

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kreativitas merupakan istilah yang tidak asing lagi dan sering digunakan dalam dunia pendidikan maupun yang lainnya, meskipun demikian masih terdapat kerancuan dalam pemaknaannya. Perbedaan sudut pandang memunculkan beragam pendapat tentang definisi kreativitas, sehingga sampai saat ini belum ada satupun pengertian kreativitas yang dapat diterima secara universal. Ditinjau dari segi bahasa “kreativitas” memiliki arti “kemampuan” untuk mencipta, daya cipta. Tapi perlu dipahami arti mencipta disini bukan menciptakan sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya mungkin sudah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru, yang memiliki kualitas yang berbeda-beda dengan sebelumnya. Jadi hal baru itu yang sifatnya inovatif.

Selain dengan cara bermain, untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini, diperlukan media dalam menyampaikan suatu materi kepada anak dalam sebuah pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang baik mampu untuk memaksimalkan penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh (Wahyuni, 2022) bahwa peran media dalam memberikan materi sangatlah penting karena dapat mengoptimalkan semua aspek perkembangan anak, namun penggunaannya harus disesuaikan dengan usia anak dan tingkat perkembangannya. Media pembelajaran untuk anak usia dini sangatlah luas, bukan hanya media yang sengaja dirancang dan didesain oleh guru saja akan tetapi benda apapun bisa dijadikan media pembelajaran selagi benda itu memiliki nilai edukasi.

Salah satu media pembelajaran adalah media *loose part* yang bisa menggunakan bahan apa saja diantaranya bahan alam, logam, kayu dan bambu, benang dan kain, kaca dan keramik, bungkus bekas kemasan serta bahan lainnya. Karena hal tersebut media *loose part* bisa mudah ditemukan di lingkungan terdekat guru dan anak, sehingga media mudah terjangkau oleh semua pihak. Menurut (Farida, 2020) *loose part* merupakan bahan-bahan terbuka, terpisah yang dapat

dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, di jajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun Dalam media pembelajaran media *loose parts* merupakan unsur yang penting bagi media pembelajaran dikelas. *Loose parts* merupakan bahan yang dapat di pindahkan, digabungkan, dirancang ulang, dibawa, di satukan dan dipisahkan kembali dengan berbagai cara. Media *loose part* dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran, serta penggunaan media *loose part* mendorong anak untuk melakukan pengamatan dan penelitian akan benda-benda yang akan digunakan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan mengenai menstimulasi kreativitas pada anak melalui bermain *loose parts* di kelas 1 sekolah dasar yang ada di Kabupaten Bekasi ditemukan kurang berani dalam berkreasi mengungkapkan pendapat atau idenya untuk berkarya. Hal tersebut terjadi karena kurangnya stimulus untuk meningkatkan kreativitas anak, baik dari segi kognitif maupun motorik. Anak hanya memakai alat pensil warna sehingga anak kurang mengeksplor media pembelajaran yang lain. Di sana anak-anak hanya terpaku pada LKA yang di dalamnya mewarnai, menghitung menggunting, menulis (menebalkan) huruf atau angka. Pada saat itu anak pun merasa cepat bosan dan terkadang ada anak yang tidak menyelesaikannya dan lebih memilih menyelesaikan tugasnya di rumah dan ingin melakukan kegiatan lainnya seperti bermain.

Dengan menggunakan *loose parts*, anak dapat bermain dan berkreaitivitas sebebas-bebasnya. Jika selama ini anak bermain dengan Alat Permainan Edukatif (APE) buatan atau pabrikan, mereka hanya bisa bermain sesuai dengan yang mereka lihat. Anak tidak bisa mengembangkan benda itu menjadi sesuatu yang baru dan mereka inginkan karena sudah jelas bentuk dan rupanya, sedangkan ketika anak bermain dengan *loose parts* mereka bisa membuatnya menjadi apa saja yang mereka inginkan sesuai dengan imajinasi mereka. Berdasarkan penelitian yang dibahas oleh Siti Rohmatun, Dewi Hitamaya, Erika Lilil Setiyani, Fulka Rohfirsta, Rohmatun Nisa, Muhamad Nofan Zulfani (2021) menyebutkan bahwa anak-anak akan lebih kreatif karena anak bebas berkreasi dengan membongkar pasang bahan *Loose Parts* yang disediakan sesuai imajinasi mereka. Selain itu anak juga bisa memanfaatkan benda-benda disekeliling mereka untuk ikut memelihara lingkungan ketika mereka memahami bahwa barang-barang bekas dapat didaur ulang dan

dijadikan sebagai bahan untuk bermain serta merakitnya dengan kreatif menjadi barang atau hasil karya yang berguna.

Loose parts media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Teori pembelajaran menurut piaget bahwa anak membangun sendiri pengetahuan dan keterampilannya dengan lingkungannya. Pengetahuan datang dari tindakan dan pengembangan kognitif. Dalam hal ini peran guru adalah sebagai fasilitator dan buku sebagai pemberi informasi. Guru juga harus terampil dalam memanfaatkan media pembelajaran, sehingga akan menghasilkan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran seperti *Loose parts* dengan menggunakan barang bekas yaitu, kardus, kancing, ranting, kayu. Hal tersebut sejalan dengan (Ulfah, 2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki banyak kegunaan yang positif seperti meningkatkan kepekaan dan kreativitas anak yang tinggi di dalam kelas. Misalnya media *Loose parts* sebagai salah satu alternatif dalam mesntimulasi kreativitas anak usia dini memberikan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan imajinasi dan mengeksplor apa yang ia inginkan dan minati guna meningkatkan ide kratifnya.

