

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut James J. Gallagher (1985), dikutip dalam Yeni Rachmawati (2010:13), kreativitas adalah "suatu proses mental yang diwujudkan dalam ide atau produk baru, atau kombinasi keduanya yang pada akhirnya akan melekat padanya". Pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas seseorang dalam bentuk yang terintegrasi dalam hubungan menggunakan diri sendiri, menggunakan alam, dan orang lain adalah inti dari proses kreatif, seperti halnya kemampuan untuk menghasilkan, menciptakan, menemukan bentuk baru, membentuk sesuatu melalui aktivitas imajinatif (Rachmawati, 2010, hal. 13).

Jamaris (2006) pada buku Khadijah (2015:159) mengungkapkan bahwa secara umum ciri asal suatu kreativitas diantaranya yaitu: 1). Proses berfikir pada memecahkan persoalan yang berhubungan menggunakan kelancaran pada memberikan jawaban, kelenturan berupa kemampuan buat mengemukakan aneka macam hal pada memecahkan persoalan, keaslian ialah kemampuan buat memperluas ide, keuletan dan kesabaran pada menghadapi suatu situasi, 2). memiliki rasa ingin tahu yang tak terpuaskan, kegemaran untuk menyelidiki, dan selera yang tak terpuaskan untuk pengalaman baru, 3). kapasitas untuk berpikir luas dan berpikiran terbuka (Khadijah,2015:159). Maka saya menyatakan bahwa anak memerlukan arahan dan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kreatif anak tersebut.

Mengingat peran penting yang dimainkan kreativitas dalam membentuk aspek lain dari pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, sangat penting untuk memupuknya sejak usia dini. Anda akan membutuhkan banyak otak untuk ini. Ketika seorang anak diberi perintah sederhana, seperti "membuat sesuatu dari bentuk persegi", dan kemudian mulai membuat rumah, buku, kotak obat, atau peti dari kotak-kotak itu, anak memperoleh kemudahan dalam menyampaikan inspirasi karena inspirasi yang dihasilkan bervariasi (Mulyati, 2013:126).

Pendidikan kreativitas membantu anak-anak belajar berpikir di luar kotak, yang pada gilirannya membantu mereka mengekspresikan diri dan menciptakan hal-hal baru. Kemampuan seorang anak untuk menjadi orang yang sebenarnya tergantung pada cara bagaimana potensinya dipupuk. Seorang anak dapat menggunakan imajinasinya untuk membuat apa saja mulai dari boneka batu hingga konsol permainan elektronik (Mulyati, 2013: 126).

Sesuai dengan Peraturan Menteri No. 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah pada Dimensi Keterampilan, diharapkan peserta didik akan mampu berpikir dan bertindak sebagai berikut pada saat lulus SD dan sekolah menengah: kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Untuk itu, menanamkan kecintaan belajar pada anak usia dini adalah suatu keharusan jika kita ingin menghasilkan generasi penerus yang kreatif, berakal, dan cakap.

Untuk tujuan ini, diharapkan guru akan memainkan peran penting dengan menyediakan sumber daya dan strategi yang dapat digunakan anak-anak dalam pembelajaran mereka sendiri. Sudah menjadi tujuan setiap pendidik untuk menumbuhkan dalam tanggung jawab mereka kualitas kecerdasan, kesehatan, dan orisinalitas saat mereka dewasa (Wulandari, 2020: 81). Pasal 13 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa penyelenggaraan pembelajaran dilakukan melalui bermain dalam suatu hubungan, inspiratif, menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada anak untuk berperan serta secara aktif dan memberikan ruang prakarsa, kreativitas, dan kemandirian secara bersamaan. dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikis anak. Yang berkorelasi adalah prosedur pembelajaran yang mengutamakan komunikasi antar siswa, antara siswa dengan guru, dan antara siswa dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang peneliti temukan, diantaranya yaitu pada penelitian dari Siti Zulaikhah (2019), yang menjadi pembeda pada penelitian Siti Zulaikhah dengan peneliti saat ini yaitu, pada penelitian Siti Zulaikhah, ia melakukan sebuah kegiatan bermain konstruktif lego agar dapat melihat proses perkembangan kreativitas anak, sedangkan penelitian

yang dilakukan pada peneliti saat ini, ia melakukan pengamatan terhadap guru yang menggunakan media lego konstruktif dalam suatu pembelajaran anak untuk dapat mengembangkan kreativitas anak.

