

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak dengan memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Menurut Trianto (2011: h. 14) menyatakan “Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya”. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar dan anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya.

Dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini tidak hanya mengembangkan intelegensi (kecerdasan) melainkan kreativitas. Kreativitas merupakan tindakan seorang yang sadar mendapatkan sesuatu perspektif baru dan sebagai hasilnya membawa sesuatu yang baru. Menurut Munandar (Novi Mulyani, 2019:8) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat orisinal, murni dan bermakna. Ambarjaya (2012) mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang melahirkan gagasan baru, berupa kegiatan atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan bukan fantasi semata. Selain itu, anak mampu mencurahkan ide-ide yang baru saat belajar dan bermain.

Proses kreativitas berkaitan dengan kognitif anak, dengan kreativitas anak dapat mengungkapkan ide-ide atau gagasan yang ada dipikiran anak dan memiliki dampak yang baik untuk masa depannya (Glăveanu, 2011; Tsai, 2012). Gagasan-gagasan baru ini sangat diperlukan untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada dimasa depan terutama terkait barang bekas atau sampah. Dalam mengatasi permasalahan yang rumit ini, diperlukan pemikiran yang solutif dan kreatif sehingga upaya yang dilakukan lebih efektif. Kreativitas sangat diperlukan dalam upaya memanfaatkan barang bekas menjadi barang yang berguna. Kreativitas yang terus diasah dan kebiasaan untuk memanfaatkan barang bekas disekitar diharapkan mampu mengurangi atau bahkan menyelesaikan masalah sampah dimasa yang akan datang. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan Afnilaswati dkk, (2020) bahwa kreativitas sebagai segala sesuatu berkaitan dengan cara atau upaya mengatasi berbagai masalah, mencari kualitas kehidupan pribadi, masyarakat dan organisasi.

Dalam kehidupan anak usia dini, kreativitas sangat penting dikembangkan karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti didalam kehidupan anak. Menurut Ismaniar (2018) Kreativitas memiliki manfaat besar bagi kehidupan dan jiwa anak usia dini yaitu: 1) dengan adanya perkembangan kreativitas dapat member kesenangan serta kepuasan, menjadikan anak pribadi yang besar penghargaannya untuk perkembangan kepribadiannya karean dapat menciptakan sesuatu dengan sendiri, 2) Menjadikan seseorang lebih kreatif yang penting bagi anak karena dengan adanya kreativitas akan membuat suatu permainan yang menyenangkan, bahagia dan anak merasa puas, 3) dengan adanya

keaktivitas sangat membantu seseorang untuk mencapai suatu keberhasilan seseorang anak, 4) anak akan belajar bagaimana cara bertanggung jawab.

Potensi kreatif dapat ditingkatkan dan dipupuk sejak dini, Media pembelajaran dengan konsep permainan sangat layak dan mendukung dalam kegiatan pembelajaran karena konsep belajar di PAUD yaitu bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Menurut Kartini & Sujarwo (2017) mengatakan bahwa dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini dapat menggunakan sebuah permainan, karena permainan merupakan salah satu media yang dapat memotivasi anak untuk mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat kegiatan belajar mengajar. Seiring berkembangnya zaman yang semakin modern dan pesat, banyak media belajar yang sudah dirancang dan diperjual belikan dipasaran. Oleh karena itu, banyak sekolah yang lebih memilih untuk membeli dibanding merancang sendiri dengan alasan lebih praktis dan efisien. Akibatnya kegiatan belajar didalam kelas lebih banyak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan siswa hanya dituntut untuk bisa membaca dan menulis yang mana semestinya belum jadi prioritas utama pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelompok B di TK Melbourne Sunggal, menunjukkan bahwa terdapat beberapa anak yang kreativitasnya masih belum berkembang. Hal ini dapat terlihat bahwa dari 18 siswa yang perkembangan kreativitasnya dengan kriteria Belum Berkembang (BB) berjumlah 3 anak dengan persentase 16,7%, kriteria Mulai Berkembang (MB) berjumlah 11 anak dengan persentase 61,1 %, Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 3 dengan persentase 16,7 sedangkan dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) berjumlah 1 orang dengan persentase 5,5 %.

