

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kreativitas sangat penting dimiliki oleh setiap orang. Selaras dengan pernyataan tersebut Utami Munandar dalam Zaskia Oktaviana S, Dkk (2016:100) menjelaskan pentingnya kreativitas bagi seseorang, antara lain yaitu: (1) Kreativitas merupakan hal yang penting dalam keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan, salah satunya bagi anak usia dini. (2) Pengembangan sumber daya yang berkualitas mampu mengantarkan Indonesia ke posisi terkemuka atau sejajar dengan negara lain. The Global Creativity Indeks tahun 2015, ditunjukkan bahwa dari 139 negara di Dunia, Indonesia berada pada posisi ke 115 dalam tingkat kreativitas. Padahal banyak sekali peninggalan nenek moyang dahulu yang memiliki nilai kreativitas tinggi, seperti berbagai tarian tradisional, rumah adat, candi, dan masih banyak lagi. Diduga pendidikan selama ini tidak cukup memberikan ruang untuk siswa menjadi kreatif. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Yamamoto dalam Diana Vidya Fakhriyani bahwa sangat penting untuk mengembangkan kreativitas karena prestasi akademik dapat meningkat seiring berkembangnya kreativitas.

Kreativitas akan berkembang jika dilakukan dengan stimulus yang baik. Kreativitas masing-masing orang berbeda-beda. Namun kreativitas dapat di asah dengan terus-menerus berlatih sehingga kreativitasnya meningkat. Masa kanak-kanak lah waktu yang tepat untuk mengembangkan kreativitas. Masa kanak-kanak sering disebut dengan masa “Golden Age” atau masa emas, Artinya pada masa tersebut anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat yang berkisar antara usia 0-6 tahun. Masa Golden Age merupakan pondasi awal dari tahapan usia yang selanjutnya. 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

Menurut Munandar (2009:66) berdasarkan tes berpikir kreatif menyatakan bahwa kreativitas anak Indonesia melalui TCT-DP (test for

crative thinking –drawing production) mencapai skor kreativitas paling rendah dibandingkan dengan Negara–negara lain. Keadaan ini disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini. Namun yang saat ini terjadi adalah orang tua dan sekolah hanya mengedepankan peningkatan prestasi akademik dan mengesampingkan pengembangan kreativitas. Tuntutan orang tua pada saat ini ketika anaknya memasuki jenjang pendidikan anak usia dini menjadi acuan anak bisa membaca dan menulis tanpa memperhatikan kemampuan anak lainnya. Sehingga terdapat masalah bahwa anak tidak dapat menunjukkan kreativitasnya terlihat dari anak yang mudah cepat bosan, tidak memiliki rasa ingin tau, dan malas berpikir itulah yang membuat kreativitas anak menjadi rendah.

Pendidikan anak usia dini tidak jauh dengan mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai. Tetapi kreativitas tidak tertuju hanya dengan warna saja banyak hal yang mencakup luas dari itu. Menggambar dan mewarnai berhubungan dengan motorik halus dimana keterampilan fisik yang melibatkan otot-otot kecil yang terkoordinasi mata dan tangan seperti menggunting, melipat, menarik garis, mewarnai dan menggambar (Sumantri, 2015). Gerakan motorik halus berkaitan dengan kegiatan meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan (Rohaedi & Seba, 2017, hlm. 119).

Kreativitas anak-anak akan berkembang dengan baik, salah satunya dengan dukungan kemahiran motor halus anak-anak. Pergerakan motorik halus ialah pergerakan yang hanya melibatkan bahagian badan tertentu dan dilakukan oleh otot-otot kecil, seperti kemahiran menggunakan jari dan pergerakan pergelangan tangan yang tepat. Kemahiran motorik halus ialah kemahiran motorik halus sebaai bentuk kemahiran yang memerlukan gerakan otot-otot kecil badan untuk mencapai gerak kemahiran tersebut. Secara umum, kemahiran motorik merangkum koordinasi mata dan tangan, kemahiran ini memerlukan ketepatan yang tinggi (Sujiono, 2013).