Pada penelitian Evin Diswiko (2020), ia melakukan penelitiannya dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif quasi eksperimen. Dengan tujuan membangun rantai sebab-akibat, Evin Diswiko menyelidiki efek dari satu faktor pembatas pada semua faktor lainnya. serta dalam penelitian Emmy Suciarti (2020), dimana ia menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan dua siklus. pada daur pertama beliau melakukan tiga kali rendezvous memakai dampak anak yang mulai berkembang mendapatkan yang akan terjadi yang lebih banyak dibandingkan menggunakan anak yang berkembang sinkron asa menggunakan berkembang sangat baik, dan di siklus kedua beliau pula melakukan 3 kali pertemuan menggunakan yang akan terjadi yang baik, dimana anak yang berkembang sangat baik nilainya lebih tinggi dibandingkan menggunakan anak nilai anak yang berkembang sesuai dengan asa.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan di anak kelompok B RA Hidayatullah Kec. Lubuk pada. Terlihat bahwa cara seseorang pengajar dalam menyebarkan kreativitas anak menggunakan memakai media lego konstruktif masih terdapat beberapa anak yang belum penekanan pada proses pembelajaran tadi. Masih kurangnya dorongan yang diberikan kepada anak, akibatnya perkembangan kreativitas anak belum berkembang secara optimal. Penyusunan formulir yang valid secara akurat, serta aktivitas anak saat meniru bentuk dan bereksplorasi dengan media lego, adalah contoh dari kemajuan tersebut.

Dalam sistem pendidikan yang terdapat pada sekolah RA Hidayatullah Kecamatan Lubuk Dalam ini terdapat beberapa masalah, yang dimana anak-anak yang belajar pada RA Hidaatullah Kecamatan Lubuk Dalam ini terdapat beberapa anak yang kurang dalam keterampilan berfikir dan bertindak secara kreatif, produktif, dan kolaboratif. Beberapa anak-anak pada RA Hidayatullah juga tidak mampu dalam mengeluarkan ide-ide baru, menghasilkan gagasan yang baru, dan hanya mampu menghasilkan karya yang sama dengan hasil teman-temannya.

Mengacu pada permasalahan diatas, maka kreativitas anak perlu ditingkatkan dan dievaluasi buat memperbaiki sistem pendidikan. pada hal ini sangat perlu peran guru pada upaya peningkatan kreativitas peserta didik pada sekolah. pengajar mempunyai kiprah serta tugas yang sangat krusial dalam proses pembelajaran supaya terselenggara menggunakan efektif keliru satunya menggunakan memakai media yang cocok dalam setiap proses pembelajaran anak. Media merupakan indera yang bisa digunakan oleh seorang pengajar menjadi penunjang pembelajaran supaya kegiatan belajar dapat berlangsung secara efektif (Hadi, 2021:74) Salah satunya yaitu media lego.

Sebagai konstruksi, anak-anak harus menyusun setiap potongan Lego, dan anak-anak dituntut untuk dapat mengoordinasikan berbagai elemen penentu seperti otot, saraf, dan otak mereka. Dengan latihan yang tepat, komponen ini dapat berkontribusi positif terhadap tujuan keseluruhan koordinasi yang sempurna (Winarti, 2016:9). Lego adalah blok bangunan plastik yang populer di kalangan anak-anak. Blok atau potongan Lego ini dapat dirakit menjadi berbagai macam kendaraan, struktur, patung, dan pesawat terbang (Ika Apriati,2020:79).

Peneliti sudah membuktikan melalui observasi langsung ke sekolah RA Hidayatullah Kec. Lubuk Dalam, yang dimana pada RA tersebut telah menggunakan media pembelajaran lego, saya ingin menyampaikan info bahwa dengan menggunakan media lego proses belajar yang dilakukan dengan anak menjadi lebih menarik, dimana anak dapat belajar melalui kegiatan bermain dalam menyusun media lego tersebut. yang menjadi daya tarik untuk anak yaitu, anak bisa mempraktikkannya secara langsung saat belajar, media ini banyak digunakan oleh anak sekolah pada saat proses pembelajaran anak selesai, dan anak tertarik untuk mencoba membangun sebuah bangunan atau bentuk lain yang sudah diberikan contoh oleh guru. Peneliti juga sudah membaca penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa dengan lego anak dapat mengembangkan kreativitasnya.

