

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Anak adalah manusia kecil yang memiliki banyak potensi yang harus dikembangkan. Setiap anak memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan manusia dewasa, mereka lebih unik, aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu tentang hal-hal baru yang mereka lihat, mereka rasakan, dan mereka dengar. anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kaya akan fantasy, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar (Sujiono, 2013).

Pembelajaran pada anak usia dini sangat potensial dilakukan sejak sedini mungkin dikarenakan, pada masa ini terdapat masa peka atau senseitif anak sehingga sangat mudah menerima berbagai rangsangan dan pengaruh dari luar yang diterima oleh panca inderanya (Sujiono, 2013). Sedangkan, menurut (Masganti Sit 2017) anak usia dini berada pada masa keemasan (*Golden Age*). Masa ini disebut masa keemasan dikarenakan pada usia ini terjadi perkembangan yang sangat baik dan menakjubkan, hal itu mencakup perkembangan fisik dan psikis.

Pendidikan pada masa usia dini (prasekolah) merupakan wahana Pendidikan yang fundamental dalam menstimulus anak dan memberikan kerangka dasarnya bentuk dan perkembangann dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan bagi anak. Tidak hanya pengetahuan, keterampilan anak juga perlu dikembangkan dengan cara memberikan media-media pembelajaran yang yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Kreativitas sangat diperlukan dalam perkembangan bagi anak usia dini, hal itu dikarenakan di dalam kerativitas terdapat pengaruh kerja otak kanan dan kiri. Penelitian dilakukan oleh Masnipal mengungkapkan bahwa rentang usia dini yang merupakan masa penting untuk dapat mengembangkan kreativitas seseorang (Handayani,2017). Lingkungan belajar serta lingkungan

rumah anak usia dini dapat mempengaruhi penampilan perkembangan kemampuan perfikir kreatif anak.

Pada anak usia dini pengembangan kerativitas sangat penting bagi kehidupan anak. Kreativitas yang berkembang dalam diri anak akan menjadi suatu pembentukan dan pola pikir yang baik bagi anak dalam menemukan dan mengemukakan idenya. Kreativitas juga dapat mengembangkan kepribadian sejalan dalam diri anak. Artinya, yang apabila kreativitas anak sudah berkembang dengan baik, maka perkembangan kepribadiannya akan ikut baik serta juga akan melahirkan kepribadian yang sehat, seperti anak terbiasa mandiri, percaya diri dan produktif (Afnita 2021).

Tidak kalah penting, kreativitas juga dapat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Jika kreativitas anak tidak dikembangkan, maka kemampuan, kecerdasan dan kelancaran anak dalam berfikir tidak akan dapat berkembang dengan baik. hal itu sejalan dengan kemampuan anak dalam menciptakan suatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula. Sehingga wajar jika dikatakan bahwa perkembangan kreativitas sangat fundamental untuk terus dikembangkan dengan baik dan tepat sesuai kebutuhan anak.

Rendahnya kreativitas anak usia dini disebabkan karena media dan metode pembelajaran yang tidak bervariasi, sehingga membuat anak tidak termotivasi untuk mengembangkan ide-ide atau gagasannya. Menurut beberapa teori menyatakan bahwa pembelajaran yang hanya berpusat pada guru akan memiliki dampak pada anak salah satunya anak tidak dapat mengembangkan kreativitas dan daya kritisnya (Rahayu, Yetti, and Supriyati 2020).

Indikator untuk kreativitas dapat ditandai dengan adanya karakteristik yang meliputi: memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mendalam serta suka mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang baik, memberikan gagasan atau usul terhadap suatu masalah juga bebas menyatakan pendapat, kemudian kemudian memiliki rasa keindahan yang dalam dan menonjol dalam bidang seni serta mampu melihat asalah dari berbagai segi atau sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas juga orisinal dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah (Rachmawati 2010).

Sedangkan, indikator kreativitas anak usia dini yang perlu dikembangkan, berdasarkan teori perkembangan kreativitas anak yaitu: mampu menghasilkan suatu karya, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan, menjawab pertanyaan sederhana dan memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Dalam mengembangkan kreativitas anak, media yang digunakan adalah media yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu serta dapat mengembangkan imajinasinya. Dalam mengembangkan kreativitas anak media yang digunakan juga harus mampu mendorong mencari serta menemukan jawabannya, membuat pertanyaan untuk memecahkan masalah, berpikir kembali, membangun kembali dan menemukan ide-ide baru.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat tentu saja dapat mengantisipasi permasalahan diatas. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran *loose part*. *Loose part* merupakan media pembelajaran konstruktif berupa benda-benda yang dapat dilepas, dikombinasi, disusun, dirakit dan lain sebagainya sesuai dengan kemauan dan imajinatif anak untuk mengoptimalkan perkembangan terutama kreativitas anak (Herawati 2021).

Anak usia dini memiliki pemikiran unik yang dapat menghasilkan berbagai karya sesuai dengan apa yang pernah mereka lihat, dan dengar. Berbagai karya yang disesuaikan dengan imajinasi anak dapat dibuat. Melalui penggunaan *loose parts* ini si anak dibimbing dan difasilitasi untuk terus mengeluarkan imajinasi-imajinasi kreatifnya serta mengkonkretkannya atau membuatnya menjadi sebuah karya nyata sehingga anak merasa memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai kemampuannya.

Media pembelajaran *loose part* juga merupakan media yang ramah lingkungan, minim biaya dan yang paling penting mudah didapat dimana saja. System penggunaannya juga sangat mudah dengan membiarkan anak membuat suatu bentuk dari bahan *loose part* sesuai keinginan mereka, sehingga media *loose part* sangat cocok diterapkan disetiap Lembaga Satuan Pendidikan Anak Usia Dini dan sejenisnya.

Nyatanya, perkembangan kreativitas anak justru terhambat dikarenakan kurangnya pemahaman guru tentang media pembelajaran yang saat ini berkembang.

Loose part sangat cocok diterapkan pada anak usia dini karena dengan adanya media pembelajaran *loose part*, anak dapat langsung melihat dan meraba sehingga anak mampu mengenal berbagai tekstur benda dengan menggunakan seluruh imajinasinya dalam menciptakan suatu karya dengan berbagai media (Fransiska and Yenita 2021). Selain itu, pembelajaran dengan *loose parts* menuntut anak-anak untuk lebih kreatif karena, anak bebas berkreasi membongkar pasang bahan *loose part* yang disediakan sesuai dengan imajinasi mereka.

Dengan menggunakan media *loose part*, anak juga bisa memanfaatkan benda-benda di sekeliling mereka untuk ikut memelihara lingkungan ketika mereka memahami bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan dijadikan sebagai bahan untuk bermain dan berkreaitivitas merakitnya menjadi barang atau hasil karya yang berguna (Rohmatun et al. 2021).

Seperti pada penelitian terdahulu yang meneliti tentang media pembelajaran *loose part* dapat mengembangkan atau meningkatkan kemampuan kreativitas anak dikatakan bahwa media pembelajaran *loose part* sangat bagus dan efektif untuk merangsang kemampuan kreativitas dikarenakan saat menggunakan media tersebut anak dapat berimajinasi dan membentuk benda sesuai dengan imajinasinya. Media *loose part* dapat memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi dan mencoba sesuatu yang baru. Kreativitas pada anak dapat berkembang dengan baik jika difasilitasi dengan media pembelajaran yang tepat (Rohmatun et al. 2021).

Pemanfaatan media *loose parts* menggunakan benda-benda alam, benda-benda daur ulang dan benda-benda buatan pabrik sangat tergantung pada kesempatan yang diberikan kepada anak untuk membuat banyak sekali koneksi atau hubungan, sehingga menghasilkan karya nyata. Anak sering diarahkan untuk mencontoh apa yang dibuat guru dan menggunakan bahan-bahan/alat seperti apa yang digunakan guru. Anak seolah-olah dibentuk menjadi pribadi “peniru” bukan pribadi “pencipta” atau “penemu”. Mengatasi masalah ini, pembelajaran dengan media *loose parts* menjadi

inovasi pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak dalam berkarya.

Hal itu sejalan dengan sistem pendidikan di Indonesia, menurut Supriyadi ia berpendapat bahwa salah satu kemungkinan penyebab rendahnya kreativitas anak di Indonesia adalah lingkungan yang kurang menunjang anak-anak untuk mengekspresikan kreativitasnya khususnya lingkungan keluarga dan sekolah. Saat ini orientasi sistem pendidikan kita lebih mengarah pada pendidikan akademik dan industri tenaga kerja. Artinya, sistem persekolahan kita lebih mengarah pada upaya membentuk manusia untuk menjadi 'pintar' di sekolah saja dan menjadi 'pekerja' bukan menjadi manusia Indonesia yang seutuhnya. Sependapat dengan Supriyadi, Munandar dalam penelitiannya juga mengemukakan bahwa karakteristik murid ideal menurut orang tua dan guru tidak mencerminkan murid yang kreatif. Murid yang ideal menurut guru diantaranya: sehat, sopan, rajin, punya daya ingat yang baik dan mengerjakan tugas secara tepat waktu. Hal ini jauh dari karakteristik anak kreatif yang biasanya memiliki ide sendiri untuk mengerjakan dan memperkaya tugas-tugasnya (Rachmawati 2010)

Dalam mengembangkan kreativitas anak, guru harus memberikan pembelajaran yang lebih kreatif, artinya melibatkan anak untuk terlibat dalam segala aktivitas belajar yang menyenangkan, tidak berpatokan pada buku, guru atau media pembelajaran yang sudah tidak sesuai dengan kebutuhan anak di masa seperti saat ini.

Seperti pada saat peneliti melakukan prasurvei yang dilakukan pada tanggal 3 Januari 2022 didapati bahwa, tingkat kreativitas anak sangat rendah hal itu dapat dilihat dari masih belum bisanya anak menghasilkan sebuah karya sendiri, anak masih mengikuti instruksi guru dan melihat hasil kerja dari temannya. Anak-anak masih belum bisa untuk mengembangkan ide dan imajinasi yang mereka miliki. Hal ini dikarenakan kurangnya motivasi dan arahan yang diberikan oleh guru. Pembelajaran didalam kelas didominasi oleh kegiatan belajar yang hanya mengarahkan untuk belajar mengingat, membaca, menulis dan berhitung. Pembelajaran dengan menerapkan pendekatan tersebut kurang mendorong anak untuk dapat mengembangkan

kemampuan berpikir dan mengurangi kebebasan anak dalam bereksplorasi guna meningkatkan kreativitas anak.

Selanjutnya peneliti melakukan prasurvei yang kedua pada tanggal 10 Januari 2022 dihasilkan beberapa indikator permasalahan yaitu: kurang kreatifnya guru dalam menghidupkan suasana pembelajaran dan pembelajaran dikelas belum menggunakan media yang tepat sesuai dengan kebutuhan anak pada saat seperti saat ini. Sehingga anak merasa bosan, tidak tertarik, dan malas ketika proses pembelajaran berlangsung.

Melihat permasalahan diatas dan menimbang hasil data prasurvei yang telah peneliti lakukan, sehingga peneliti berasumsi bahwa perlu adanya tindakan lebih lanjut dalam upaya meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan media pembelajaran *loose part*, dengan mengangkat judul “**Peningkatan Kreativitas Anak 5-6 Tahun Menggunakan Media *Loose part* di RA Al-Hikmah Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang**” semoga dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas anak serta memberikan pemahaman terhadap guru tentang media pembelajaran yang lebih baik dan efektif yaitu dengan penggunaan media pembelajaran *loose part*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada di RA Al-Hikmah adalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Kreativitas anak kelompok B di RA Al-Hikmah Kecamatan Beringin masih belum meningkat secara optimal
- 1.2.2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak kelompok B di RA Al-Hikmah Kecamatan Beringin
- 1.2.3. Kurangnya pemahaman guru di RA Al-Hikmah Kecamatan Beringin guru tentang media pembelajaran yang dapat mengasah kreativitas anak.

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari pengembangan masalah yang terlalu luas, maka penelitian ini dibatasi permasalahannya, yaitu pada pengembangan kreativitas anak melalui media *loose part*. Penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Hikmah Kecamatan Beringin.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang dapat diangkat yaitu:

- 1.4.1. Bagaimana penggunaan media *loose part* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hikmah Kecamatan Beringin?
- 1.4.2. Apakah terdapat peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media *loose part* di RA Al-Hikmah Kecamatan Beringin?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- 1.5.1. Mengetahui penggunaan media *loose part* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hikmah Kecamatan Beringin
- 1.5.2. Mengetahui terdapat peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hikmah Kecamatan Beringin melalui media *loose part*.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis:

- 1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan serta mengembangkan ilmu pengetahuan yang lebih dalam mengenai kreativitas anak dengan menggunakan media *loose part*. Sekaligus sebagai pertimbangan untuk pengembangan ilmu Pendidikan Anak Usia Dini.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman mengenai media pembelajaran *loose parts*. Sekaligus dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan ilmu pada Pendidikan Anak Usia Dini.

1.6.2.2. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui media pembelajaran *loose part*, dapat menjadi evaluasi pembelajaran di sekolah, dapat meningkatkan kualitas sekolah.

1.6.2.3. Bagi Guru

Menambah wawasan ilmu pengetahuan pendidik, memotivasi guru RA dalam menyajikan pembelajaran, guru lebih profesional dalam menyajikan pembelajaran, serta media pembelajaran yang diajarkan oleh guru lebih bervariasi.