



UNUGIRI
BOJONEGORO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap individu memiliki masa perkembangannya masing-masing yang dimulai dari usia dini hingga dewasa. Perkembangan bersifat sistematis, progresif atau maju dan berkesinambungan. Perkembangan tidak dapat di ukur akan tetapi dirasakan. Perkembangan pada usia dini dapat mempengaruhi kehidupan pada masa depan bagi setiap individu, oleh karena itu tercapainya tugas perkembangan pada anak usia dini sangat penting.

Usia dini adalah masa yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan individu. Agar dapat memberikan berbagai upaya pengembangan, maka perlu diketahui tentang perkembangan-perkembangan yang terjadi pada anak usia dini. Pengetahuan tentang perkembangan anak usia dini akan menjadi modal bagi orang dewasa untuk mempersiapkan berbagai rangsangan, jalur, strategi, metode, program, media atau alat bermain edukatif yang diperlukan untuk membantu anak berkembang dalam segala aspek, sesuai dengan kebutuhan anak pada setiap tahapan usia mereka.

Anak usia dini adalah kumpulan atau sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun.¹ Anak usia dini merupakan anak-anak yang berada fase perkembangan dan pertumbuhan. Pada usia tersebut para ahli

¹ Hartati, S. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departement Pendidikan Nasional.2005

menyebutnya sebagai masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Masa anak usia dini dimulai setelah bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu kira-kira usia 2 tahun sampai saat anak matang secara seksual, ia memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa serta akan berkembang menjadi manusia dewasa seutuhnya.²

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat diartikan bahwa anak usia dini merupakan anak-anak yang berada pada fase yang sangat penting yang disebut sebagai masa emas (*Golden Age*) yang tidak akan pernah terulang pada usia selanjutnya. Masa anak usia dini akan mempengaruhi masa-masa anak di usia dewasa sehingga pada masa ini anak-anak harus mencapai tugas perkembangan yang sesuai dan maksimal. Pada masa anak usia dini anak mengalami berbagai pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan pesat pada berbagai aspek. Pada periode ini terjadi hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya.

Anak belajar melalui berbagai cara, antara lain melalui imitasi, melakukan sesuatu atau mencoba dan mengalami.³ Lingkungan menyediakan sesuatu yang dibutuhkan anak, dan anak akan memanfaatkan apa yang ditawarkan oleh lingkungan. Orang dewasa dapat melatih, menjelaskan, dan

² Hurlock, Elizabeth B. *psikologi perkembangan*. Terjemahan ismiwidayanti dan soejarwo. Jakarta: Erlangga 1980

³ Einon, D. *Creative Play for 2-5s*. London: Octopus Publishing Group Ltd.2005

mengoreksi anak, atau menunjukkan sesuatu kepada anak. Oleh karena itu yang dapat dilakukan adalah membantu anak untuk melibatkan dan mendorong anak untuk mencoba dan mengalami. Anak mempunyai bakat atau kemampuan yang telah dibawa sejak lahir, namun bakat atau kemampuan tersebut tidak akan berkembang apabila tidak memperoleh rangsangan dari lingkungannya.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk stimulasi yang pada dasarnya adalah upaya-upaya intervensi yaitu menciptakan lingkungan sekitar anak usia dini agar mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak termasuk dalam mengembangkan kreativitas anak dalam belajar.

Salah satu kemampuan yang penting dimiliki anak usia dini di abad 21 adalah kreativitas. Reagan menyatakan bahwa *The Partnership for 21st century* mengidentifikasi empat "*Learning and Innovation skills*", yang merupakan 4 hal paling pokok harus dimiliki, yaitu: *creativity, critical thinking, communication, collaboration*.⁴ Keterampilan abad 21 sering disebut 4Cs, dalam bahasa Indonesia bisa diingat dengan singkatan 4K, yaitu kreativitas, kritis, komunikasi, kerjasama. Hal ini seperti teori Bloom yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang paling tinggi dalam aspek perkembangan kognitif. Oleh karena itu, kreativitas penting diberikan pada Pendidikan Anak Usia Dini.

Kreativitas belajar adalah suatu kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru selama proses belajar. Kreativitas adalah kemampuan

⁴ Reagan, M. *STEM-Infusing the Elementary Classroom*. California: Corwin, a Sage Publishing Company. 2016

seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.⁵ Kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat.⁶ Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.⁷ Maka dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan ide, gagasan yang dikombinasikan dari hasil penemuan-penemuan sebelumnya, akhirnya menjadi karya baru yang berguna.

Munculnya kreativitas anak dapat di rangsang dengan berbagai macam permainan. Layanan pendidikan yang diperoleh anak-anak di lingkungan sekolah Raudhatul Athfal (RA) dapat diberikan melalui permainan-permainan sederhana yang mampu menstimulus timbulnya kreativitas anak dalam belajar. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Mulai bermain secara alamiah anak menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri. Dalam bermain anak-anak dapat menghargai perasaan

⁵ Supriyadi, D. *Kreativitas Kebudayaan & Perkembangan Iptek*, Bandung: Alfabeta. 2001

⁶ Munandar, Utami. "*Pengembangan Emosi dan Kreativitas*". Jakarta ; Rineka Cipta. 2004

⁷ Sukanti, Endang R. dkk. *Bermain dan Kreativitas sebagai Fondasi bagi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. FIK UNY: Yogyakarta. 2010

orang lain dan merasakan kepercayaan diri mereka dalam proses yang dinamis, hal-hal yang terpenting untuk dirinya dan pengalaman bermain yang positif.⁸

Pelatihan yang di adakan oleh himpaudi kepada banyaknya guru sehingga aktivitas pembelajaran semakin berkembang, pada akhirnya menimbulkan inovasi inovasi yang di lakukan terhadap pembelajaran salah satunya yang dilalui di RA Al-ihsan yakni mengembangkan model *Loose Part* dengan tema diri sendiri sub tema kebutuhanku.

Kreativitas memiliki fungsi mengembangkan seluruh kemampuan potensi anak dalam menggambarkan perasaan serta memperoleh sesuatu yang baru berkaitan dengan proses pembelajarannya. Jika potensi yang dimilikinya dikembangkan dengan baik melalui rancangan pembelajaran bermain kreatif, eksploratif perihal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Heldanita, 2018) yang menguatkan lingkungan sebagai salah satu media eksploratif yang berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak karena anak sebagai manusia unik selalu berinteraksi dengan lingkungan sekitar dalam menggali pengalaman belajarnya.⁹

Fenomena lapangan yang ditemukan di Ra Al-Ihsan Desa Kenongosari Kecamatan Soko Kabupaten Tuban diketahui bahwa banyak anak-anak yang memiliki kreativitas belajar rendah, hal ini diketahui dari kegiatan observasi yang dilakukan pada 27 Juni 2022 yang menunjukan bahwa anak-anak kurang

⁸ Catron, Carol E & Allen, jan. *Early Childhood Curriculum A Creative-play Modell*. New Jersey : Prentice-Hall. 1999

⁹ Heldanita, *Pengembangan Kreativitas melalui eksplorasi. Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang anak usia dini*. 2018

tanggap dan hanya mengikuti apa yang diarahkan oleh guru mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Anak-anak kurang mampu dalam menciptakan suasana atau sesuatu yang baru terhadap objek-objek yang ada di lingkungan sekolahnya. Hal tersebut diperkuat dengan adanya data observasi yang dilakukan oleh guru kelas pada sebuah permainan, yang mana pada permainan tersebut setiap anak harus membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan kemampuan dan keinginannya, akan tetapi pada saat yang diperintahkan anak-anak banyak yang mengalami kesulitan dan kebingungan sehingga pada penilaian tersebut tidak ada anak yang mampu mencapai atau memenuhi tugas yang diberikan oleh guru.

Dari data pelaksanaan permainan tersebut diperoleh pokok permasalahan yaitu pada kreativitas anak yang masih rendah sehingga anak tidak mampu mengeksplorasi diri atau menciptakan sesuatu yang baru dan kreatif. Oleh karena itu peneliti memiliki ketertarikan untuk menggali permasalahan tersebut agar dapat terpecahkan dan dapat membantu anak-anak untuk lebih berkembang.

Selain itu pada penelitian yang dilakukan Novita Eka Nurjanah 2020 bahwa berdasarkan pra-intervensi pada anak kelompok B TK Aisyiyah Sumber III Surakarta telah menunjukkan jika kreativitas anak belum berkembang. Peneliti menemukan bahwa dari seluruh anak kelompok B yang berjumlah 20 sebanyak 16 anak yang kreativitasnya belum berkembang. Peneliti juga melihat bahwa anak banyak memiliki kegiatan LKA (Lembar Kerja Anak), yang mana pada kegiatan ini anak hanya banyak duduk diam dan

mengerjakan kegiatan di LKA yang sudah disediakan oleh guru, sehingga oleh karena itu kreativitas anak sulit untuk berkembang secara bebas dan tuntas¹⁰.

Sehingga hal ini dapat diartikan bahwa anak-anak di lingkungan sekolah tersebut membutuhkan perhatian khusus terkait pengembangan kreativitas belajarnya karena perkembangan belajar anak sangat penting dan membutuhkan kreativitas yang baru pada diri anak sendiri untuk dapat mengeksplorasi diri selama proses belajar berlangsung. Oleh karena itu anak-anak membutuhkan stimulus untuk merangsang tumbuhnya kreativitas belajar, salah satu media yang dapat digunakan adalah dengan permainan *Loose Parts*.

Bagi anak-anak dunia bermain adalah dunia mereka. Bermain mempengaruhi pikiran, mental, kematangan emosional dan perkembangan jiwa mereka. Saat bermain anak merasa bebas menemukan dunianya sendiri dalam berkarya dan merasa berkarya. Dengan demikian dalam bermain akan tumbuh daya kreativitas. Kreativitas dikembangkan melalui pengalaman bermain yang imajinatif, membiarkan anak-anak untuk terlibat dalam bermain peran untuk menghasilkan ide-ide yang baru dan inovatif dalam proses bermain peran.

Pemilihan media *Loose Part* juga merupakan salah satu yang diperoleh bersumber lingkungan terdekat anak dimana konsep menurut penelitian yang dilakukan oleh (Nurjanah, 2019) menguatkan barang lepasan yang terbuka sangat mudah dijumpai di lingkungan alam tanpa mengeluarkan biaya tetapi memberikan wadah pada anak untuk menuangkan kreativitas dalam

¹⁰ Novita Eka Nurjanah, *Pembelajaran Stem Berbasis Loose Part Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*, AUDI : Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PUD, 2020

menggunakan benda material bebas sehingga anak memiliki kebebasan bereksperimen dan bereksplorasi.¹¹ Teori *Loose Part* pertama kali dikembangkan oleh Nicholson pada tahun 1971 berdasarkan keinginan dalam memberikan wadah anak untuk menyalurkan kreativitas menggunakan bahan alam yang dapat dimanipulasi, dipindai, dan diciptakan kembali serta benda atau barangnya yang mudah ditemukan.¹²

Konsep *Loose Part* sudah diteliti juga oleh Spencer, dkk, (dalam Mastuinda, et.al. 2020) dimana menegaskan dari hasil penelitian yang dilakukan bermain dengan konsep ini dapat membantu anak ketika berinteraksi hubungan sosialnya, karena mengembangkan keterampilan serta mengembangkan rasa percaya diri beserta kemandirian.¹³ Selain itu memanfaatkan *Loose Part* akan menciptakan kreasi yang tiada batasnya bagi diri anak meningkat keinginan kreativitasnya mendalam serta menanamkan kepedulian anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak akan mengoptimalkan seluruh panca inderanya menyerap seluruh kegiatan yang berlangsung dan memperoleh pengalaman berharga dalam informasi pengetahuan.

Hasil paparan pada penelitian yang dilakukan oleh Dewi Safitri, Anik Lestarinigrum tentang pengaruh media *Loose Part* untuk kreativitas anak usia

¹¹ Nurjanah, N. E, *Pembelajaran STEM Berbasis Loose Part Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. AUDI : Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PUD. 2019

¹² Gull, C., Bogunovich, J., Goldstein, S. L., & Rosengarten, T. *Definitions of Loose Part in Early Childhood Outdoor Classrooms: A Scoping Review*. International Journal of Early Childhood Environmental Education, 2019

¹³ Mastuinda, et.al, *Persepsi Guru Tentang Penggunaan Loose Part Dalam Pembelajaran Di Paud Se-Kecamatan Tampan Kota Pecan Baur* jurnal jrpp, 2020, Vol 3

5-6 tahun menegaskan bahwa kegiatan bermain *Loose Part* merupakan solusi yang tepat efektif mengembangkan kreatifitas anak ketika anak melakukan eksplorasi bereksperimen secara tidak langsung sudah berinteraksi dengan dirinya sesuai kemauan anak dan interaksi dengan lingkungannya menemukan kepuasan diri. Seperti pendapat Montolalu, kreativitas dikembangkan dengan memberikan kesempatan anak secara bebas dalam mengekspresikan diri, menemukan sendiri alternative memecahkan masalah, adanya keterbukaan dan kepuasan diri saat beraktifitas main.¹⁴

Kreativitas yang diperoleh anak dengan memanfaatkan bahan lepasan di sekitar merupakan kombinasi pengetahuan anak yang sudah diperoleh diciptakan ulang digabung dengan gagasannya sebagai bentuk penggabungan pengalaman serta pengetahuan yang dipunyai anak.¹⁵ Barang-barang yang ditemukan secara mudah itulah yang akan sangat membantu pencapaian saat anak bermain.

Melalui bahan lepasan anak dapat menyampaikan idenya sendiri, itulah media *Loose Part* yang sesungguhnya. Pengembangan kreativitas yang dilakukan dengan bermain *Loose Part* juga dilakukan oleh Muqowin & Imamah, (2020) dimana menegaskan bahwa kreativitas terstimulasi dengan tepat dengan bermain ini karena guru menjadi fasilitator dalam menstimulasi

¹⁴ Montolalu, W *Bermain Dalam Kelompok, Bermain Bola, Bermain Dengan Angka*. Jakarta : Grasindo, 2008

¹⁵ Fatmawijayati., J. *Telaah Kreativitas*. See discussions, stats and author profiles for this publication, 2018

dan mendorong perkembangan kreativitas anak.¹⁶ Akan melahirkan sebuah gagasan, proses serta adanya produk yang bias jadi modifikasi atau baru karena memanfaatkan imajinasi yang fleksibel. Bermain itu memiliki kebebasan, keluwesan serta memberikan pengalaman baru, sebagai hiburan yang kreatif dimana anak akan mengambil satu keputsa dari beragam permasalahan yang dihadapinya saat diberikan bermain dengan media beragam dan tidak ada contohnya dari guru. Guru hanya meng jak anak menggali pengalaman yang dimilikinya sebelumnya.

Berdasarkan pemaparan di atas media permainan *Loose Part* dirasa sangat membantu dalam menumbuhkan kreativitas anak, dengan media tersebut anak dapat secara bebas menentukan dan memilih baran-barang yang ada di lingkungnya sehingga anak-anak dapat mengeksplorasi diri dan mengembangkann kemampuannya dalam menciptakan hal baru dalam proses belajar. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait permasalahan tersebut dengan judul “Analisis pembelajaran menggunakan media bermain *Loose Parts* untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Usia 5-6 Tahun di Ra Al-Ihsan Desa Kenongosari Kecamatan Soko Kabupaten Tuban”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimanakah hasil analisis pembelajaran menggunakan media *Loose Parts* untuk mengembangkan

¹⁶ Muqowim, & Imamah, Z. *Pengembangan Kreativitas Dan Berfikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM And Loose Part* . Yingyang. Jurnal Studi Islam, Gender, Dan Anak Vol.15, No.2 Juli 2020 No.1 Juni 2020

kreativitas siswa usia 5-6 tahun di RA Al-Ihsan Desa Kenongosari Kecamatan Soko Kabupaten Tuban?"

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui hasil analisis pembelajaran menggunakan media *Loose Parts* untuk mengembangkan kreativitas siswa usia 5-6 tahun di RA Al-Ihsan Desa Kenongosari Kecamatan Soko Kabupaten Tuban.

D. Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas siswa usia 5-6 tahun di RA Al-Ihsan Desa Kenongo Kecamatan Soko Kabupaten Tuban.

E. Definisi Operasional

Kreativitas belajar adalah kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal yang berwujud ide-ide yang lebih spesifik lagi, serta keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru. kreativitas belajar sangat beragam jenisnya, baik yang menyangkut aktivitas mental maupun fisik.

Media *Loose Part* adalah media bermain dengan menggunakan bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisahkan, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. *Loose Part* merupakan bahan alam yang dapat di ambil dari lingkungan sekitar, material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan anak, dapat berupa benda-benda alam, benda-benda daur ulang, dan benda-benda buatan pabrik.

F. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkungan Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Dewi Safitri & Anik Lestaringrum Universitas Nusantara PGRI Kediri 2021	Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahunan di TK Dharma Wanita Wanengpaten Gampengrejo Kediri	Kreativitas Anak Usia Dini	Deskriptif Kualitatif	Penerapan media loose parts efektif untuk meningkatkan kreatifitas anak
2.	Azimatul Farikhah, Azkiyatul Nar'atin, Lely Nur Afifah, Riana Ayu Safitri. UIN Sunan Ampel Surabaya 2022	Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part	Kreativitas	Kualitatif	Hasil penelitian ini menunjukan bahwa metode yang diterapkan dapat meningkatkan kreativitas anak
3.	Yasinta Maria Fono & Efrida Ita STKIP Citra Bakti 2021	Pemanfaatan Media Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanusa	Kreativitas Anak Usia Dini	Deskriptif Kualitatif	Hasil Penelitian ini menjukan bahwa bermain loose parts efektif untuk meningkatkan kreativitas anak.

Dari tiga penelitian di atas, yang membedakan antara skripsi peneliti

dengan skripsi terdahulu di atas yaitu peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan strategi yang berbeda dengan metode yang digunakan.

G. Sistematika Pembahasan

BAB I: Merupakan bab pendahuluan yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II: merupakan bab yang berisikan tentang kajian pustaka yang didalamnya menguraikan segala tentang dampak media bermain *Loose Part* untuk mengembangkan kreativitas belajar anak.

BAB III : Merupakan bab yang berisikan tentang metode penelitian yang digunakan serta pemaparan data yang ditemukan.

BAB IV: pada bagian ini memuat pembahasan yang kemudian menganalisis hasil temuan untuk menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian.

BAB V : Bagian penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.



UNUGIRI
BOJONEGORO