

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aspek kehidupan baik dilingkungan sosial maupun lingkungan alam agar dapat mengoptimalkan setiap potensi yang dimiliki. Sebagaimana dijelaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 1, Bab I, Ayat 1 yang menyatakan: “Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana dalam melahirkan suasana serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh pribadinya, lingkungan, bangsa dan Negara”. (Ratnasih, dkk., 2022).

Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap perkembangan awal masa kanak-kanak, yang memiliki karakteristik berfikir konkrit, realisme, sederhana, animisme, sentrasi, dan memiliki daya imajinasi yang kaya. Karakteristik anak usia dini tersebut perlu diketahui bahwa anak juga cenderung menunjukkan kreativitasnya lewat bermain kreatif dan berkarya seni, Anak sangat mudah dalam menyerap segala ilmu yang diberikan oleh guru, hal inilah yang mendasari anak dikatakan sebagai “*Golden Age*” atau usia keemasan. Selain hal ini, anak memiliki sikap natural yang mendasar dan hal ini harus dikembangkan sehingga sifat kreativitas anak dapat tumbuh dan berkembang.

Sebenarnya perkembangan kreativitas sudah ada dalam perkembangan kognitif dan seni anak. Karena dalam berkreativitas akan membutuhkan imajinasi yang menuntut anak untuk berfikir. Sedangkan dalam perkembangan seni juga menuntut anak untuk berfikir dan melakukan kegiatan kreatif yang dapat menciptakan nilai estetis. Kegiatan sekolah di PAUD dikenalkan dengan bermain sambil belajar. Dalam kegiatan permainan perlu dikembangkan keterampilan, salah satunya adalah kemampuan berkreasi. Semua anak memiliki kemampuan kreatif bawaan dan harus diberi kesempatan untuk menggunakan kemampuan tersebut secara maksimal. Kemampuan kreatif anak dibentuk dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan secara bebas.

James J. Gallagher (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2011, h. 13) mengatakan bahwa "*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and products, in fashion that is novel to him or her*" yang berarti Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

Supriadi (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2011, h. 13) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya, Chaplin (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2011, h. 14) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, maka dapat disimpulkan kreativitas adalah proses individu yang menghasilkan ide imajinatif baru yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Kreativitas memungkinkan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru dan menggabungkan ide-ide yang ada dengan ide-ide baru. Kreativitas ini berkembang ketika anak-anak berpartisipasi dalam kegiatan sehari-hari yang melibatkan gerakan, permainan drama, dan seni visual.

Kreativitas pada anak usia 5-6 tahun memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda dengan orang dewasa. Musfiroh (dalam Mulyani, 2017, h. 105) mengatakan ciri-ciri anak yang kreatif yaitu: 1) Bereksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, bermain-main, mengajukan pertanyaan, menebak, mendiskusikan temuan, 2) Menggunakan imajinasi ketika bermain peran, bermain bahasa, dan bercerita, 3) Berkonsentrasi untuk “tugas tunggal” dalam waktu cukup lama, 4) Menata sesuatu sesuai selera, 5) Mengerjakan sesuatu dengan orang dewasa, 6) Mengulang untuk tau lebih jauh.

Berdasarkan definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak ciri-ciri anak yang kreatif salah satunya mampu membentuk imajinasinya sendiri, mampu memecahkan masalah, mampu memunculkan berbagai ide alternative dan memiliki kebebasan dalam melakukan kegiatannya

Berdasarkan hasil observasi peneliti dikelas, peneliti melihat bahwa kreativitas anak pada saat pembelajaran belum berkembang dengan optimal, kurangnya kreativitas anak terlihat dari masih banyaknya anak yang kurang semangat dan cepat merasa bosan, anak cepat menyerah ketika mengerjakan tugas, anak juga lebih suka meniru hasil karya temannya pada saat kegiatan

pembelajaran. Penyebab kurangnya kreativitas yang dimiliki anak di TK Kesuma Jaya dikarenakan guru kurang mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas anak melalui media pembelajaran. Guru dikelas masih menggunakan media dari bahan-bahan yang kurang menarik bagi minat anak. Anak-anak lebih suka mengeksplorasi kegiatan-kegiatan baru yang lebih menarik perhatiannya, sehingga akan memunculkan ide-ide kreatif anak dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran dikelas guru mempunyai peran penting dalam membantu mengembangkan kreativitas anak, seharusnya guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengalaman dengan kebebasan anak dalam berekspresi dan bereksplorasi dengan mengadakan kegiatan seni yang lebih bervariasi lagi selain menggambar dan mewarnai, menyediakan peralatan dan perlengkapan yang bisa mengeksplorasi atau mengembangkan kreativitas anak dan juga memperkenalkan anak dengan benda-benda baru serta teknik-teknik baru.

