

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, butir 14 dalam undang-undang Nomor 20 tahun 2003 berbunyi bahwa “PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, dan upaya pembinaannya dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut”. Didalam undang-undang ini mengamanatkan bahwa pendidikan harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik sebagai dasar anak memasuki pendidikan lebih lanjut.

Yus Anita (2011, h. 50) menyatakan bahwa karakteristik dan kebutuhan anak haruslah berpusat pada anak. Dimana minat, keinginan serta kemampuan anak adalah sebagai bagian yang perlu dipertimbangkan dalam mengidentifikasi kebutuhan anak. Maka dari itulah peran pendidik sangatlah penting.

Rachmawati (2017, h. 1-2) mengemukakan bahwa sebagian besar masa anak-anak yaitu berada di masa bermain. Oleh sebab itu, kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Jika kita coba analisis dari tujuan program kegiatan belajar anak taman kanak-kanak, maka kita dapat menemukan satu kata kunci yang merupakan suatu keutuhan dalam tujuan tersebut, yaitu kata “daya cipta” atau istilah lain kreativitas.

Hurlock (dalam Mulyani, 2019, h. 8) menyatakan bahwa kreativitas menekankan pada pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda. Hurlock juga menambahkan kreativitas sebagai kreasi sesuatu yang baru dan orisinal secara kebetulan, sebagaimana seorang anak yang bermain dengan balok-balok kayu dan membangun tumpukan yang menyerupai rumah dan kemudian menyebutnya rumah.

Conny Semiawan (dalam Mulyani, 2019, h. 8) Kreativitas adalah suatu proses yang menyebabkan lahirnya kreasi baru dan orisinal. Jika tidak ada hambatan yang mengganggu perkembangan kreativitas, cukup aman untuk mengatakan bahwa semakin cerdas anak maka semakin ia dapat menjadi kreatif.

Berdasarkan dari beberapa definisi kreativitas, maka dapat saya simpulkan bahwa kreativitas merupakan sebuah kreasi dalam proses pembuatan sesuatu yang baru dan orisinal. Dan untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini di sekolah, maka pendidik perlu menyediakan dan menggunakan inovasi media pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya.

Munandar (2016, h. 9) melalui penelitian dari hasil studi korelasi dan analisis faktor membuktikan tes kreativitas sebagai dimensi fungsi kognitif yang relatif bersatu yang dapat dibedakan dari tes intelegensi, tetapi berpikir divergen (kreativitas) juga menunjukkan hubungan yang bermakna dengan berpikir konvergen (intelegensi).

Rachmawati (2017, h. 19-20) menyatakan bahwa kecerdasan dan kreativitas memiliki kaitan yang erat. Kreativitas merupakan salah satu ciri perilaku yang menunjukkan perilaku inteligent (cerdas). Perilaku anak cerdas yang ditunjukkan dengan skor IQ tinggi yang juga memiliki karakteristik kreatif.

Sebagai contoh anak yang lincah dalam berpikir yang sering kali ditandai dengan rasa ingin tahu yang besar, serta aktif dan giat dalam bertanya dan cepat tanggap dalam menjawab suatu persoalan. Contoh lain dari perilaku ini diantaranya adalah kritis, tanggap terhadap sesuatu, memiliki daya ingat yang baik dan efektif, mampu berkonsentrasi dalam waktu lama, dinamis dalam berpikir, menyukai hal baru yang membutuhkan pemikiran yang dalam.

Jean Piaget (dalam Masganti, 2017, h.50) juga menyampaikan bahwa anak-anak membangun sendiri secara aktif dunia kognitif mereka. Informasi tidak sekedar dituangkan kedalam pikiran anak lewat lingkungan, anak-anak menyesuaikan pemikiran mereka untuk mendapatkan gagasan-gagasan baru. Proses ini sering dikenal dengan istilah asimilasi dan akomodasi.

Kesimpulan dari pernyataan diatas, bahwa kecerdasan dan kreativitas memiliki hubungan yang sangat erat. Dimana anak dengan intelegensi yang tinggi akan memiliki banyak ide atau imajinasi dalam berkreasi dan membuat sesuatu yang baru dan orisinal. Kemampuan memproses informasi yang diperoleh melalui panca inderanya, serta kemampuan untuk menciptakan karya melalui intelegensi.

TK Az-Zahra Kota Subulussalam yang saya jadikan tempat penelitian melalui observasi awal yang saya lakukan, masih menggunakan media audio, media visual, dan media audiovisual dalam kegiatan pembelajaran di kelas atau bisa disebut media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi. Dan sesuai dengan pengamatan saya, anak-anak di TK Az-Zahra Kota Subulussalam masih rendah dalam mengembangkan ide atau imajinasinya. ini terbukti saat anak-anak ditugaskan untuk menggambar bunga atau membuat suatu karya dari bahan

plastisin, anak-anak hanya terfokus pada contoh bunga atau contoh karya yang di tunjukkan oleh guru di kelas.

Sedangkan menurut Torrance (dalam Munandar, 2016, h. 9) menyatakan bahwa subjek yang nilai kreativitasnya tinggi dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingatan serta faktor-faktor lain yang diukur dengan menggunakan tes intelegensi baik itu daya imajinasi, rasa ingin tahu, dan orisinalitas suatu subjek.

Sehingga dari pernyataan Torrance (dalam Munandar, 2016, h. 9) terkait kreativitas anak di TK Az-Zahra Kota Subulussalam, seharusnya dalam penyelesaian tugas seperti menggambar bunga dan membuat suatu karya dari plastisin. Anak dapat mengembangkan ide atau imajinasinya. Sebagai contoh menggambar bunga dengan berbeda bentuk, jumlah bunga, dan warna yang berbeda dari gambar guru. Demikian pula, dengan membuat suatu karya dari bahan plastisin, seharusnya anak dapat lebih berkreasi dalam membuat suatu karya baik itu dari bentuk, warna, dan jumlah karya yang akan dibuat oleh anak dari bahan plastisin.

Saya juga sempat melakukan wawancara secara langsung dengan Kepala Sekolah di TK Az-Zahra Kota Subulussalam yaitu Ibu Indah Puspita, S.E terkait pengalaman beliau dengan media pembelajaran berbahan *loose parts*. Hasil wawancara saya dengan Ibu Indah Puspita, S.E ternyata di TK Az-Zahra pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media berbahan *loose parts* namun terkendala. Kendala tersebut berasal dari pendidik di TK Az-Zahra yang masih belum banyak memahami tentang media *loose parts*, dikarenakan kurangnya panduan serta contoh-contoh dari komponen *loose parts* tersebut.

Terkait dengan masalah di atas, saya juga melihat permasalahan yang sama dengan artikel yang saya baca. Tepatnya di artikel Munawar dan Chandra (2021, h. 338-356) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Daya Kreativitas Menggunakan Media *Loose Part* Pada Kelompok B Di RA As-Syuhada Tlogosari Kulon Semarang”. Dimana penelitian ini juga mengemukakan masalah anak-anak masih monoton dalam mengembangkan kreativitasnya, sebagian besar anak masih ragu-ragu dan kurang imajinasi dalam mengkreasikan bentuk suatu bangunan.

Kesimpulan dari permasalahan diatas dapat dikatakan bahwa sebagian besar permasalahannya ada pada pendidik itu sendiri, yang kurang memahami pembelajaran dengan menggunakan media dari material *loose parts* dan kurangnya panduan pembelajaran *loose parts* serta contoh komponen-komponen material *loose parts*.

Dari permasalahan yang saya temukan di TK Az-Zahra Kota Subulussalam, maka peneliti terdorong untuk membuat sebuah buku panduan pembelajaran *loose parts* yang akan digunakan oleh pendidik di TK Az-Zahra Kota Subulussalam guna mempermudah pendidik untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media dari material *loose parts*. Dan pada penelitian ini, peneliti meminta izin kepada pihak sekolah untuk menggunakan tema yang ada disemester dua yaitu alam semesta dengan sub tema bumi dan tema spesifik (pegunungan, perkotaan, pedesaan, dan pesisir pantai).

Terkait dengan pembelajaran *loose parts* yang dibahas pada saat ini, ternyata *loose parts* ini erat kaitannya dengan salah satu model pendidikan anak usia dini yang dikemukakan oleh filsuf yang bernama Reggio Emilia. Dimana dalam

pembelajaran Reggio Emilia (dalam Yus Anita, 2011, h. 38) berkeyakinan bahwa anak memiliki kemampuan yang tidak terbatas. Sehingga pembelajaran ditujukan untuk membantu anak-anak belajar dengan membangun konstruksi pembelajaran mereka sendiri, dimana mereka dapat belajar sesuai dengan tingkatan usianya yang semua dilakukan dengan cara berpikir yang ekspresif, komunikatif, dan ilmiah. Dikatakan erat kaitannya antara pembelajaran *loose parts* dengan model pendidikan yang dikemukakan oleh Filsuf Reggio Emilia karena topik yang digunakan dalam kegiatan belajar dapat diperoleh melalui pembicaraan dengan anak-anak. Anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, bereksperimen dengan melakukan coba dan coba lagi tanpa perlu disalahkan (*trial and error*). Begitu juga dengan pembelajaran berbahan *loose parts*, dimana anak dibebaskan untuk membuat suatu karya yang sesuai dengan apa yang dilihat anak atau suatu ide yang keluar dari imajinasi anak dan menuangkan idenya dengan cara bereksplorasi dengan material-material *loose parts* untuk mengenali bentuk, ciri, tekstur, warna, dsb. Dalam mengeksplorasi anak akan bermain coba-coba dan salah (*trial and error*).

Rahardjo, (2019, h. 312) juga 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*.

Sally Haughey (dalam Siantajani, 2020, h. 12) mengemukakan 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 lain. Dapat berupa benda alam ataupun sintesis.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *loose parts* adalah material yang sifatnya terbuka sehingga dapat dengan mudah dibawa, dipindahkan, digabungkan, didesain ulang, dipisahkan, dan disatukan kembali dengan berbagai cara. Sehingga dengan adanya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan material *loose parts* dapat mengundang dan meningkatkan kreativitas anak usia dini, karena dalam pembelajaran dengan menggunakan material *loose parts* anak dibebaskan untuk menuangkan ide dan imajinasinya tanpa adanya aturan yang harus diikuti oleh anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan oleh peneliti, maka masalah yang muncul dan teridentifikasi yaitu:

- a. Penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi dalam menstimulus kreativitas pada anak usia dini.
- b. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif serta imajinatif anak usia dini di TK Az-Zahra Kota Subulussalam.
- c. Tidak adanya panduan yang digunakan oleh pendidik dalam menerapkan pembelajaran berbahan *loose parts*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, untuk memfokuskan penelitian ini peneliti membatasi masalah tersebut pada

“pengembangan buku panduan pembelajaran *loose parts* dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini kelompok TK B Az-Zahra Kota Subulussalam”.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kelayakan produk panduan pembelajaran berbahan *loose part* dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini Kelompok TK B Az-Zahra Kota Subulussalam?
2. Bagaimanakah keefektifan produk panduan pembelajaran berbahan *loose parts* dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini Kelompok TK B Az-Zahra Kota Subulussalam?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kelayakan produk panduan pembelajaran berbahan *loose parts* dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini Kelompok TK B Az-Zahra Kota Subulussalam.
2. Untuk mengetahui keefektifan produk panduan pembelajaran berbahan *loose parts* dalam menstimulasi kreativitas anak usia dini Kelompok TK B Az-Zahra Kota Subulussalam.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan pengaruh positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan secara teoretis dan secara praktis.

a. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan yang berarti dalam bidang pengetahuan, khususnya bidang pendidikan anak usia dini mengenai buku

panduan pembelajaran *loose parts* dua komponen yaitu bahan alam dan bekas kemasan dalam menstimulasi kreativitas anak.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- 1) Bagi kepala sekolah, sebagai masukan atau evaluasi bagi kepala sekolah guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan disekolah serta sebagai informasi dalam mengarahkan kinerja guru PAUD disekolah untuk menyediakan material-material *loose parts* sebagai media dalam kegiatan pembelajaran untuk menstimulasi kreativitas anak .
- 2) Bagi guru PAUD, panduan pembelajaran sebagai tambahan sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, agar pembelajaran dapat menjadi lebih kreatif serta dapat menstimulasi kreativitas anak usia dini.
- 3) Bagi anak, dapat membantu memberikan solusi atas masalah yang dihadapi anak terkait sulitnya anak untuk mengembangkan ide atau gagasan baru melalui media material pembelajaran yang dapat menstimulasi kreativitas anak usia dini.
- 4) Bagi Peneliti, memperoleh pengetahuan lebih dalam khususnya mengenai kemampuan kreativitas melalui pengembangan panduan pembelajaran berbahan *loose parts* sehingga peneliti juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari