

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), adalah masa peletakan dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak di mana pada masa usia dini anak akan menerima apakah itu makanan, minuman, serta stimulasi dari lingkungannya memberikan kontribusi yang sangat besar pada pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini sangat penting untuk membantu proses tumbuh kembang anak, khususnya bagi anak usia 5-6 tahun, pada masa ini anak sangat peka dengan segala sesuatu yang ada di lingkungannya seperti perilaku positif, maka akan mengarahkan anak pada perilaku yang baik sedangkan perilaku negatif, akan mengarahkan anak pada perilaku yang tidak baik. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 tahun 2014, pendidikan anak usia dini juga merupakan suatu upaya pembinaan yang di tunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk stimulasi yang pada dasarnya adalah upaya-upaya intervensi untuk menciptakan lingkungan sekitar anak usia dini agar mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, intervensi merupakan sejumlah informasi yang diatur melalui pembelajaran

tertentu untuk pertumbuhan, perkembangan maupun perubahan perilaku. Anak yang mengalami hambatan ataupun problema perkembangan tidak akan berkembang secara optimal, Menurut Nurtiani, & Rahmah (2020 : 1).

Anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat. Usia dini merupakan kesempatan baik bagi anak untuk belajar. Proses perkembangan manusia secara utuh telah dimulai sejak janin dalam kandungan dan memasuki usia emas (*the golden age*) sampai usia enam tahun. Usia 0-6 tahun merupakan masa peka bagi anak karena perkembangan kecerdasannya mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Untuk mengembangkan dan menstimulasi setiap perkembangan anak maka disediakanlah suatu wadah dalam jenjang pendidikan, yang disebut dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Menurut Handayani & Nurhafizah (2019: 45)

Salah satu aspek perkembangan yang dapat mengasah kecerdasan anak yaitu dengan adanya kreativitas. Kreativitas pada perkembangan anak sangat diperlukan, mengingat masa-masa *golden age* merupakan masa yang terjadi hanya sekali seumur hidup. Yusuf LN (2011: 23) memaparkan bahwa pada usia *golden age* dapat diperinci menjadi 2 masa, yaitu masa vital dan masa estetik. Pada masa vital, anak menggunakan fungsi-fungsi biologisnya untuk menemukan berbagai hal dalam dunianya. Sementara pada masa estetik, dianggap sebagai masa perkembangan rasa keindahan.

Pada masa ini, anak menggunakan panca inderanya untuk berkreasi di bidang seni. Kegiatan membentuk dan menghasilkan suatu karya melalui berbagai variasi bahan merupakan salah satu kegiatan anak dalam berkreasi di bidang seni. Karena melalui kegiatan tersebut, anak dapat mengembangkan imajinasi dan rasa percaya diri, sehingga kreativitas anak di masa *golden age* dapat berkembang dengan baik. Namun terkadang kreativitas anak dapat terhambat karena kurangnya latihan dan kurangnya imajinasi anak dalam membentuk, sehingga antusiasme anak dalam berkreasi dapat berkurang. Berbagai strategi dapat digunakan untuk mengoptimalkan kegiatan membentuk di area seni, yaitu dengan menggunakan media yang baik agar kreativitas anak dapat meningkat. Media pembelajaran berupa mainan edukatif merupakan salah satu media yang dapat mengembangkan kreativitas dalam bermain. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam meningkatkan kreativitas anak adalah media *loose part*.

Loose part adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose part* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak, dikarenakan *loose part* merupakan media bahan ajar yang kegunaannya dalam pembelajaran anak tidak pernah ada habisnya dan juga bahan ajar ini dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi berbagai aspek perkembangan anak, pemecahan masalah, kreativitas, konsentrasi, motorik halus, motorik kasar, sains, pengembangan bahasa, seni, dan logika berpikir matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada anak kelompok B3 di TK Cendikia Aceh Besar pada bulan Februari tahun 2024, diketahui bahwa kreativitas anak masih rendah, hal ini terlihat pada kegiatan mewarnai, menggambar dan membentuk, anak cenderung masih meniru temannya sehingga hasil yang didapatkan belum maksimal. Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti ingin menggunakan suatu media pembelajaran yang berguna untuk menstimulasi kreativitas anak, yaitu dengan menggunakan media *loose part*. Media *loose part* yang digunakan adalah dengan bahan alam.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Loose Part Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Kelompoik B Di TK Cendikia Aceh Besar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kreativitas anak belum sepenuhnya meningkat, karena kurangnya daya imajinasi anak dalam membuat suatu karya.
2. Respon anak selama proses pembelajaran pada kegiatan membentuk, menggambar dan mewarnai di area seni dinilai masih kurang, karena sebagian anak tidak terlalu antusias dengan media yang digunakan pada saat proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi di atas, peneliti melakukan penelitian di TK Cendikia agar dapat menstimulasi kreativitas anak dalam proses

pembelajaran di area seni dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *loose part* yang dimana peneliti menggunakan media *loose part* dari bahan alam. Pembatasan masalah ini dibatasi oleh kreativitas diantaranya *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian) dan *elaboration* (perincian).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada “Apakah media pembelajaran berbasis *loose part* bahan alam efektif untuk menstimulasi kreativitas anak kelompok B3 di TK Cendikia Aceh Besar?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *loose part* dalam menstimulasi kreativitas anak kelompok B3 di TK Cendikia Aceh Besar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian media berbasis *loose part* adalah untuk menstimulasi kemampuan kreativitas dan diharapkan dapat bermanfaat bagi :

a. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah kreativitas dan inovasi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berkualitas bagi peserta didiknya.

b. Bagi Sekolah

Dengan adanya media berbasis *loose part* dapat memberikan wawasan atau pengetahuan baru tentang penggunaan media *loose part*.

c. Bagi Anak

Dengan menggunakan media berbasis *loose part* dapat mengasah kemampuan kreativitas dan imajinasi anak didik serta menambah pengalaman baru bagi anak.

d. Bagi peneliti

Mendapatkan pengetahuan baru tentang pentingnya media pembelajaran berbasis *loose part* bagi perkembangan kreativitas anak dan juga menemukan alternatif lain untuk menstimulasi kemampuan kreativitas dan imajinasi anak melalui media *loose part*.

1.7 Definisi Istilah

Media pembelajaran *loose part* adalah bahan yang dapat dipindahkan, dibawa, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dengan berbagai cara. *Loose part* menciptakan kemungkinan kreasi tanpa batas dalam aktifitas pembelajaran dan mengundang kreativitas anak.

Kreativitas adalah kemampuan individu dalam menggunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh karena interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain serta lingkungan, tentunya untuk membuat koneksi dan hasil yang baru juga memiliki makna.