BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pengembangan keterampilan berpikir, kemampuan, dan karakter yang dibutuhkan untuk menghadapi kehidupan. Pada era abad ke-21, pendidikan mengalami transformasi yang signifikan seiring dengan perkembangan teknologi, globalisasi, dan perubahan sosial yang sangat cepat. Organisasi untuk Kerja Sama dan Pembangunan Ekonomi (*OECD*) melalui kerangka *Future of Education and Skills 2030* menegaskan bahwa sistem pendidikan modern harus mampu membekali peserta didik dengan kompetensi utama abad ke-21, yaitu berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, serta kemampuan pemecahan masalah (OECD, 2023, h. 18). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kemampuan adaptif dan inovatif peserta didik.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, pendidikan di Indonesia juga terus mengalami pembaruan melalui implementasi kurikulum yang menekankan pembelajaran berbasis kompetensi. Kurikulum saat ini berfokus pada pengembangan proses pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik. Peserta didik diharapkan tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Namun demikian, dalam praktiknya masih ditemukan bahwa pembelajaran di berbagai satuan pendidikan cenderung bersifat

konvensional, di mana guru masih menjadi pusat pembelajaran dan peserta didik lebih banyak mengikuti instruksi. Kondisi ini menyebabkan ruang eksplorasi peserta didik menjadi terbatas sehingga pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, khususnya kreativitas, belum optimal.

Kreativitas adalah keterampilan penting yang dibutuhkan peserta didik untuk menghadapi tantangan kehidupan modern. Kreativitas tidak hanya tentang menghasilkan karya baru, tetapi juga mencakup pemikiran divergen, yaitu menghasilkan berbagai solusi alternatif untuk suatu masalah. UNESCO (2021, h. 24) menegaskan bahwa sistem pendidikan yang terlalu menekankan hafalan dan jawaban tunggal dapat menghambat perkembangan kreativitas karena membatasi ruang berpikir dan eksplorasi ide. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk bereksplorasi, mencoba hal baru, dan mengembangkan gagasan secara mandiri.

Pada tahap perkembangan anak, kreativitas memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir, kepercayaan diri, serta kemampuan beradaptasi. Anak yang memiliki kesempatan untuk berkreasi cenderung lebih aktif, percaya diri, dan mampu menghasilkan ide-ide baru. Sebaliknya, anak yang kurang mendapatkan stimulasi kreatif akan cenderung pasif dan kurang mampu mengekspresikan diri. Dengan demikian, lingkungan belajar yang mendukung aktivitas kreatif menjadi faktor penting dalam mengoptimalkan potensi anak.

Kondisi tersebut menjadi lebih spesifik pada anak-anak yang tinggal di panti asuhan. Anak-anak yang berada di panti asuhan umumnya menjalani kehidupan yang terstruktur dengan jadwal kegiatan yang rutin dan disiplin. Meskipun hal ini penting dalam membentuk kedisiplinan, namun di sisi lain dapat membatasi ruang

eksplorasi anak dalam mengembangkan kreativitas. Aktivitas yang monoton dan berulang membuat anak kurang memiliki kesempatan untuk mengekspresikan ide secara mandiri, sehingga kreativitas mereka belum berkembang secara optimal. Hal ini diperkuat oleh Kurniawan dkk. (2023, h. 65) yang menjelaskan bahwa anak yang kurang diberikan ruang untuk menunjukkan kemampuan cenderung menjadi pasif serta kurang percaya diri dalam menyampaikan gagasan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterbatasan ruang ekspresi dapat berdampak pada rendahnya keberanian anak dalam mengemukakan ide, sehingga diperlukan kegiatan yang mampu memberikan kesempatan bagi anak untuk berkreasi secara aktif.

Selain itu, beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan yang bersifat praktik dan eksploratif. Zebua, Putri, dan Ritonga (2022, h. 5–6) menemukan bahwa keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta keberanian dalam mengemukakan ide. Rahayu. (2025, h. 3–4) juga melaporkan bahwa pemanfaatan bahan bekas dalam kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan berbagai ide dan desain secara lebih mandiri. Temuan ini menunjukkan bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui pengalaman langsung yang memberikan ruang untuk eksplorasi dan kebebasan berpikir. Di sisi lain, isu lingkungan juga menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan. Peningkatan limbah, khususnya limbah tekstil dan barang bekas, menuntut adanya pendekatan edukatif yang tidak hanya berorientasi pada keterampilan, tetapi juga pada kepedulian lingkungan. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Upcycling* , yaitu proses mengolah kembali barang

bekas menjadi produk baru yang memiliki nilai guna dan nilai estetika lebih tinggi tanpa melalui proses penghancuran bahan seperti pada daur ulang konvensional.

Upcycling tidak hanya membantu mengurangi limbah, tetapi juga memiliki potensi besar untuk mengembangkan kreativitas, karena membutuhkan keterampilan berpikir inovatif untuk menggunakan bahan-bahan yang terbatas. Dalam proses ini, individu didorong untuk mengeksplorasi ide, mencoba berbagai alternatif, dan menciptakan produk baru yang memiliki nilai tambah. Salah satu bentuk kegiatan *Upcycling* yang sederhana dan sesuai untuk anak-anak adalah pembuatan *scrunchie* dari kain bekas. *Scrunchie* merupakan aksesori rambut yang mudah dibuat, tidak memerlukan keterampilan menjahit yang kompleks, serta bahan dasarnya mudah ditemukan. Dalam proses pembuatannya, anak dapat dilibatkan dalam pemilihan warna, motif, kombinasi bahan, hingga desain akhir produk. Aktivitas ini memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi, mencoba berbagai variasi, serta mengekspresikan ide kreatif secara langsung melalui karya nyata.

Dengan demikian, kegiatan membuat *scrunchie* berbasis *Upcycling* tidak hanya kegiatan praktik langsung tetapi juga media pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas anak-anak. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus menumbuhkan kesadaran lingkungan melalui pemanfaatan bahan bekas. Berdasarkan uraian tersebut, masih terdapat keterbatasan aktivitas yang mampu menstimulasi kreativitas anak di lingkungan panti asuhan, khususnya melalui kegiatan berbasis eksplorasi dan pemanfaatan barang bekas. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pembelajaran yang mampu memberikan ruang bagi anak-anak

untuk berkreasi, bereksperimen, dan mengembangkan ide secara mandiri. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah implementasi *Upcycling* melalui kegiatan pembuatan *scrunchie* dari kain bekas sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak. Dengan demikian, penelitian ini diangkat berdasarkan latar belakang tersebut dengan judul **"Pengaruh Implementasi *Upcycling* dalam Membuat *Scrunchie* terhadap Kreativitas Anak di Panti Asuhan Syukur Anak Indonesia Medan."**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan kreativitas anak di panti asuhan masih belum optimal berdasarkan indikator *Fluency*, *Flexibility*, *Originality*, dan *Elaboration*.
2. Pemanfaatan bahan bekas melalui kegiatan *Upcycling* sebagai media pembelajaran kreatif masih terbatas.
3. Kegiatan keterampilan yang dirancang untuk menstimulasi kreativitas anak belum dimaksimalkan.
4. Ruang eksplorasi ide dan imajinasi anak dalam kegiatan pembinaan masih terbatas.
5. Pengaruh kegiatan *Upcycling* membuat *scrunchie* terhadap kreativitas anak belum diuji secara kuantitatif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pengembangan kreativitas anak di panti asuhan masih belum optimal dan kegiatan keterampilan yang menstimulasi

kreativitas masih terbatas. Oleh karena itu, agar penelitian lebih terarah dan tidak meluas, penelitian ini difokuskan pada pengujian **pengaruh implementasi *Upcycling* dalam membuat *scrunchie* terhadap kreativitas anak di Panti Asuhan Syukur Anak Indonesia, Medan.**

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identfikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi *Upcycling* dalam membuat *scrunchie* pada anak di Panti Asuhan Syukur Anak Indonesia, Medan?
2. Bagaimana tingkat kreativitas anak di Panti Asuhan Syukur Anak Indonesia, Medan sebelum dan sesudah diberikan implementasi *Upcycling* dalam membuat *scrunchie*?
3. Apakah terdapat pengaruh implementasi *Upcycling* dalam membuat *scrunchie* terhadap kreativitas anak di Panti Asuhan Syukur Anak Indonesia, Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi *Upcycling* dalam membuat *scrunchie* pada anak di Panti Asuhan Syukur Anak Indonesia, Medan.
2. Untuk mengetahui tingkat kreativitas anak di Panti Asuhan Syukur Anak Indonesia, Medan sebelum dan sesudah diberikan implementasi *Upcycling* dalam membuat *scrunchie*.

3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh implementasi *Upcycling* dalam membuat *scrunchie* terhadap kreativitas anak di Panti Asuhan Syukur Anak Indonesia, Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

   Penelitian ini diharapkan dapat:

   a) Menambah kajian tentang pengembangan kreativitas anak berbasis keterampilan.
   b) Memperkuat konsep hubungan antara *Upcycling* dan aspek kreativitas (*Fluency*, *Flexibility*, *Originality*, *Elaboration*).
   c) Memberikan bukti empiris dalam bidang Pendidikan Masyarakat terkait pelatihan keterampilan kreatif.

2. Manfaat Praktis

   Penelitian ini diharapkan dapat:

   a) Menjadi pertimbangan dalam pengembangan program keterampilan di panti asuhan.
   b) Menjadi alternatif kegiatan kreatif berbasis pemanfaatan bahan bekas.
   c) Mendorong anak mengekspresikan ide dan menghasilkan karya kreatif.
   d) Menumbuhkan kepedulian terhadap pemanfaatan kembali bahan bekas.