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan anak.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang berusia 0-6 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.