Dalam berbagai kegiatan seni terdapat banyak kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Salah satunya menggunakan material dari bahan *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak. Hasil dari wawancara peneliti dengan salah satu guru kelas di TK Kesuma Jaya mengatakan bahwa kegiatan *loose parts* pernah dilakukan, namun karena kurangnya pemahaman pembelajaran dengan menggunakan material *loose parts* mengakibatkan pembelajaran tidak berjalan dengan optimal. Peneliti memilih menggunakan *loose parts* sebab melalui kegiatan pembelajaran dari material *loose parts*, anak dapat diberi kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas yang dapat dibuat anak.

Anak juga dapat bereksperimen dan bereksplorasi dengan hal ini maka imajinatif mereka dapat tumbuh dan berkembang.

Menurut Sally Haughey (dalam Siantajani, 2021, h. 12) mengemukakan bahwa *loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan dengan bahan-bahan lain dan dapat berupa benda alam maupun sintesis.

Rahardjo, (2019, h. 312) menambahkan bahwa *loose parts* menciptakan kemungkinan kreatif yang tidak terbatas dalam kegiatan belajar dan dapat mengundang kreativitas anak-anak. Material *loose parts* adalah material yang sangat mudah untuk dipindahkan, dibawa, digabungkan, didesain ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara serta mengikuti imajinasi anak saat menggunakan material *loose parts*.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *loose Part* adalah bahan atau benda-benda lepas yang dapat dipindahkan, dimodifikasi dan digabungkan dengan metode lain, dan penggunaannya diserahkan kepada anak, namun tetap dalam pengawasan guru. Material *loose parts* sangat mudah didapatkan sebab dapat ditemukan dimana saja dan tidak harus mahal. Jenis bahan lepas yang dapat digunakan untuk lingkungan belajar anak yaitu bahan alami, plastik, logam, daur ulang kayu dan bambu, benang dan kain, kemasan bekas. Dengan material *loose parts* akan memberi kebebasan kepada anak dalam mengembangkan imajinasinya untuk mengeksplorasi apa yang dia inginkan untuk meningkatkan ide-ide kreatif. Pembelajaran berbasis *loose part* dapat memberikan pembelajaran yang fleksibel

karena memungkinkan semua anak bermain dengan bebas, namun tetap dalam pengawasan guru.

Penelitian yang sejenis juga pernah dilakukan oleh (Mayar, dkk., 2022) dengan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dalam penelitian menyimpulkan lingkungan sekitar dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini sangat berpengaruh. Dengan memanfaatkan lingkungan sekitar mampu memberikan pengaruh yang positif untuk mengembangkan kreativitas anak, seperti anak mampu mendapatkan informasi dari lingkungan sekitar, anak lebih komunikatif, pembelajaran lebih konkrit, menciptakan ide-ide baru, berfikir imajinasi, mampu mengenal dan mencintai lingkungan, mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, untuk membantu anak usia dini mengembangkan kreativitasnya, maka peneliti memilih judul **“Pengaruh *Loose Parts* dalam Mengembangkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kesuma Jaya Kecamatan Tanjung Morawa”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Jaya belum berkembang secara optimal
2. Penggunaan media pembelajaran masih kurang kreatif sehingga membuat anak cepat merasa bosan

3. Penggunaan *loose parts* pernah dilakukan namun tidak berjalan dengan optimal

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini membatasi masalah dalam penelitian yaitu pada “*Loose parts* dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah penelitian adalah “Apakah ada pengaruh *loose parts* terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Jaya Kecamatan Tanjung Morawa?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *loose parts* terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Jaya Kecamatan Tanjung Morawa.

1.5. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan diatas, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai penerapan *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia dini

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Untuk menambah pengetahuan keterampilan atau kegiatan guru dalam mengembangkan kreativitas pada anak dengan menggunakan media berbahan *loose parts* sebagai salah satu metode pembelajaran

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan alat evaluasi, koreksi terutama dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran sehingga tercapai perkembangan kreativitas anak secara optimal.

c. Bagi Peneliti Sendiri

Untuk menambah wawasan peneliti, khususnya pada pembelajaran dengan *loose parts* dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia dini

d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi tentang Pengaruh *Loose Parts* dalam Mengembangkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun.