

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Yuniarti, 2010)

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berada pada jalur pendidikan formal, sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama TK adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/prilaku, dan keterampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya disekolah dasar. Untuk dapat menggali potensi yang dimiliki oleh setiap anak maka diperlukan adanya usaha yang sesuai dengan kondisi anak masing-masing. (Bambang. 2018).

Pendidikan merupakan hal yang sangat mendasar bagi kehidupan manusia, salah satunya adalah pendidikan anak usia dini. PAUD merupakan pendidikan pertama dan utama dalam kehidupan anak. Pada masa ini merupakan saat yang paling tepat untuk memberikan stimulasi dan rangsangan yang baik untuk perkembangan anak dimasa selanjutnya (Hanum, 2017).

Dalam rangka meningkatkan kemampuan anak, peran pendidik (guru) sangat diperlukan sebagai upaya meningkatkan program pembelajaran TK dengan melaksanakan berbagai macam pengajaran yang salah satunya adalah pendekatan belajar sambil bermain sesuai dengan prinsip TK yaitu “bermain sambil belajar dan belajar seraya main”, hal ini merupakan cara yang paling efektif karena dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai kreativitas, melalui beragam Alat Permainan Edukatif (APE) yang sengaja dirancang berbeda dengan permainan pada umumnya yang ada ditoko-toko, memiliki ciri khas yang disesuaikan dengan karakteristik dan usia anak TK (Muskibin, 2012).

Pada anak usia dini kreativitas akan terlihat jelas ketika anak bermain, dimana ia menciptakan berbagai bentuk karya, lukisan ataupun khayalan spontanitas dengan alat mainannya. Pentingnya mengembangkan kreativitas pada anak usia dini agar menjadikan anak berani dan percaya dalam segala hal yang aktual. Menurut Kusumawardani dkk (2018) berpendapat bahwa idealnya kreativitas anak usia 5-6 tahun anak memiliki kelancaran atau fluency (kemampuan menghasilkan banyak gagasan), keluwesan atau flexibility (kemampuan mengemukakan berbagai pendekatan atau pemecahan masalah), keaslian atau originality (menggunakan cara yang asli), penguraian atau elaboration (menguraikan suatu benda secara jelas).

Anak yang kreatif yaitu anak yang mampu menciptakan ide, gagasan dengan kreativitasnya sendiri. Untuk mengoptimalkan kreativitas pada anak diperlukan cara untuk menarik minat anak belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan penggunaan media yang menarik minat anak dalam proses

pembelajaran. Menurut Guslinda & kurnia (2018:3) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan suatu bentuk, peralatan, metode, atau teknik yang digunakan dalam menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran. Menurut Tafonao (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran banyak sekali jenisnya dan bisa dibuat dari berbagai macam bahan. Salah satunya dari bahan lepasan atau *loose parts*.

Menurut Lestari (2022) berpendapat bahwa *loose parts* merupakan bahan-bahan pisahan yang dapat dipasang dan di copot, atau disatukan dengan benda lainnya sehingga dapat menciptakan suatu bentuk. Ada beberapa contoh bendabenda lepasan di sekitar anak yaitu: bahan alam (batu, kerikil, tanah, pasir, kerang, ranting daun), plastik (sedotan, botol, keranjang, pipa), logam (kaleng, koin, sendok), kayu dan Bambu (potongan kayu, tongkat, balok), benang dan kain (pita, benang, kain perca, kapas), kaca dan keramik (botol kaca, manik-manik, kelereng), bekas kemasan (kardus, gulungan tisu, karton telur) dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK IT Baitusshalihin Banda Aceh pada bulan Oktober 2024 menunjukkan bahwa kemampuan anak masih dikatakan masih kurang berkembang. Hal ini terlihat pada kegiatan membuat mozaik dari 20 anak terdapat 14 anak (70%) masih berada pada kategori belum berkembang (MB), sedangkan 6 anak (30%) yang kemampuannya berada

pada kategori sangat baik (SB), sedangkan hal ini dikarenakan anak belum mampu dalam menggunakan kemampuan kreativitasnya dengan baik.

Rendahnya kreativitas anak dipengaruhi oleh penggunaan media yang diberikan oleh guru, dengan penggunaan media yang menarik tentunya dapat meningkatkan kreativitas anak dengan baik. Salah satu media yang dapat digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak yaitu dengan penggunaan media *loose parts*.

Media *loose parts* merupakan alat permainan yang menggunakan benda-benda dari alam dan barang bekas, bebas dibentuk, dipisahkan, dicampurkan, dan mudah dipindahkan.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti bermaksud melakukan suatu kajian ilmiah berupa penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Pada Anak Kelompok B5 Di TK IT Baitussalihin Banda Aceh”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah media *loose parts* berpengaruh terhadap kreativitas pada anak usia dini kelompok B5 di TK IT Baitussalihin Banda Aceh.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media *loose parts* terhadap kreativitas pada anak usia dini kelompok B5 di TK IT Baitussalihin Banda Aceh.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi anak didik, hasil penelitian ini dapat dijadikan pemicu dan motivasi belajar, sehingga hasil belajar dan kreativitas anak meningkat.
2. Bagi peneliti, setelah melakukan penelitian ini peneliti lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran karena anak-anak lebih senang dan terampil dan lebih semangat mengikuti proses belajar mengajar.

1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara didalam sebuah penelitian. Menurut Arikunto (2018: 110) “hipotesis adalah sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai bukti melalui data yang terkumpul”. Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho : Penggunaan media *loose parts* berpengaruh terhadap kreativitas pada anak usia dini di kelompok B5 TK IT Baitussalihin Banda Aceh.

Ha : Penggunaan media *loose part* tidak berpengaruh terhadap kreativitas pada anak usia dini kelompok B5 TK IT Baitussalihin Banda Aceh.