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu tentang penerapan media *loose parts* untuk kreativitas anak yaitu kegiatan bermain loose parts merupakan solusi yang tepat efektif meningkatkan kreativitas anak ketika anak melakukan eksplorasi bereksperimen (Dewi Safitri & Anik Lestaningrum, 2021). Penelitian terdahulu membuktikan bahwa menggunakan media pembelajaran sangat signifikan digunakan dalam pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang menarik atau tidak membosankan adalah media loose parts (Muzayanah & Nurul Anam, 2021). Selain itu, para peneliti terdahulu sepakat bahwa media loose parts sangat berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas anak, karena dengan media *loose parts* anak dapat mengikuti imajinasi sehingga permainan akan mengalir kesegala arah sesuai dengan kreativitas yang muncul secara spontan (Sabrina, 2023).

Ketiga penelitian di atas sama-sama meneliti media *loose parts* pada anak usia dini yakni TK B namun di daerah Bekasi, belum pernah ada yang meneliti tentang media *loose parts* pada anak usia dini. Selain itu jenis penelitianpun berbeda. Peneliti Dewi Safitri dan Anik Lestaningrum (2021) menggunakan

deskriptif kualitatif. Lalu peneliti Maestri Sabrina (2021) menggunakan eksperimen kuantitatif dan peneliti Muyazahanah dan Nurul Anam (2021) menggunakan studi kasus kualitatif. Sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian Tindakan kelas. Tipe media *loose parts* yang digunakan pun berbeda. Ada yang menggunakan bahan alam, plastik dan juga barang bekas. Sedangkan penelitian ini menggunakan tipe media *loose parts* benang dan kain. Berdasarkan pemaparan di atas, maka dari itu penulis ingin meneliti mengenai bagaimana penerapan kegiatan bermain dengan media *loose part* untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini melalui bermain *loose parts*. Dengan bermain *loose parts* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak, baik dari segi kognitif maupun motorik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka rumusan masalah yang didapatkan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana penerapan strategi yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media Loose Parts?
- 1.2.2 Bagaimana hasil dari penerapan strategi untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam menstimulus kreativitas anak usia dini melalui bermain Loose Parts?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara umum yaitu untuk mengetahui kreativitas anak usia dini melalui bermain *Loose Parts*. Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai peneliti ini yaitu :

- 1.3.1 Mengetahui bagaimana penerapan strategi yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media Loose Parts.
- 1.3.2 Mengetahui hasil kreativitas dari menstimulus kreativitas anak usia dini melalui bermain *Loose Parts*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini untuk menstimulus kreativitas anak usia dini melalui bermain Loose Parts, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk mengetahui menstimulus kreativitas anak usia dini melalui bermain Loose parts.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak, diantaranya:

1.4.2.1 Bagi Peneliti

- a) Memahami proses menstimulus kreativitas anak usia dini melalui bermain loose parts
- b) Dapat mengetahui strategi yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media Loose parts
- c) Dapat mengetahui hasil belajar siswa dalam menstimulus kreativitas anak usia dini melalui bermain Loose parts

1.4.2.2 Bagi Anak

- a) Memberikan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media Loose parts
- b) Melalui kegiatan yang dilakukan mudah-mudahan perkembangan kreativitas anak melalui bermain Loose Parts akan lebih optimal lagi sehingga anak dapat berkembang sesuai harapan yang nantinya akan menjadi bekal baginya untuk jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

1.4.2.3 Bagi Guru

- a) Memberi gambaran dalam proses pembelajaran di kelas dalam mengembangkan media Loose Parts untuk menstimulus kreativitas anak usia dini
- b) Memberikan acuan dalam menggunakan metode pembelajaran yang menarik

1.4.2.4 Bagi Lembaga

- a) Dapat mengetahui kemampuan stimulus anak dengan bermain Loose Parts

- b) Meningkatkan kesadaran bagi lembaga untuk mengembangkan metode pembelajaran yang berkualitas dan mengarah pada peningkatan profesionalisme guru. Sehingga semakin berkembangnya program pengembangan yang menciptakan lingkungan yang lebih kaya untuk anak bermain, memberikan anak sumber belajar yang diperlukan untuk bermain.

1.4.2.5 Bagi Orang Tua

- a) Memberikan informasi mengenai media Loose Parts untuk meningkatkan stimulus anak
- b) Dapat menerapkan metode bermain dan belajar guna meningkatkan kreativitas anak.

1.5 Struktur Penelitian

Sistematika dalam penulisan skripsi berfungsi untuk pedoman penulisan. Agar penulisan skripsi ini lebih terarah, skripsi ini dibagi menjadi 5 bab. Struktur organisasi skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, pada bab ini berisi tentang penjelasan tentang:

- 1.1. Latar belakang
- 1.2. Rumusan masalah
- 1.3. Tujuan penelitian
- 1.4. Manfaat penelitian, dan
- 1.5. Struktur organisasi skripsi

BAB II Kajian Pustaka, pada bab ini berisi penjelasan tentang teori:

- 2.1. Anak Usia Dini
- 2.2. Kreativitas
- 2.3. Bermain
- 2.4. Bermain dengan media Loose Parts
- 2.5. Penggunaan media Loose Parts

BAB III Metode Penelitian, pada bab ini penjelasan tentang:

- 3.1. Metode Penelitian

3.2. Desain Penelitian

3.3. Partisipan dan tempat penelitian

3.4. Pengumpulan data

3.5. Analisis data

3.6. Isu Etik

BAB IV Temuan dan Pembahasan, pada bab ini menjelaskan tentang:

4.1. Temuan Penelitian

4.2. Pembahasan