Kemampuan motorik sangatlah penting untuk di kembangkan terutama dalam motorik halus, tetapi masih ada beberapa masalah yang berkaitan dengan keterampilan motorik halus anak yang belum maksimal. Hal ini

dikarenakan, kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus jarang menggunakan media, kebanyakan menggunakan LKA berbasis menempel hasil menggunting yang telah di sediakan. Sejalan dengan pentingnya meningkatkan kreativitas anak dengan menumbuhkan rangsangan motorik halus perlu ditambahkan media pembelajaran yang memberikan kesempatan pada anak untuk melatih dan merangsang motorik halus dalam meningkatkan kreativitas.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah Media *loose parts*. *Loose Parts* merupakan salah satu media pembelajaran konkret yang saat sudah banyak digunakan, karena media tersebut terdiri dari material atau bahan-bahan yang mudah ditemukan. Selain itu *loose parts* juga mudah dipindahkan (molekul) sehingga dapat digunakan dalam berbagai pembelajaran dan juga menunjang perkembangan anak. Menurut Nicholson dalam Casey dan Robrtson, *loose parts* merupakan bahan alami atau sintesis yang dapat dipindahkan, dibawa, dikombinasikan, didesain ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Menurut Haughey “*Loose parts* terdiri dari beberapa komponen, yaitu bahan alam, bahan plastik, logam, kayu/bambu, benang/kain, kaca/keramik, dan bekas kemasan” (Mastuinda et al., 2020). Tujuan pembelajaran dengan media *loose parts* ini adalah anak- anak akan menjadi lebih kreatif karena mereka bebas berkreasi membongkar pasang bahan *loose parts* yang disediakan sesuai dengan imajinasi mereka. *Loose parts* tidak digunakan begitu saja. Diperlukan adanya pendampingan dari guru dengan strategi tertentu agar *loose parts* bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

Berkaitan dengan uraian diatas peneliti akan menjelaskan bahwa media *loose parts* juga merupakan bagian dari media pembelajaran anak usia dini yang seharusnya sudah diajarkan guru untuk dapat mengembangkan serta meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak. Banyak sekali bahan *loose parts* yang dapat dijumpai di sekolah contohnya seperti, batu, pasir, cangkang kerang, ranting/ batang kayu, lidi, tutup botol, botol bekas, daun-daun, dan sebagainya. Untuk menerapkan media *loose parts* ini masih di

perlukannya ajakan dan arahan guru agar anak dapat memahami instruksi yang diberikan guru. Sehingga imajinasi anak akan terlibat. *Loose parts* juga dipakai untuk mencari solusi dalam pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains, pengembangan bahasa (literasi), seni (art), berpikir logis matematika, teknologi (engineering), teknologi (technical).

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Azky Farida mengenai penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di paud Al-Musfiroh Gunung Sindur, Jawa Barat di diperoleh dari penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di paud Al-Musfiroh adalah menjadikan siswa-siswinya memiliki kreativitas yang tinggi, baik dalam pembuatan produk (hast karya) maupun dalam menyelesaikan masalah..

Berkaitan dengan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *loose parts* dapat mengembangkan serta meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak. Selain itu, bermain *loose parts* dapat menjadikan anak lebih bereksplorasi mengenai suatu hal yang baru ia jumpai. *loose parts* juga menumbuhkan skill anak, sehingga anak mampu berkreasi dan menuangkan ide imajinasinya dan menghasilkan karya yang beragam. Dengan adanya media *loose parts* ini dapat membantu anak untuk mengembangkan motorik halus dan juga kreativitas anak.

TK Islam Terpadu Geranio Medan berupaya mengembangkan motorik dan kreativitas anak dengan menggunakan berbagai benda yang ada di lingkungan sekitar anak, sehingga anak bisa memanfaatkan benda yang ada disekitarnya. Dengan memanfaatkan benda yang ada di lingkungan sekitar, anak dapat menemukan berbagai hal-hal baru yang kemudian menjadi referensi bagi anak untuk memperoleh pengetahuan baru dan kemudian difasilitasi dengan berbagai material yang dapat digunakan untuk menghasilkan berbagai karya dari imajinasi anak. Gilman dari McGill University mengatakan *loose parts* sebagai mindset, dengan pendekatan yang berorientasi pada sebuah proses dimana pada saat anak bermain tiba-

tiba muncul percakapan dari anak dan menjadikan pembelajaran menjadi bermakna.

Adapun permasalahan yang dihadapi peneliti, anak belum dapat mengembangkan motorik halusnya. Dikarenakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan sangat sering menggunakan lembar kerja anak (LKA), apalagi untuk anak usia 4-5 tahun mereka merasa cepat bosan dan tidak fokus. Selain itu, alasan pemilihan menggunakan media *loose parts* ini dapat mengurangi peran LKA dalam pembelajaran. Jadi, pelaksanaan pembelajarannya tidak hanya memberikan tugas saja di lembar kerja anak (LKA) melainkan juga bermain sambil belajar menggunakan media *loose parts* dengan kebebasan dalam berimajinasi.

Berdasarkan penjabaran dari uraian di atas, menjadi alasan untuk peneliti melakukan penelitian yang dilaksanakan di TK Islam Terpadu Geranio Medan, belum didapati adanya penerapana media *loose parts* pada anak usia dini di TK Islam Terpadu Geranio Medan tersebut, oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti mengenai "**Penerapan Media Loose Parts Dalam Meningkatkan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Terpadu Geranio Medan**".

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Sehubungan dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perkembangan motorik halus dan kreativitas pada anak usia dini yang kurang maksimal.
2. Media yang digunakan untuk mengembangkan motorik halus dan kreativitas hanya terpaut pada kegiatan menggambar dan mewarnai.
3. Belum adanya penerapan media *loose parts* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan pada hasil identifikasi masalah di atas, maka masalah yang akan dibahas dapat diperjelas dengan membatasi masalah yang akan dibahas dan diteliti. Peneliti memberikan batasan pada masalah sebagai berikut:

1. Peneliti akan membahas peran media *loose parts* dalam meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Islam Terpadu Geranio Medan.
2. Peneliti hanya meneliti anak kelompok A yang usianya 4-5 tahun di TK Islam Terpadu Geranio. Penelitian ini difokuskan kepada anak untuk dapat meningkatkan motorik halus dan kreativitasnya melalui media *loose parts*.

### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Apakah strategi yang digunakan untuk mengembangkan motorik halus dan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media *loose parts* di TK Islam Terpadu Geranio Medan?
2. Apakah dengan penerapan media *loose parts* dapat meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Islam Terpadu Geranio Medan?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah strategi yang digunakan untuk mengembangkan motorik dan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media *loose parts* di TK Islam Terpadu Geranio Medan.
2. Untuk mengetahui apakah dengan penerapan media *loose parts* dapat meningkatkan motorik halus dan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Islam Terpadu Geranio Medan.



## 1.6 Manfaat Penelitian

Dengan demikian ada pun manfaat penelitian sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperbanyak pengetahuan penelitian ilmiah khususnya di bidang pendidikan anak usia dini mengenai tentang penerapan media *loose parts* dalam meningkatkan motorik dan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Islam Terpadu Geranio Medan.

### 2. Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Anak

- a. Anak dapat melatih jari-jari tangannya sehingga motorik halus anak dapat berkembang.
- b. Melatih Kreativitas anak dalam bermain *loose parts* agar anak dapat menuangkan imajinasinya dengan baik.
- c. Melatih konsentrasi anak serta kebebasan anak dalam berkreasi sesuai dengan kemampuannya.

#### 2) Bagi Guru

- a. Meningkatkan pengetahuan guru dalam mengolah media pembelajaran terutama mengenai media *loose parts*.
- b. Menambah wawasan guru dalam memanfaatkan barang bekas dan bahan dari alam guna untuk kegiatan belajar mengajar.
- c. Mempermudah guru dalam meningkatkan kelenturan otot-otot kecil dan daya imajinasi untuk pengembangan motorik dan kreativitas anak dengan menggunakan media *loose parts*.

#### 3) Bagi Sekolah

- a. Memiliki anak didik yang berkualitas, unik, kreatif, dan cerdas
- b. Sebagai masukan bagi sekolah dalam penerapan metode belajar menggunakan media *loose parts*
- c. Dapat memberikan gambaran kepada guru agar mempersiapkan prosedur media yang tepat untuk anak serta memberikan motivasi semangat kepada anak, agar anak dapat menggemari belajar dan tidak mudah bosan.