

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia terlahir dengan potensi kreatif yang di bawa dengan harapan akan dikembangkan dengan optimal agar dapat menjadi bekal dalam menjalani kehidupan di dunia. Berpikir kreatif bagi kehidupan sehari-hari membuat hidup menjadi lebih menarik dan tidak membosankan karena kita selalu mencari cara baru dalam melakukan sesuatu sehingga banyak hal yang bervariasi. Meningkatkan apresiasi terhadap karya dan ide orang lain meningkatkan motivasi hidup agar lebih maju lagi. Oleh sebab itu manusia dituntut untuk memiliki kemampuan kreatif.

Kreativitas diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan hal-hal yang baru atau sesuatu yang sudah ada menjadi konsep yang ada sebagai konsep baru, menemukan cara-cara dalam pemecahan masalah yang tidak bisa ditemukan oleh kebanyakan orang, menghasilkan inspirasi atau ide-ide baru yang belum pernah ada, dan melihat adanya berbagai kemungkinan-kemungkinan yang terjadi.¹

¹ Diana Vidya Fakhriyani, *PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI, Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol. 4, No. 2, (Desember, 2016),

Kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara individu dengan lingkungannya, atau kemampuan seseorang untuk menciptakan suatu hal yang baru.² Kreativitas pula bisa di definisikan menjadi kemampuan untuk membentuk sesuatu yang baru. Kreativitas ialah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan almah dalam berfikir, serta kemampuan untuk menggabungkan gagasan.³ Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini karena dengan adanya kreativitas memungkinkan anak menjadi individu yang berkualitas dalam hidupnya. Anak akan mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan juga anak mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

Pendidikan pada anak usia dini sangat ditentukan oleh pendidikannya. Namun kadang kala pendidik kurang tahu perihal pentingnya memupuk kreativitas anak sejak usia dini. Kreativitas seorang anak tidak akan berkembang jika lingkungan sekitar tidak mendukung. Oleh sebab itu lingkungan pendidikan dalam hal ini sekolah memegang peranan penting dalam mengembangkan kreativitas anak.

Terdapat minimnya ide-ide kreatif dari sebagian anak di RA Al-

Hal 194

² Yeni Rohmawati, dkk, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (Jakarta:Kencana, 2011) Hlm. 13

³ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta:Gramedia, 1999 hlm. 51

Ansor 1 dalam kreativitas dan guru kurang dalam memanfaatkan barang-barang yang ada disekitarnya untuk meningkatkan kreativitas anak, sehingga anak terbiasa dengan media yang sudah jadi atau siap saji.⁴ Seharusnya anak juga dikenalkan dengan lingkungan sekitar, agar anak dapat mengembangkan imajinasi dan mengeluarkan ide-idenya seperti berkreasi menggunakan benda-benda yang tidak terpakai di sekitarnya. Dengan kegiatan tersebut anak dapat berimajinasi untuk membuat kreasi yang diinginkannya. Sehingga bisa memanfaatkan barang-barang dengan kreativitasnya sendiri.

Untuk mengembangkan berbagai cakupan kreativitas dibutuhkan media dan bahan yang berbeda diluar menggambar dan mewarnai. Lingkungan bermain anak sebenarnya kaya dengan berbagai material-material yang dapat mentimulasi berbagai aspek perkembangan anak, terlebih lagi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Baik material alam maupun material buatan. Namun, banyak lembaga pendidikanyang tidak menyadari hal tersebut.

Maka dari itu anak hanya diajarkan bagaimana menghasilkan karya sesuai dengan apa yang sudah dibuat oleh gurunya. Padahal anak dapat menghasilkan berbagai karyanya sendiri yang merupakan bentuk visualisasi dari imajinasi yang dimiliki dengan berbagai material atau

⁴ Observasi siswa kelompok B2 di RA Al-Ansor 1, Puloampel, Oktober 2022

media yang ada di lingkungan sekelilingnya. Kegiatan-kegiatan pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada anak-anak. Biarkan anak dengan bebas melakukan, memegang, menggambar, membentuk maupun membuat dengan caranya sendiri.

Memunculkan daya kreativitas anak dengan dengan membiarkan anak menuangkan imajinasinya. Ketika anak mengembangkan keterampilan kreatif, maka anak tersebut juga bisa membentuk ide-ide yang inovatif serta jalan keluar dalam menyelesaikan masalah dan meningkatkan kemampuan pada mengingat sesuatu. Ada aneka macam cara dalam mengembangkan kreativitas pada anak. Yaitu dengan cara menggambar, melukis, membentuk mozaik, serta membuat hasil karya sendiri dengan material alam maupun material buatan (*Media Loose Parts*).

