

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek yang sangat penting dan menjadi penopang untuk kemajuan suatu bangsa. Seiring dengan perkembangan zaman dan berbagai bidang kehidupan, pendidikan senantiasa mengalami perubahan, perbaikan, serta penyesuaian. Maka dari itu, pendidikan sebaiknya diberikan sejak anak usia dini guna mempersiapkan anak menghadapi tantangan era globalisasi, terutama terkait peningkatan kualitas sumber daya manusia. Menurut (Kamaruddin, 2022).

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara terstruktur untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang mendorong peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan potensinya. Potensi tersebut mencakup aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang berguna bagi kehidupan pribadi maupun sosial.

Masa usia dini adalah tahap awal untuk menentukan pada periode ini, dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung sangat pesat. Anak usia dini disebut sebagai *golden age* atau masa keemasan, ketika anak lebih peka dalam menerima stimulasi. Oleh sebab itu, pendidikan pada tahap ini menjadi langkah awal yang sangat penting dalam mempersiapkan anak sebelum memasuki jenjang pendidikan formal.

(Kemendikbudristek, 2022) Permendikbudristek No.7 Tahun 2022 pasal 1 ayat 4 tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang pendidikan dasar mengemukakan bahwa “pendidikan anak usia dini merupakan jenjang

pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui upaya pembinaan yang dilakukan secara terencana. Pembinaan tersebut dilakukan melalui pemberian stimulasi pendidikan yang bertujuan mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental, sehingga anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang selanjutnya. Pendidikan anak usia dini berperan sebagai proses pendidikan awal yang membimbing anak usia dini melalui bermain sambil belajar, melalui kegiatan tersebut perkembangan anak dapat dirangsang secara optimal agar siap untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. (Kurniawan, 2023)

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan bentuk layanan pendidikan yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Melalui pendidikan anak usia dini, anak dipersiapkan agar memiliki kesiapan dalam melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya, sehingga dapat mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Anak usia dini memiliki karakteristik aktif, dinamis, penuh antusiasme, serta rasa ingin tahu yang tinggi terhadap segala sesuatu yang mereka lihat, dengar, maupun alami di lingkungan sekitarnya. Pada fase ini, anak cenderung mudah menerima dan mengolah berbagai informasi yang diperoleh dari lingkungannya. Informasi tersebut kemudian tersimpan dalam memori otak dan dapat memengaruhi perkembangan anak hingga tahap selanjutnya. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan anak usia dini perlu memperhatikan serta mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal. Salah satu kemampuan penting yang harus dikembangkan pada anak di abad ke-21 adalah kreativitas.

Kreativitas adalah kemampuan individu dalam menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Pada tahap ini kreativitas menjadi salah satu yang melekat dan dapat terlihat melalui berbagai bentuk aktivitas seperti menggambar, bermain, berbicara maupun kegiatan lain yang dilakukan anak. Peran kreativitas semakin penting seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan, karena manusia dituntut untuk mampu menghasilkan sebuah karya maupun gagasan baru yang bermanfaat bagi perkembangan anak usia dini. Salah satu upaya yang efektif untuk mendukung perkembangan anak adalah melalui pengembangan kreativitas. Kreativitas dapat dipahami sebagai kemampuan menghasilkan produk atau gagasan baru yang belum pernah ada sebelumnya (Yuandana, 2023).

Hasil Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kreativitas anak usia dini menjadi fondasi yang sangat penting bagi berkembangnya keterampilan berpikir kritis dan kemampuan berinovasi pada tahap selanjutnya (Nurjanah & Muthmainah, 2023). Oleh karena itu pengembangan kreativitas sangatlah penting untuk diterapkan pada anak usia dini untuk mempersiapkan kehidupan dimasa yang akan datang. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menstimulasi kreativitas anak adalah melalui aktivitas bermain yang terencana dan sesuai dengan kelompok usia anak. Bermain tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai wahana pembelajaran yang mampu mendorong anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, serta menemukan gagasan-gagasan baru. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator. Guru perlu menentukan metode serta media pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan kreativitas anak, dapat tercapai. Salah satu pendekatan

pembelajaran yang dapat diterapkan adalah penggunaan metode berbasis loose parts , yaitu penggunaan berbagai bahan lepas yang memungkinkan anak bereksperimen, menyusun, serta mengombinasikan sesuai dengan imajinasi mereka. Metode ini diyakini mampu memberikan pengalaman belajar ataupun berkesempatan untuk bermain dan belajar dengan objek-objek yang beragam, variatif sekaligus mendorong berkembangnya kreativitas anak usia dini. (Sumarsih & Eliza,D, 2022).

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran di TK Dharma Wanita Tunas Harapan, ditemukan bahwa kreativitas anak usia 5 – 6 tahun belum berkembang secara optimal. Beberapa permasalahan yang muncul antara lain anak kurang memiliki daya imajinasi, sebagian anak menunjukkan minat yang rendah untuk mencoba hal baru, serta kurang adanya sikap eksploratif dalam mencari tahu secara mandiri masih kurang terlihat. Anak cenderung menunggu instruksi atau contoh yang diberikan guru, sehingga mereka jarang mengemukakan ide terlebih dahulu. Akibatnya, karya anak-anak lebih banyak berupa tiruan, bukan hasil pemikiran atau kreativitas sendiri. Selain itu, kreativitas guru dalam memberikan pembelajaran juga masih terbatas. Guru lebih sering menggunakan metode yang monoton, misalnya kegiatan menempel kertas yang sudah digunting, sehingga tidak memberikan banyak ruang bagi anak untuk bereksplorasi atau mengekspresikan gagasannya. Pada dasarnya anak usia 5 – 6 tahun sudah menunjukkan kemampuan berfikir kreatif melalui kegiatan bermain yang imajinatif, orisinal dan bermakna. Sehingga memungkinkan anak untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk, fungsi, dan ide sesuai dengan minat serta gagasannya. Dengan lingkungan

belajar yang aman, menyenangkan, dan dilengkapi dengan berbagai bahan yang bervariasi.