Hal tersebut terlihat seperti saat menyelesaikan pekerjaan, anak belum memiliki keberanian dalam bereksplorasi dan berekspresi, anak ragu, tidak percaya diri, lebih sering meniru hasil temannya dan bergantung pada contoh yang diberikan oleh guru. Penyebab rendahnya kreativitas anak di TK Melbourne terlihat pada proses kegiatan belajar mengajar yang hanya berfokus pada kegiatan membaca dan berhitung, pembelajaran masih menggunakan lembar kerja siswa sehingga kurangnya rasa keingintahuan pada anak. Selain itu pemanfaatan barang bekas seperti kardus, botol bekas, tutup botol dan karton masih sangat kurang untuk dimanfaatkan karena menyita waktu dalam pembuatannya. Sedangkan di luar kelas, anak biasanya hanya bermain prosotan, jungkat-jungkit, ayunan, dan lari-larian..

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti memilih penggunaan barang bekas cup gelas plastik sebagai media belajar dalam mengembangkan kreativitas anak disekolah. Barang bekas adalah barang lama yang sudah tidak terpakai. Menurut Rosdianawati (Sri Hardiningsi, 2015) mengatakan kegiatan daur ulang atau memanfaatkan barang bekas adalah sebuah aktivitas untuk membuat mainan atau benda dengan menggunakan bahan yang sudah tidak terpakai. Salah satu media yang bisa dipergunakan pada pengembangan kreativitas anak usia dini yaitu barang bekas dapat berupa kertas bekas (majalah, dan koran), cup, kardus, kain, plastik, kaleng, busa, tali, tutup botol, dan karet (Nurhafizah, 2018). Dari kegiatan membuat kombinasi yang bervariasi dari bahan yang tersedia akan membuat kegiatan menjadi sangat mengasyikan dan tidak membosankan bagi anak, karena mereka dapat membuat kombinasi baru mengikuti daya imajinasinya. Oleh karena itu, pemanfaatan barang bekas dapat dijadikan sebagai media peningkatan

keaktivitas dengan memberi kesempatan kepada anak untuk mencoba dan mengembangkan kemampuan daya berfikir, daya cipta serta memberi kesempatan pada anak untuk menjelajahi lingkungan.

Kreativitas tidak hanya dibantu oleh kemampuan anak untuk menghasilkan hal yang baru, tetapi juga teknik pengajaran yang efektif dari seorang guru. Sebagai pendidik, guru diharapkan mampu berinovasi dan kreatif guna meningkatkan pembelajaran serta memberikan peran terhadap perkembangan seluruh unsur tumbuh kembang anak, terutama pengembangan kreativitas. Guslinda dan Kurnia (2018) mengatakan bahwa anak-anak belajar secara efektif ketika mereka terlibat dalam kegiatan yang melibatkan pikiran, tubuh, dan emosi mereka. Oleh karena itu, pendidik diharapkan dapat menyediakan pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Guru yang mempunyai kreativitas bisa membangun suasana belajar yang nyaman dan membuat siswanya merasa senang agar mereka tidak akan terdampak oleh rasa kebosanan saat belajar. Tidak hanya itu, guru harus mempertimbangkan bagaimana level pencapaian perkembangan anak harus berkembang berdasarkan tahapan usianya.

Upaya yang bisa dipilih guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik adalah membentuk pembelajaran yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal. Iriani (2013) mengatakan bahwa bahan sisa adalah benda-benda yang tidak berguna lagi, limbah yang sudah dibuang namun jika diolah dan dimanfaatkan dengan kreatif akan menjadi barang baru dan tentu sangat berguna dan kegunaan tidak akan sama lagi. Seluruh bahan bekas yang tidak terpakai

didaur ulang akan menjadi suatu hasil karya dan memacu perkembangan kreativitas anak. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Balandina dan Lanny (2019) dalam penelitiannya mengatakan sebelum diberikannya rangsangan melalui permainan kepada anak, kreativitas yang dimiliki anak tidak begitu luas. Anak cenderung mengikuti bentuk yang sama yang diajarkan oleh guru bahkan anak juga lebih cenderung melihat bagaimana hasil dari temannya dan tidak mampu untuk menciptakan hasil sendiri. Namun, setelah diberikannya rangsangan kepada anak, barulah anak dapat mengembangkan daya imajinasi yang dimilikinya walau tidak keseluruhan namun anak mampu melakukannya. Dengan demikian, pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak.

Proses pemanfaatan barang bekas mempunyai manfaat yang sangat besar bagi anak, dan perlu diketahui bahwa pemanfaatan bahan bekas untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini sangat mudah sekali, dengan menggunakan bahan sisa ataupun barang bekas sebagai media pembelajaran di taman kanak-kanak dapat menarik bagi anak. Menurut Sridayanty (2020) menjelaskan bahwa pemanfaatan bahan sisa atau barang bekas bisa dijumpai disekitar lingkungan seperti karton, styrofoam, kain perca, sisir dan sikat gigi serta juga dapat menghasilkan sebuah karya yang inovatif dan menarik bagi anak. Oleh karena itu, pengelolaan barang bekas juga dapat diajarkan kepada anak sejak usia dini, dengan membimbing mereka untuk berkreasi menggunakan barang bekas. Seperti penelitian yang dilakukan Cicik Setyowati (2021) mengatakan bahwa alat permainan yang dirancang sendiri menggunakan bahan bekas selain murah dan mudah di dapat juga mampu meningkatkan kemampuan siswa. Walaupun barang

bekas itu di anggap sederhana tetapi bila adanya kreativitas yang tinggi oleh para guru maka akan mampu meningkatkan kualitas belajar yang kondusif.

Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak mampu berkembang atau meningkat setelah diberikannya treatment atau perlakuan di dalam pembelajaran anak. Lingkungan sekolah yang memadai dan didukung oleh guru yang aktif dalam memanfaatkan barang bekas plastik sebagai alat permainan dan pembelajaran adalah faktor penting dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Jika lingkungan sekolah tidak mendukung atau jika guru mengabaikan penggunaan barang bekas dalam pembelajaran, maka anak-anak hanya akan fokus pada pembelajaran akademis seperti membaca dan menulis, tanpa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka.

Berdasarkan uraian penjabaran latar belakang masalah diatas, maka peneliti merasa perlu dan tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Barang Bekas Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Melbourne Sunggal T.A 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah penelitian adalah:

1. Kreativitas anak belum berkembang secara optimal
2. Penggunaan barang bekas cup gelas plastik masih sangat kurang dalam proses kegiatan pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran kurang bervariasi

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dapat diketahui bahwa masalah yang ada bersifat umum dan terlalu luas. Oleh karena itu, perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah dan fokus. Maka rumusan batas masalah pada penelitian ini “Pengaruh penggunaan barang bekas terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Melbourne Sunggal T.A 2023/2024”

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan batas penelitian diatas, maka rumusan penelitian yang akan dikaji yaitu adakah pengaruh penggunaan barang bekas terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Melbourne Sunggal?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan barang bekas terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Melbourne Sunggal.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada dunia pendidikan anak usia dini mengenai pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui barang bekas.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan secara praktis dapat bermanfaat untuk:

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai penggunaan barang bekas dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

b. Bagi Guru

Agar pendidik dapat lebih baik dalam mendidik dan mengembangkan kreativitas anak melalui barang bekas.

c. Bagi Sekola

Dapat menjadi umpan balik bagi sekolah untuk terus melakukan perbaikan pembelajaran dalam rangka peningkatan mutu Pendidikan.

d. Peneliti lain

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti yang lain dan juga menjadi referensi untuk para peneliti selanjutnya.

