

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini selanjutnya disingkat PAUD, berupaya mengembangkan motorik anak berbasis belajar sambil bermain, masa PAUD merupakan periode emas, perkembangan kemampuan disebut dengan golden age, kemampuan yang dapat dikembangkan pada aspek pertumbuhan dan perkembangan sangat cepat. Pendidikan diberikan pada PAUD, memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan dasar kemampuan kognitif, sosial, dan emosional anak. ketiga aspek tersebut krusial dalam penyelenggaraan tahap perkembangan anak sebagai pondasi yang kuat untuk meningkatkan sumber daya manusia bagi pengembangan yang berkualitas sejak dini.

Selain itu sekolah yang merupakan tempat bagi anak-anak untuk mendapatkan pembelajaran juga menstimulus perkembangan kemampuan anak guna memperkuat karakter dan potensi anak sejak dini termasuk dalam kemampuan kreativitas.

Kemampuan kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki oleh anak dan termasuk aspek yang paling penting dalam perkembangan anak usia dini. Kreativitas juga berkaitan dengan kemampuan seni, kemampuan berpikir kritis, memiliki ide baru/orisinal, menghasilkan karya, berimajinasi seperti bisa melihat yang abstrak dan pemecahan masalah menjadi sesuatu yang bermakna dan bermanfaat.

Dalam upaya pengembangan kecerdasan atau kemampuan anak dalam aspek Kognitif, Sosial Emosional, Religi maupun Kinestetik., namun kenyataan belum semua anak bisa menunjukkan sikap mengembangkan karakteristik baik ide, sikap, maupun terhadap sesuatu kegiatan dalam pembelajaran khususnya diluar, diantaranya masih kita temukan anak-anak usia 4-5 tahun jika dihadapkan pada suatu kegiatan bermain dengan mata tertutup hanya diam tanpa terlihat lawan apapun seolah-olah tanpa ide yang unggul untuk memutuskan bahkan bingung mau diapakan permainan ini. Kegiatan tidak sesuai penjelasan guru atau orang tuanya. Contoh lain ada anak yang hanya diam atau mengambil mainan tidak gesit atau rebahan, kami yang diberikan dan diajarkan.

Salah satu upaya salah satunya upaya mengembangkan karakter, guru dapat menggunakan media *Loose Part*.. Media *loose part* merupakan suatu bahan yang digunakan guru saat pembelajaran yang berpusat pada diri anak dalam hal memadukan teori dan pengalaman praktek baik yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah.

Media *Loose Part* menjadi solusi inovatif untuk mengatasi tantangan tersebut. Loose part adalah benda-benda bebas seperti batu, kerang, kayu, atau bahan lain yang bisa dipadukan dan diatur oleh anak-anak sesuai keinginan mereka. Penggunaan media *loose part* diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif, karena selain menyenangkan, media ini juga dapat mendorong anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

Oleh sebab itu banyak tulisan, artikel maupun penelitian terkait penggunaan Media *Loose Part* , seperti penelitian yang dilakukan oleh (Nurlina, Bachtiar, & Ichsan, 2022),“Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa,” kreativitas anak mengalami peningkatan setelah anak diberikan tindakan melalui kegiatan menggunakan bahan *Loose Part* yang memberikan kebebasan anak untuk bereksplorasi, memilih bahan dan warna yang cocok, bebas menggunting, menyobek, memotong, dan menggulung bahan yang sesuai dengan kemauannya serta menggunakan alat yang disediakan sesuai dengan kebutuhan anak.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Kafolamau & Rahardjo, 2022)” Hasil penelitian menunjukkan dalam penggunaan media *loose part* memiliki dampak positif terhadap kreativitas anak. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan ini menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis, imajinasi, dan keterampilan problem-solving. Mereka lebih aktif dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan lebih berani untuk bereksperimen dengan ide-ide baru.