Loose parts menjadi sarana yang efektif dalam menumbuhkan kreativitas anak. *Loose part* merupakan material yang dapat di temukan di lingkungan sekitar, baik yang berasal dari alam maupun barang bekas seperti, batu, ranting pohon, daun kering, tutup botol bekas, kancing baju, dan berbagai benda lainnya . Media *Loose part* bersifat fleksibel, mudah dijangkau oleh anak, serta dapat dipindahkan, dibentuk ulang dan disusun kembali sesuai dengan ide dan imajinasi anak. Penggunaan media *loose part* sangat sesuai untuk anak usia dini karena memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan kreativitas dan imajinasinya. Selain menstimulus aspek kreativitas, media loose part juga berperan dalam mendukung menstimulasi perkembangan anak diantaranya, seperti koordinasi motorik halus dan motorik kasar (Sagala & Putra, M, 2024).

Teori ini berlandaskan pada prinsip bahwa semakin beragam unsur dalam suatu lingkungan yang dapat dipindahkan, dimodifikasi, dan dikombinasikan, maka semakin besar peluang munculnya kreativitas dan inovasi. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penggunaan *Loose parts* sering dikaitkan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Jean Piaget menyatakan bahwa anak memperoleh pengetahuan melalui eksplorasi dan interaksi melalui lingkungan sekitarnya. Selain itu, media loose part juga memberikan pengalaman sensorik yang beragam sehingga memungkinkan anak membangun pemahaman mereka sendiri tentang dunia melalui kegiatan percobaan sederhana. Konsep ini sejalan dengan

teori Lev Vygotsky mengenai zona perkembangan yang menekankan bahwa anak dapat mengembangkan keterampilan baru dengan bantuan atau bimbingan pendidik maupun orang dewasa (Yuliani & Kristiana, D., 2024). Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian lebih mengenai penerapan media pembelajaran *loose part* dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Oleh sebab itu, penelitian kali ini berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Loose Part Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalahnya yang dapat diangkat adalah “Bagaimana efektivitas penggunaan loose part terhadap kreativitas anak usia 5- 6 tahun? “

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah ”Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media loose part terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun”.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dapat diambil manfaat secara teoritis maupun praktis yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Secara umum penelitian ini dilaksanakan untuk menambah pengetahuan baru dibidang Pendidikan Anak Usia Dini.

- b. Secara umum penelitian ini untuk menambah wawasan mengenai bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Loose part Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengimplementasikan bidang keilmuan yang telah dipelajari melalui pelaksanaan kegiatan penelitian ilmiah.

b. Manfaat Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pendidik, khususnya sebagai pilihan strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik serta menambah wawasan guru dalam mengoptimalkan pengembangan kreativitas anak usia dini.

c. Manfaat Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi anak, yaitu memperoleh pengalaman belajar yang kreatif, produktif, inovatif dan menyenangkan dengan memanfaatkan media loose part. Melalui kegiatan tersebut, anak memperoleh ruang untuk menyalurkan gagasan serta mengembangkan kemampuan kreativitas sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

1.5 Batasan Penelitian

Agar pembahasan yang disajikan tidak menyimpang dari rumusan masalah yang telah diuraikan, maka pembatasan masalah diantaranya adalah:

1. Anak Usia 5- 6 Tahun

Anak usia dini yang berada pada rentang usia 5–6 tahun termasuk dalam tahap praoperasional. Pada fase ini, anak telah menunjukkan kemampuan berpikir secara simbolik, memanfaatkan daya imajinasi, serta menuangkan gagasan dan ide kreatifnya melalui aktivitas bermain.

1. Media Loose Part

Media loose parts adalah bahan lepas yang fleksibel, mudah diakses, serta mudah ditemukan di lingkungan sekitar, baik yang berasal dari alam maupun daur ulang. Bahan- bahan tersebut dapat dimanfaatkan anak secara bebas untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan mengembangkan kreativitas.

2. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk mengembangkan imajinasi yang berasal dari ide atau gagasan dalam menciptakan suatu karya yang orisinal dan bermakna.

1.6 Definisi Istilah

1. Media Loose Part

Media *loose part* adalah kumpulan benda lepas yang dapat digunakan anak secara bebas, baik untuk disatukan, dipisahkan, disusun kembali, maupun dimodifikasi sesuai dengan gagasan dan daya imajinasinya. Bahan *loose part* memiliki sifat lentur, mudah diperoleh, dan tersedia di sekitar lingkungan anak, yang dapat berasal dari unsur alam seperti batu, pasir, daun, dan ranting, maupun dari bahan buatan atau hasil daur ulang seperti botol plastik, tutup botol, kain perca, serta pipa paralon. Melalui pemanfaatan media *loose part*, anak memperoleh

kesempatan untuk melakukan eksplorasi, mencoba berbagai kemungkinan, serta menumbuhkan kemampuan kreativitasnya.

2. Kreativitas anak usia 5 – 6 tahun

Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk menghasilkan sesuatu yang baru berdasarkan ide, gagasan, imajinasi serta perasaanya yang dapat diwujudkan melalui berbagai kegiatan dalam upaya memecahkan suatu permasalahan.