

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan hasil dari kemampuan anak dalam menciptakan karya seni baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, relatif berbeda dengan hasil seni yang ada sebelumnya (Kurnia, 2019). Kreativitas anak dalam kegiatan berpikir tingkat tinggi sehingga mengimplikasikan terjadinya eskalasi kemampuan berpikir, ditandai oleh integrasi dalam setiap tahap perkembangan dan kemampuan kreativitas anak usia dini. (Farikha, 2022)

Kreativitas berkaitan dengan kecerdasan anak meskipun tidak mutlak. Artinya, kreativitas merupakan salah satu ciri perilaku inteligensi, namun kreativitas dan kecerdasan tidak selalu menunjukkan korelasi positif (Fatmawati, 2022). Sebab skor intelegensi yang rendah pasti akan memiliki tingkat kreativitas yang rendah pula, namun skor intelegensi yang tinggi belum tentu dibarengi dengan tingkat kreativitas yang tinggi pula. Singkatnya, anak yang kreatif dapat dipastikan bahwa anak itu cerdas, namun tidak selalu anak cerdas adalah anak kreatif. Kemampuan belajar anak jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan.

Anak memiliki keunikan dan kemampuannya masing-masing. Anak yang memiliki kemampuan dalam segi kreativitas, jika tidak diasah atau dilatih maka kemampuan tersebut hanya akan terendap. Untuk terus mengaktifkan kemampuan tersebut, maka perlu adanya stimulasi-stimulasi yang digunakan. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan memerhatikan sifat natural anak yang sangat menunjang tumbuh dan berkembangnya kreativitas seperti rasa takjub terhadap sesuatu, pengembangan imajinasi, rasa ingin tahu, serta banyak bertanya.

Putro menjelaskan bahwa rasa takjub terhadap sesuatu merupakan sifat natural yang dapat menunjang tumbuhnya kreativitas. Rasa takjub berkaitan dengan pengembangan imajinasi. Rasa takjub terhadap sesuatu dimaknai sebagai rasa takjub terhadap benda atau hal yang merupakan hasil imajinasi anak tersebut.

Sebagai contoh, seorang anak melihat sebuah botol minum, si anak dapat merasa takjub terhadap botol tersebut karena selain sebagai wadah air minum, botol tersebut juga bisa digunakan sebagai Microphone, botol saus, botol kecap, tempat cat, dan lain sebagainya.

Usia emas atau the golden age adalah masa keemasan manusia. Usia ini merupakan periode yang amat penting bagi seorang anak (Kertamuda, 2015). Pendidikan pada rentang usia tersebut sangat menentukan tahap perkembangan anak selanjutnya. Masa-masa emas tersebut berada dalam rentang antara usia 0 sampai 6 tahun. Walaupun ada yang mengatakan sampai usia 5 tahun. Mungkin karena sangat berharganya masa-masa tersebut sehingga dinamakan usia emas

Dari berbagai hasil penelitian salah satunya penelitian pada artikel Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dengan Memanfaatkan Media Barang Bekas di TK Kota Bima”. Terbit di jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat. Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo berkesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media barang bekas dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kreativitas anak. Hal yang menjadi persamaan dari penelitian yang dilakukan Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo dengan penulis adalah upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini. Sedangkan perbedaannya terletak pada media yang digunakan. Penelitian yang dilakukan Sri Hardiningsih Hanafi dan Sujarwo menggunakan media barang bekas yang memang merupakan bagian dari *Loose Parts*, dan penulis menggunakan media *Loose Parts* secara menyeluruh.

Sally Haughey dalam Yuliaty Siantajani menjelaskan bahwa *Loose Parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan *Loose Parts* menyediakan kesempatan yang sangat luar biasa bagi anak-anak untuk menjelajahi dunia di sekitar mereka dengan menggunakan berbagai bahan atau material, baik yang alami, sintetis maupun yang dapat didaur ulang sehingga anak dapat memperoleh pengalamannya

sendiri lain. . *Loose Parts* biasanya berupa benda-benda alam maupun sintetis.⁵⁶ Sejalan dengan pemaparan Sally Haughey, Maria Melita Rahardjo memaparkan bahwa *Loose Parts* merupakan bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang kembali, dipisahkan dan disatukan kembali dengan menggunakan berbagai cara (*Provides exceptional opportunities for children to explore the world around them using natural, synthetic, and recyclable materials*)

Hal ini sejalan dengan pendapat Siantajani (2020, hlm. 13) yang menyatakan bahwa karena sifat loose parts yang terbuka, maka dalam memainkannya anak tidak perlu perekat yang menyebabkan benda-benda terikat secara permanen. Itulah sebabnya loose parts dapat dipergunakan berulang kali, tanpa batas dan bebas digunakan untuk dijadikan apapun sesuai ide dan keinginan penggunanya. Selain sifat loose parts yang terbuka, media loose parts juga sangat mudah didapat disekitar lingkungan anak dan sekolah. Ranting-ranting, daun, batu, botol bekas, dan barang-barang bekas lainnya dapat dijadikan media loose parts yang dapat menggali kemampuan kreativitas anak.

Sebagai pendidik guru harus selalu berinovasi dalam menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan, dengan menggunakan loose part sebagai media guru dapat mengumpulkan bahan loose parts .yang sudah tersedia di lingkungan sekitar secara cuma-cuma. Namun faktanya dilapangan masih banyak guru yang hanya menggunakan media pembelajaran anak hanya berupa lembar kerja anak (LKA) dengan pemberian contoh sehingga kemampuan kreativitas anak kurang tergali. Pembelajaran yang monoton hanya sebatas menulis dan berhitung membuat anak merasa bosan, anak tidak dapat mengembangkan daya imajinasinya untuk berkarya dan bereksplorasi sehingga mengakibatkan kreativitas anak kurang terstimulasi.

Dengan media loose part anak akan menjadi kreatif dan bebas berkreasi dengan menciptakan sesuatu dari media sesuai dengan imajinasinya. Anak akan belajar menghargai apa yang ada di sekeliling mereka, seperti bahan loose parts alam. Dengan mendaur ulang barang bekas menjadi suatu yang berguna maka dapat menanamkan kepada anak untuk selalu menghargai dan memelihara lingkungannya

Selain itu, alasan penggunaan *Loose Parts* sebagai pembelajaran anak seperti *Loose Parts* kaya dengan nutrisi sensorial yang mana anak-anak masih mengetahui berbagai hal secara konkret melalui alat sensorinya, dapat digunakan sesuai dengan pilihan anak, dapat diadaptasi dan dimanipulasi dalam banyak cara sehingga mendorong daya berpikir anak, mendorong kreativitas dan imajinasi anak, mengembangkan lebih banyak keterampilan dan kompetensi, dapat digunakan dengan cara-cara yang berbeda sesuai ide anak, dapat dikombinasikan dengan bahan-bahan lain untuk mendukung imajinasi anak, serta dapat mendorong pembelajaran terbuka. (Yulianti, 2019)

Penggunaan *Loose Parts* dapat memberikan berbagai macam manfaat bagi anak, yang secara garis besar membuka kesempatan untuk bereksplorasi, berkreasi dan belajar dengan cara yang diperoleh sendiri dan menemukan pengetahuan yang tidak terbatas. Namun, jika diperhatikan lebih dalam, manfaat dari penggunaan *Loose Parts* diantaranya yaitu membantu eksplorasi anak, sebagaimana yang dipaparkan oleh Sheryl Smith dan Gilman. Selain itu karena kegiatan dan sumber dayanya yang beragam dan fleksibel, anak memiliki kesempatan untuk membuat pilihan dan memutuskan bagaimana akan menggunakan bahan-bahan tersebut. *Loose Parts* bahkan mampu meningkatkan konsentrasi, kreativitas, hingga keterampilan memecahkan persoalan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari oleh anak, meningkatkan aspek motorik anak melalui berbagai rangkaian aktivitas yang dilakukannya, membantu penguasaan bahasa dan kosakata serta sosial emosional melalui komunikasi yang dibangun dengan lingkungan di sekitarnya, hingga penguasaan pemikiran matematika dan pemikiran ilmiah

Strategi yang dilakukan oleh guru seperti penataan lingkungan yang memanfaatkan bermacam bahan *Loose Part*, pertanyaan-pertanyaan terbuka dari guru maupun anak, kebebasan anak memilih kegiatan main dan memilih bahan sesuai keinginan pada saat proses dan terciptanya hasil karya diharapkan dapat membangun kemerdekaan belajar pada anak usia secara optimal (Sumarseh, 2022). Bahan yang digunakan dalam metode loose part baiknya bervariasi sehingga anak memiliki kebebasan dalam memilih dan mengembangkan sebuah karya sesuai dengan ide dan kreativitasnya. Media *Loose Parts* dapat diperoleh dari bahan yang ada di lingkungan. Dengan bahan tersebut anak menjadi lebih kreatif, mampu berimajinasi dengan merakit bahan yang tersedia menjadi mainan yang berguna, serta menanamkan pribadi yang mampu mencintai dan menghargai lingkungan. (Fransiska, 2021)

Alasan permasalahan yang dihadapi peneliti, anak belum dapat mengembangkan kreativitasnya sendiri. Pada saat observasi awal, yaitu pada proses pembelajaran yang dilakukan yaitu pada saat kegiatan membuat karya dari bahan-bahan yang sudah tidak dipakai yang berada di lingkungan sekolah. Beberapa anak masih perlu bantuan guru untuk mengerjakannya. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran di kelas menyebabkan anak cepat merasa bosan dan tidak betah di dalam kelas. Selain itu, sekolah juga jarang sekali menggunakan media dari barang bekas ataupun dari alam yang bisa di kreativitkan. Berdasarkan penjabaran dari uraian di atas, menjadi alasan untuk peneliti melakukan penelitian yang dilaksanakan di TK Lely Medan Medan, belum didapati adanya penerapana media *Loose Parts* pada anak usia dini di TK Lely Medan tersebut, oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti mengenai "**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA *LOOSE PARTS* DI TK LELY MEDAN**"

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Perkembangan kreativitas pada anak usia dini yang kurang maksimal. Melihat dan menganalisa semaksimal apakah perkembangan kreativitas pada anak usia dini.
2. Media yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas hanya terpaut pada kegiatan menggambar dan mewarnai.
3. Peran media *Loose Parts* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Sejauh mana peran media *Loose Parts* dalam meningkatkan pengembangan kreativitas anak usia dini.
4. Penggunaan strategi yang belum maksimal. Strategi seperti apa yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan media *Loose Parts*.

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 membahas peran media *Loose Parts* dalam upaya meningkatkan kreativitas di Tk Lely Medan tahun ajaran 2023/2024
2. Peneliti membahas strategi yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan media *Loose Parts* di TK Lely Medan tahun ajaran 2023/2024

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan masalah-masalah berikut:

1. Bagaimana kreativitas anak usia 5-6 tahun sebelum menggunakan media *Loose Parts* di TK Lely Medan Jl. Tuamang GG. Mesjid, Siderojo Hilir, Kec. Medan Tembung, Kota Medan?
2. Bagaimana pelaksanaan sebelum kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media *Loose Parts* di TK Lely Medan Jl. Tuamang GG. Mesjid, Siderojo Hilir, Kec. Medan Tembung, Kota Medan ?

3. Bagaimana pelaksanaan sesudah kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media *Loose Parts* di TK Lely Medan Jl. Tuamang GG. Mesjid, Siderojo Hilir, Kec. Medan Tembung, Kota Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian terkait penggunaan media *Loose Parts* untuk meningkatkan pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Lely Medan memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis bagaimana kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media *Loose Parts* di TK Lely Medan Jl. Tuamang GG. Mesjid, Siderojo Hilir, Kec. Medan Tembung, Kota Medan
2. Untuk menganalisis bagaimana pelaksanaan sebelum meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media *Loose Parts* di TK Lely Medan Jl. Tuamang GG. Mesjid, Siderojo Hilir, Kec. Medan Tembung, Kota Medan
3. Untuk menganalisis bagaimana pelaksanaan sebelum meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media *Loose Parts* di TK Lely Medan Jl. Tuamang GG. Mesjid, Siderojo Hilir, Kec. Medan Tembung, Kota Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian penggunaan media *Loose Parts* untuk meningkatkan pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Lely Medan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang bergelut di dunia pendidikan anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat bagi peneliti

Bagi peneliti penelitian ini memberikan berbagai manfaat seperti dapat meningkatkan kualitas ilmu pengetahuan dan pengaplikasiannya dalam dunia pendidikan. Selain itu, peneliti dapat menjadi lebih peka terhadap berbagai problematika dalam dunia pendidikan serta lebih kreatif dalam mengatasi berbagai problematika tersebut.

2. Manfaat bagi pengajar

Bagi pendidik atau guru pendidikan anak usia dini, penelitian ini memberikan berbagai manfaat seperti memperoleh alternatif pembelajaran baru yang menyenangkan serta memperbanyak wawasan terkait pengembangan kreativitas anak usia dini.

3. Manfaat bagi peserta didik

Bagi peserta didik atau anak usia dini, penelitian ini dapat memberikan berbagai manfaat 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.