Sejalan dengan ini, penelitian yang dilakukan oleh (Lismayani, dkk, 2023) tentang “Pengaruh Media *Loose Part* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukkan,“ kreativitas anak rata-rata diperoleh nilai 16,25 dan setelah diberikan perlakuan meningkat sebanyak 22,63. Melalui penggunaan media anak akan lebih kreatif sehingga mampu menciptakan ide, gagasan, ataupun suatu produk kreativitasnya sendiri. Terlihat pada saat belum diberikan perlakuan, masih ada 25% anak dalam kategori berkembang sesuai

harapan. Terjadi peningkatan 25% pada saat anak telah diberikan perlakuan, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media loose part terhadap kreativitas anak usia dini.

Kenyataan di lapangan khususnya, beberapa anak di TK Nurul Barokah Palembang masih terdapat permasalahan terkait kreativitas anak usia 5-6 tahun khususnya pada kelas B. ditemukan bahwa tingkat rasa ingin tahu anak masih rendah, anak belum memiliki inisiatif dalam berkreativitas, anak belum mampu membuat suatu karya sesuai dengan idenya sendiri, anak masih terpaku oleh arahan dari guru, anak belum bisa menuangkan imajinasinya untuk menghasilkan suatu karya salah satunya dengan menggunakan media *Loose Part*.

Berdasarkan observasi dan pengalaman selama pembelajaran yang dilakukan di TK IT Nurul Barokah Palembang diperoleh gambaran di kelas B dengan anak yang berjumlah 12 orang dimana dari keseluruhan siswa terdapat 4 orang anak sudah terlihat kreativitas dengan menunjukkan sikap dan tindakan, sikap ingin bertanya, berinteraksi dengan teman sebaya, sudah bisa merubah bentuk, berimajinasi seperti bisa melihat yang abstrak, memiliki ide baru, berpikir kritis, menghasilkan karya serta memecahkan masalah, tetapi masih ada 8 anak yang belum mampu menunjukkan atau mengembangkan kreativitas diantaranya untuk merubah warna, merubah bentuk, belum bisa bertanya kalau belum memahami atau belum bisa mengubah sesuatu menjadi sebuah idenya, anak yang belum pernah melakukan kegiatan seperti berimajinasi, belum

hasilkan selain yang di contoh guru, memiliki ide baru, belum bisa berpikir kritis, dan belum bisa menghasilkan karya.

Dalam proses pembelajaran disekolah sejauh ini belum menggunakan media *loose part*, maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian dalam rangka meningkatkan kreativitas anak yang berjudul “**Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Kelas B Melalui Media *Loose Part* di TK IT Nurul Barokah Palembang**”.

1.2 Masalah Penelitian

Masalah pada penelitian adalah :

1. Masih ada 8 orang anak belum menunjukkan kreativitas dalam mengembangkan ide baru, berpikir kritis, menghasilkan karya, dan berimajinasi.
2. Media *Loose Part* belum pernah di ajarkan dalam pembelajaran di TK IT Nurul Barokah Palembang.

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, peneliti berupaya membatasi pada masalah ini adalah :

1. 9 orang anak belum mampu membentuk gambar baru (menghasilkan karya) selain yang di contoh,
2. Media *Loose Part* belum secara efektif di gunakan guru dalam mengembangkan kreativitas anak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar lingkup masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana cara membentuk gambar untuk menghasilkan karya pada anak usia dini?
2. Bagaimana cara menggunakan media *Loose Part* di dalam pembelajaran anak secara efektif untuk meningkatkan kreativitas anak?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media *loose part* dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelas B di TK Nurul Barokah Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai:

- 1) Media *Loose Part* dapat dijadikan salah satu media pembelajaran,
- 2) Kreativitas anak khususnya kreativitas anak dalam merubah warna, merubah bentuk sesuai dengan imajinasi untuk menciptakan suatu karya yang baru.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi :

1. Bagi Anak

Penelitian ini dapat membantu mereka untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui media *loose part*.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru dalam penggunaan media *Loose Part* dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan masukan dan dapat dijadikan dasar bagi penelitian lebih lanjut dengan topik permasalahan yang sama, melalui media pembelajaran.