Pemilihan media merupakan salah satu hal yang penting untuk dipertimbangkan guru. Apabila materi yang akan disampaikan menarik, namun media yang dipilih kurang sesuai, maka anak tidak akan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah media loose parts. Loose parts adalah media yang dapat digabungkan, dibawa, disatukan, dirancang ulang, dibentuk lagi menjadi barang yang utuh sesuai kreatifitas. ⁵ Loose

⁵ Muhammad Reza, *IMPLEMENTASI PERANCANGAN MEDIA LOOSE*

parts merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak sangat bermanfaat untuk menumbuhkan kreatifitas anak. Media *loose parts* adalah pemanfaatan benda-benda disekitar yang dapat dibentuk dan digunakan dengan berbagai cara dan berbagai hal sehingga menimbulkan kreatifitas anak dalam penggunaan benda-benda tersebut, dengan adanya media *loose parts* ini dapat memancing pemikiran kritis pada anak dan dapat dicarikan jalan keluarnya.⁶

Penggunaan media *loose parts* ini menjadi sumber belajar yang diperlukan anak untuk bermain dan dapat menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak untuk bermain, sehingga apapun bisa digunakan anak untuk bermain. Karena *loose parts* tidak memiliki ramuan khusus sehingga memberikan kemungkinan-kemungkinan yang tak terbatas.⁷ Anak usia dini memiliki pemikiran unik yang dapat menghasilkan berbagai karya sesuai dengan apa yang mereka lihat dan dengar. Berbagai karya yang disesuaikan dengan imajinasi anak dapat dibuat. Melalui penggunaan *loose parts* ini si anak dibimbing dan difasilitasi untuk terus mengeluarkan imajinasi-imajinasi kreativitasnya serta

PARTS PADA GURU TAMAN KANAK-KANAK, Jurnal Program Studi PGRA, Volume 8 Nomor 1 Januari 2022, hlm 6

⁶ Uyu Mu'awwanah, dkk, *Implementation of Loose Part Media to Increase Creativity in Early Childhood*, Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER), Volume 1 No 2 (2022), hlm 88

⁷ Yuliaty Siantajami, *Loose part: Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*, (Semarang:Sarang SeratusAksara,2020), hlm 9

mengkongkritkan atau membuatnya menjadi sebuah karya nyata sehingga anak merasa memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasi sesuai kemampuannya. Namun masih terdapat beberapa sekolah yang memang masih belum bisa mengarahkan penggunaan media *loose parts* sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil uraian diatas peneliti tertarik untuk mengambil judul “Penggunaan Media *Loose Parts* untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Kelompok B2 di RA Al-Ansor 1, Kel. Argawana Kec. Pulo Ampel Kab. Serang Banten”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kreativitas anak kelompok B2 di RA AL-ANSOR 1 belum berkembang secara menyeluruh
2. Minimnya ide membuat kreasi dari benda sekitar pada kelompok B2 di RA AL-ANSOR 1
3. Kurangnya stimulasi guru dalam mengembangkan kreativitas anak

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media *Loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak pada kelompok B2 di RA Al-Ansor 1?
2. Apakah faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak pada anak kelompok B2 di RA Al-Ansor 1?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui penggunaan media *Loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak pada kelompok B2 di RA Al-Ansor 1.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan media *loose parts* untuk mengembangkan kreativitas anak pada kelompok B2 di RA Al-Ansor 1.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian penggunaan media *loose parts* untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Al-Ansor 1 Kecamatan Pulo Ampel diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang ilmu pendidikan, khususnya bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mengenai pengembangan kreativitas anak

melalui media *loose parts*. Dapat meningkatkan kualitas ilmu pengetahuan dan pengaplikasiannya dalam dunia pendidikan. Memperoleh alternatif pembelajaran baru yang menyenangkan serta memperbanyak wawasan terkait pengembangan kreativitas anak usia dini. Mendapatkan pembelajaran dengan cara baru yang kreatif, produktif, inovatif dan menyenangkan melalui penggunaan media *loose parts*. Selain itu, anak dapat memiliki kebebasan untuk berekspresi dan berkreasisesuai dengan kemampuannya.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terbagi menjadi lima bab sebagaiberikut:

BAB I Pendahuluan terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II Kajian Teori terdiri dari: Definisi Kreativitas Anak Usia Dini, Media *Loose Parts*, Penelitian yang Relevan, dan Kerangka Berfikir.

BAB III Metodologi Penelitian terdiri dari: Jenis penelitian, Tempat dan waktu penelitian, Subjek penelitian, Sumber data, Pengumpulan data, Analisis data.

BAB IV Analisis Hasil Penelitian

BAB V Penutup terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN