

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Zaman semakin berkembang, keterampilan dan kemampuan seseorang menjadi bekal untuk menghadapi kehidupan yang serba teknologi.¹ Hal ini mempengaruhi seluruh aspek, termasuk pendidikan. Berdasarkan pernyataan tersebut maka, pendidikan menjadi tolak ukur kemajuan suatu bangsa, karena dengan adanya pendidikan yang baik, dapat meningkatkan kemampuan sumber daya manusia.

Dunia pendidikan harus senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi guna menghadapi peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam sebuah proses pembelajaran.² Hal ini dapat dilakukan dengan cara mempersiapkan pendidikan yang cerdas, mulai dari pendidikan anak usia dini sampai bangku kuliah.

Anak usia dini merupakan anak usia 0-6 tahun, masa ini merupakan masa emas (*golden age*), perkembangan otak berkembang sangat pesat atau lebih tepatnya saat yang penting untuk merangsang kemampuan anak agar berpikir secara optimal.³ Maka dari itu pembelajaran yang tepat sejak dini sangat dibutuhkan guna menunjang perkembangan mental yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak agar lebih cerdas.

¹ Sri Anita, "Penerapan Pembelajaran Daring Pada anak usia Dini," (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Purwokerto, 2020), hlm.1.

² Sri Anita, "Penerapan Pembelajaran Daring Pada anak usia Dini," (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Purwokerto, 2020), hlm.2.

³ Chamdanah, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar," (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2018), hlm.1.

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.⁴ Anak usia dini merupakan usia yang paling tepat dalam membekali dan menggali pemikiran-pemikiran kreatif sebagai dasar cara berpikir yang optimal.⁵ Sebagaimana dalam hadits dibawah ini:

○ كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِ

Artinya: “Setiap anak yang lahir dilahirkan di atas fitrah, maka kedua orang tuanya lah yang menjadikannya Yahudi, Majusi, atau Nasrani.”⁶

Berdasarkan hadits tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya seorang anak bagaikan kertas putih, tergantung orang tua, anak mau di beri pendidikan yang seperti apa. Fase inilah anak usia dini memerlukan fasilitas dan stimulasi secara optimal agar kemampuan yang dimiliki dapat berkembang dengan pesat. Stimulasi yang tepat akan mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan kreativitas anak.⁷

Kreativitas adalah sebuah proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk gagasan maupun objek.⁸ Menurut Gordon dan Browne

⁴ Kemendiknas, *Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD*, (Jakarta, Depdiknas, 2010), hlm.1.

⁵ Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar, *Pengembangan Program Pembelajaran Tk*, 2009, hlm. 2

⁶ Keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Islam , *Kurikulum Raudlatul Athfal*, 2016, hlm.4.

⁷ Febrina Dwi Maryati, “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Proyek,”(Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, 2017), hlm.3.

⁸ Chamdanah, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar,” (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2018), hlm.2.

keaktivitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengaplikasikan gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada.⁹

Adapun kreativitas seseorang ditandai oleh beberapa ciri seperti yang dikemukakan oleh Munandar bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif yaitu: mempunyai daya imajinasi kuat, mempunyai inisiatif, mempunyai minat luas, mempunyai kebebasan dalam berfikir, bersifat ingintahu, selalu ingin dapat pengalaman-pengalaman baru, mempunyai kepercayaan diri yang kuat, penuh semangat, berani mengambil resiko, berani berpendapat dan memiliki keyakinan.¹⁰

Kreativitas sangat penting untuk ditingkatkan dalam diri anak khususnya bagi anak usia Taman Kanak-Kanak.¹¹ Dengan kreativitas anak mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam dirinya, sehingga mereka terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah dari berbagai sudut pandang, dan mampu melahirkan banyak ide atau gagasan. Kreativitas dapat ditingkatkan melalui imajinasi.¹² Asumsi belajar yang hanya melalui buku, bagi anak prasekolah khususnya taman kanak-kanak adalah menjenuhkan, sebaliknya anak seusia mereka akan lebih banyak belajar melalui benda-benda konkrit.

Banyak terjadi permasalahan-permasalahan terkait dengan peningkatan kreativitas anak, salah satunya adalah minimnya fasilitas atau

⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2011), hlm.113.

¹⁰ Febrina Dwi Maryati, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Proyek,"(Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, 2017), hlm.5.

¹¹ Febrina Dwi Maryati, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Proyek,"(Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, 2017), hlm.6.

¹² Febrina Dwi Maryati, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Proyek,"(Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung,2017), hlm.3.

media pembelajaran. Hal ini seperti yang di paparkan oleh kepala RA Mambaul Ulum 2, bahwasanya anak-anak belum bisa berkreasi secara mandiri, mereka masih tergantung pada apa yang di contohkan oleh ibu guru. Adanya pandemi covid-19 ini kreativitas anak sangat menurun, hal ini yang membuat kepala RA tidak mau anak didiknya stagnan dalam kerendahan kreativitas, beliau melakukan kunjungan ke beberapa sekolah yang sudah berhasil dalam menciptakan kekreativitasan anak, dari sinilah muncul beberapa ide untuk meningkatkan kreativitas anak, salah satunya melalui media pembelajaran yang menarik dan bisa mendukung kreativitas anak.¹³

Pada hakikatnya sebuah pembelajaran akan sukses bila ada media pembelajaran, media tersebut menjadi perantara guru untuk menyampaikan materi kepada anak didik. Menurut Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh Nana Sudjana, bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat anak didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁴

Untuk mengatasi masalah pembelajaran di RA Mambaul Ulum 2, pendidik dan guru berupaya mencari ide baru bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak, setelah mengadakan tinjauan ke berbagai sekolah akhirnya menemukan solusi yaitu menggunakan media pembelajaran berbahan *loose part*.

Loose part adalah bahan-bahan yang dapat di pindahkan dari satu tempat ketempat lain, dapat dibawa, digabungkan, dilepaskan serta dirangkai kembali dengan

¹³ Zumrotin, Wawancara(11 Nopember 2020 pukul: 09.30), RA Mambaul Ulum 2.

¹⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Sinar Baru Algensindo:Bandung, 2005), hlm.15.

berbagai cara.¹⁵ *Loose part* dapat menciptakan kreasi tanpa batas serta mengundang kekreativitasan anak dalam proses pembelajaran. Hal ini sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Novita Eka Nurjanah pada tahun 2020, bahwasanya media *loose part* merupakan media pembelajaran yang bahan serta penggunaannya mudah didapat dan digunakan oleh anak, sehingga kreativitas anak menjadi meningkat.¹⁶

Media *loose part* merupakan media berbasis bahan alam, menurut Yukananda, disebut bahan alam karena berasal dan disiapkan dari lingkungan sekitar serta dimanfaatkan secara sengaja untuk menunjang kegiatan pembelajaran.¹⁷ Bahan alam tersebut seperti batu-batuan, kayu, ranting, biji-bijian, daun kering, pelepah pisang, bambu dan sudah dipikirkan terkait keamanan untuk anak.

Menurut Haughey *loose part* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijejer, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain, seperti benda alam ataupun sintetis.¹⁸ Ketika anak bermain dengan *loose part*, anak dapat memainkannya sesuai dengan keinginannya. Anak mudah menggeser benda-benda yang ditaruhnya disuatu tempat sebagai komponen dari satu bentuk tertentu. Permainan dengan media ini dapat melatih anak didik untuk lebih kreatif tanpa meniru terlebih dahulu.

Berdasarkan Konteks penelitian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut, sehingga mengangkat judul “Upaya

¹⁵ Anita Damayanti dkk, “Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM dengan Media *Loose Parts*” dalam Jurnal Buah Hati, no.2, V.07, (September 2020): hlm.2.

¹⁶ Novita Eka Nurjanah, “Pembelajaran STEAM Berbasis *Loose Part* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini” dalam Jurnal AUDI, V.1,(Maret 2020, hlm.29.

¹⁷ Dewi Safitri, Anik Lesaningrum, “Penerapan Media *Loose Part* Untuk Kreativitas” dalam jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.2, No.1(Februari 2021): hlm.42.

¹⁸ Reka Ina Witri, “Peningkatan Kemampuan Berhitung dan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media *Loose Part*, “(Skripsi S1 Fakultas Agama Islam PIAUD Universitas Islam Malang, 2020), hlm.4.

Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Loose Part* di RA MAMBAUL ULUM 2 Wadang Ngasem Bojonegoro”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian tersebut maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media *loose part* di RA Mambaul Ulum 2 Wadang Ngasem Bojonegoro?
2. Apa faktor pendukung dan faktor penghambat dalam upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media *loose part* di RA Mambaul Ulum 2 Wadang Ngasem Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus Penelitian tersebut maka tujuan penelitiannya adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media *loose part* di RA Mambaul Ulum 2 Wadang Ngasem Bojonegoro?
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat dalam upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media *loose part* di RA Mambaul Ulum 2 Wadang Ngasem Bojonegoro?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah rasa ingin tahu, menjadi sumbangan pemikiran untuk penelitian dan memberikan landasan serta teori bagi para peneliti lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang peningkatan kreativitas anak melalui media *loose part*.
- b. Bagi lembaga RA Mambaul Ulum 2, sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran yang lebih kreatif serta menentukan media yang tepat untuk meningkatkan kreativitas anak.
- c. Bagi anak didik, sebagai objek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman pembelajaran secara langsung dan menjadikan anak lebih kreatif serta dapat memecahkan suatu masalah.
- d. Bagi Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, menambah referensi serta mencetak peneliti yang berkualitas untuk pendidikan anak usia dini.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media *Loose Part* di RA Mambaul Ulum 2 Wadang Ngasem Bojonegoro”. Dalam penelitian ini, agar lebih terarah dalam pembahasannya serta tidak menyimpang dari rencana yang telah ditentukan, peneliti ingin membatasi ruang lingkup penelitian ini untuk menjaga fokus penelitian. Diantara ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya membahas bagaimana upaya meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui media *loose part* di RA Mambaul Ulum 2 Wadang Ngasem Bojonegoro.

2. Dan apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dalam meningkatkan kreativitas anak asia 5-6 tahun melalui media *loose part* di RA Mambaul Ulum 2 Wadang Ngasem Bojonegoro.

F. Orisinilitas Penelitian

Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti menyajikan beberapa perbedaan dan persamaan pada kajian yang diteliti peneliti dengan penelitian-penelitian sebelumnya, yaitu:

Tabel 1.1.
Penelitian Terdahulu

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1	Skripsi, Anistya Rahmandani, Institut Agama Islam Negri Salatiga, 2017	Peningkatan kreativitas anak melalui media bahan bekas di RA Miftahul Huda 1 Lopait Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang	Kreativitas dan media bahan bekas	Kualitatif	Pemanfaatan media bahan bekas dapat meningkatkan kreativitas anak
2	Penelitian Anita Damayanti, Sriyanti Rachmatunisa, dan Lia Rahmawati, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2020.	Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Media <i>Loose Parts</i>	Kreativitas dan media <i>loose parts</i>	Kuantitatif	Pembelajaran dengan media <i>loose parts</i> dapat meningkatkan kreativitas berkarya anak.
3	Penelitian, Retnowati, 2020.	Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Mengaplikasikan Alat Peraga	Kreativitas dan media <i>Loose part</i>	Kualitatif	Penggunaan Metode <i>loose part</i> dalam bermain

		Edukatif Menggunakan Metode <i>Loose Part</i> di KB Alfarisi Ngemplak Boyolali			dapat meningkatkan kreativitas anak.
--	--	--	--	--	--------------------------------------

Sedangkan untuk penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat ditunjukkan pada tabel 1.2:

Tabel 1.2.
Posisi Penelitian

No	Peneliti dan Tahun	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1	Penelitian, Nurul Lailiyah, 2021	Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media <i>Loose Part</i> di RA Mambaul Ulum 2 Wadang Ngasem Bojonegoro	Kreativitas dan Media <i>Loose Part</i>	Kualitatif	Penggunaan Media <i>Loose Part</i> di RA Mambaul Ulum 2 menambah semangat belajar anak sehingga kreativitas anak menjadi meningkat, serta dapat melakukan pemecahan masalah secara mandiri.

Berdasarkan dari tiga penelitian terdahulu yang berkaitan dengan peningkatan kreativitas pada anak usia dini diatas, penelitian lebih memusatkan pada hasil dari penggunaan media *loose part* dan bahan bekas. Ketiga penelitian tersebut rata-rata menggunakan penelitian tindakan kelas, yakni

melakukan uji coba guna mengetahui hasil akhir dari penelitian yang diterapkan.

Perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sekarang adalah terletak pada proses penelitian, yang mana peneliti sekarang lebih menekankan pada cara guru dalam meningkatkan kreativitas melalui media *loose part*, serta permasalahan dalam melakukan upaya peningkatan kreativitas anak.

G. Definisi Istilah

Berdasarkan judul skripsi diatas, ada beberapa yang perlu dijelaskan agar tidak terjadi salah penafsiran, antara lain:

1. Kreativitas anak

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.¹⁹ Selaras dengan yang dikemukakan oleh Moreno bahwasanya yang penting dalam kreativitas itu bukanlah sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.²⁰

2. Media *loose part*

Menurut Yukanada Media *loose part* merupakan media berbasis bahan alam, karena berasal dari lingkungan sekitar dan dimanfaatkan

¹⁹Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 114.

²⁰ Dr.Masganti sit, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Sarang: Perdana Publishing), hlm.2

secara sengaja untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Bahan tersebut seperti batu-batuan, kayu, ranting, daun kering, bambu yang aman untuk diamankan anak.²¹ Sedangkan Menurut Haughey *loose part* diartikan sebagai bahan-bahan yang terbuka, dapat dipisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain.²²



²¹ Dewi Safitri, Anik Lesaningrum, "Penerapan Medis *Loose Part* Untuk Kreativitas Anak Usia Dini," dalam jurnal pendidikan anak usia dini, Vol.2, No.1(Februari 2021): hlm.43.

²² Reka Ina Witri, "Peningkatan Kemampuan Berhitung dan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media *Loose Part*," (Skripsi S1 Fakultas Agama Islam PIAUD Universitas Islam Malang, 2020), hlm.4.