Oleh karena itu,peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah judul **“Penggunaan Media Pembelajaran Lgo Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Hidayatullah Kecamatan Lubuk Dalam”**.

1.2 Fokus Masalah

Adapun penekanan persoalan di penelitian ini merupakan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran lego pada mengembangkan kreativitas anak usia dini di RA Hidayatullah Kecamatan Lubuk dalam.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan kreativitas anak usia dini pada media lego di RA Hidayatullah Kecamatan Lubuk Dalam?
2. Bagaimana optimalisasi penggunaan media lego di RA Hidayatullah Kecamatan Lubuk Dalam?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak usia dini pada media lego di RA Hidayatullah Kecamatan Lubuk Dalam.
2. Untuk mengetahui optimalisasi penggunaan media lego anak di RA Hidayatullah Kecamatan Lubuk Dalam.

1.5 Manfaat Penelitian

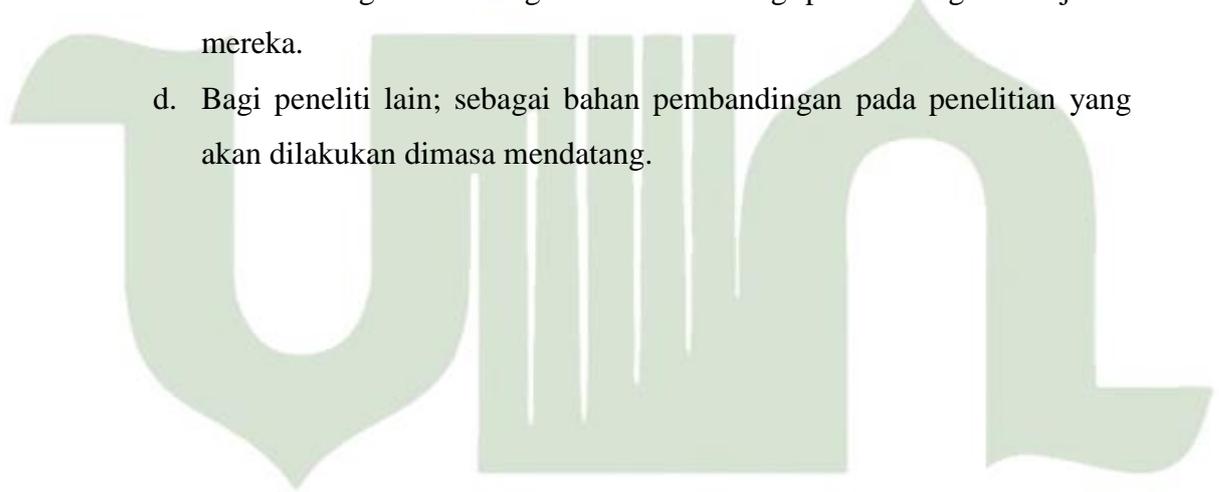
Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini akan bermanfaat dalam mengkomunikasikan pengetahuan dan menyebarluaskan informasi terkait penggunaan media remaja modern untuk menciptakan dan memprioritaskan sumber belajar yang efektif dalam memenuhi tuntutan pendidik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah; bermanfaat untuk memenuhi syarat fasilitas sekolah dalam laporan sekolah
- b. Bagi Guru; bermanfaat sebagai alat bantu untuk memudahkan anak dalam meningkatkan kreativitasnya, dan sebagai sarana, bahan masukan bagi guru dalam mengajarkan anak.
- c. Bagi Peneliti; sebagai bahan baku untuk memperluas pemahaman anak-anak tentang media Lego dan mendorong perkembangan imajinasi mereka.
- d. Bagi peneliti lain; sebagai bahan perbandingan pada penelitian yang akan dilakukan dimasa mendatang.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN