

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kreativitas merupakan suatu perkembangan yang penting untuk dikembangkan karena dapat mengembangkan kemampuan diri anak dalam menyelesaikan suatu masalah dengan ide – ide kreatif yang tak terduga oleh siapapun, Kreativitas sangat diperlukan dalam perkembangan anak karena akan mempengaruhi kerja otak kanan dan kiri anak dan otak kiri sebagaimana Munandar (1985:220) mengungkapkan bahwa rentang usia dini merupakan masa penting untuk pengembangan kreativitas seseorang. Lingkungan belajar anak usia dini dapat mempengaruhi penampilan perkembangan kemampuan berpikir kreatif

Kreativitas tidak di pandang sebagai perkembangan tambahan, melainkan sebagai komponen penting untuk mengoptimalkan pertumbuhan anak pada enam Indikator perkembangan, sejalan dengan pernyataan Chaplin (dalam Soesilo, 2012) bahwa kreatif berkenaan dengan penggunaan atau upaya mengfungsikan kemampuan mental produktif dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah, atau upaya pengembangan bentuk-bentuk artistik dan mekanis dengan maksud agar orang mampu menggunakan informasi yang tidak berasal dari pengalaman atau proses belajar secara langsung, akan tetapi berasal dari perluasan konseptual dari sumber-sumber informasi yang di dapatnya

Sebagaimana pernyataan Suratno (2005:24) kreativitas adalah suatu aktivitas Imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan yang berdaya untuk menghasilkan

suatu produk dan atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan cara sendiri mengembangkan hasrat keinginan pada anak usia dini bisa terfasilitasi hal ini ketika anak mengetahui tentang sesuatu apa yang dilihatnya anak ingin berusaha mendalami dan mempelajari lebih jauh lagi, membantu mengembangkan anak dalam berfikir fleksibel, melatih anak untuk menyukai kegiatan yang menantang, mengembangkan anak dalam mencari jawaban yang luas dan memuaskan serta mengembangkan kemampuan anak dalam membuat analisis dan sintesis.

Tujuan dari pengembangan kreativitas ini sebagai bekal pengetahuan bagi anak sesuai potensi yang dimilikinya serta upaya untuk mempersiapkan anak dalam menghadapi perkembangan selanjutnya, supaya potensi kreatifitas anak berkembang optimal kita dapat mengembangkan melalui 4p kreativitas yang menekankan pada (Pribadi(Person), Proses(Process), Pendorong(press), Produk(Produc) sehingga kemampuan atau ide yang dimiliki anak dapat diproses menjadi suatu produk menurut imajinasi anak hal ini Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional menurut UU. No 20 Tahun 2003 adalah suatu usaha yang dilandasi kesadaran dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran dan suasana belajar guna anak dapat mengembangkan potensi diri secara aktif untuk mendapatkan ketrampilan ,akhlak mulia ,kecerdasan, kepribadian, pengendalian diri,dan kekuatan spiritual keagamaan yang diperlakukan oleh dirinya sendiri dan masyarakat.

Anak kreatif cenderung memiliki dedikasi serta aktif dalam menyelesaikan tugas atau kegiatan, memiliki semangat bertanya serta meneliti, mempunyai kepercayaan diri yang tinggi, mandiri dalam menyelesaikan tanggung jawabnya,mempunyai gagasan untuk menciptakan karya Sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak

(STPPA) usia 5 – 6 tahun adapun pada lingkup perkembangan seni anak sudah mampu membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastik, balok dll), untuk perkembangan kognitif anak sudah mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan, di luar kebiasaan), dalam motorik halus anak mampu menggambar sesuai gagasannya.

Kenyataannya dari hasil observasi serta wawancara peneliti melalui Whats App dengan 19 orang tua pada anak usia 5- 6 tahun yang merupakan siswa TK ABA III SEMBORO kemampuan kreatifitasnya belum berkembang secara optimal hal ini berdasarkan hasil kegiatan yang dikirim orang tua dalam bentuk foto maupun video terlihat pada hasil karya anak dalam bentuk gambar yang alakadanya, pada beberapa kegiatan tidak jarang anak – anak meniru hasil kegiatan temannya yang pertama mengirim di group Whats App, dalam tanyangan video yang dikirim anak sering bertanya pada orang tua dalam menyelesaikan kegiatan misalkan anak bertanya langkah selanjutnya pada ibu “ ini selanjutnya apa?”, adanya intervensi orang tua kepada anak seperti “ ayo di temple sebelah sini,ayo di hapus ini kurang bagus,ambil warna ini saja dan lain – lain”.

Hasil wawancara dan pengamatan video tersebut peneliti ingin mengajak orang tua untuk mengembangkan kreativitas anak melalui *loose part* supaya anak mempunyai keberanian untuk mengeksplorasikan diri dalam berbagai pengalaman yang dimilikinya dari hasil belajarnya serta mempunyai kepercayaan diri dalam mengembangkan ide – ide kreatifnya untuk menghasilkan suatu produk yang original. supaya kelak anak - anak menjadi manusia produktif, pelopor kemajuan bangsa dengan berbagai ide – ide

kreatifnya anak dapat membuat produk – produk baru yang bermanfaat dalam menyelesaikan masalah kehidupan karena di zaman modern seperti ini dibutuhkan individu – individu yang kreatif dan produktif serta memiliki kemajuan daya saing yang tinggi dan tangguh, kemandirian dalam berpikir, percaya atas kemampuan dirinya untuk menumbuhkan sumberdaya manusia yang berkualitas.

Menurut Haughey Sally (dalam Yulianti :2020) *Loose Parts* merupakan bahan – bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali , dibawa , digabungkan, dijajar, dipindahkan, dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan lain, yang dapat berupa bahan alam atau sintesis, dimana ketika anak bermain *loose part* anak dapat memainkan material sesuai keinginan anak dimana anak dapat mengkombinasi permainan dari bahan sejenis maupun dapat menambahkan bahan yang tidak sejenis secara bebas dan terbuka. Adapun bahan – bahan *loose part* adalah bahan yang mudah didapat dilingkungan sehari – hari dimana mengandung unsur plastic, bahan alam, logam, bekas kemasan, kayu & bambu, kaca & keramik, benang & kain. sehingga dari permainan yang menggunakan material *loose part* anak dengan bebas dapat membangun suatu tempat maupun membuat suatu kegiatan melalui imajinasi mereka dengan bahan-bahan yang telah tersedia. Media *Loose Parts* ini dirasa penting diberikan oleh orang tua kepada anak selain bahannya mudah didapat mudah di kreasi hal ini penting diberikan pada anak usia 0-6 tahun karena ditahap perkembangan awal masa anak-anak, memiliki karakteristik berpikir konkret, sehingga dari material *loose*

part yang disediakan orang tua berupa bahan kongret dirumah misalnya dari bahan alam seperti kerikil, tanah, pasir, lumpur, air, ranting, daun, buah, biji-bijian, bunga, kerang, bulu, potongan kayu, dsb atau juga tidak menutup kemungkinan barang – barang yang ada dirumah seperti sendok, piring, garbu, botol cobek, mur, uang koin dsb dimana bahan – bahan tersebut dapat dibentuk – bentuk oleh anak sehingga menghasilkan karya dalam memperluas imajinasi anak untuk berkreasi.

1.2 Masalah Penelitian

Dari latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “ Bagaimanakah kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun dapat berkembang melalui *Loose Parts*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun malalui *Loose Parts*.

1.4 Definisi Oprasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah berikut:

1.4.1 Kreativitas

merupakan suatu kegiatan dimana anak dapat mengembangkan ide – ide kreatif, sesuai imajinasinya sehingga menghasilkan karya baru asli buatan anak

(*orisinal*) dengan berbagai cara sesuai pengalaman belajar anak.

1.4.2 Loose Parts

merupakan material bermain / media bermain yang berasal dari kayu, kertas, plastik, kain, kaca, bekas plastic dan logam yang dapat pilih anak sesuka mereka untuk membuat atau membangun suatu karya yang kreatif sesuai imajinasinya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

a) Bagi Orang Tua

Dapat memberikan wawasan baru dan acuan dalam menerapkan kegiatan bermain bersama dirumah dengan bermain *loose part* mengembangkan kreativitas anak.

b) Bagi Anak

Sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas anak melalui *loose part* dengan berbagai media sesuka anak sesuai imajinasinya.

c) Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharap dapat menambah pengalaman dan pengetahuan baru bagaimana implementasi *loose part* dapat meningkatkan kreativitas pada usia 5-6 tahun

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini, sebagaimana yang telah diuraikan diatas,peneliti

meningkatkan kemampuan kreativitas anak pada usia 5-6 tahun yang merupakan siswa ABA III bertempat tinggal di desa Semboro, Kec Semboro, Kab Jember dengan menggunakan media *loose part* baik berupa batu, daun, ranting, pasir, tanah, lumut, bunga, biji- bijian atau bahan prabot rumah tangga seperti sendok, piring, garpu, botol, kain, benang bisa juga sandal tutup botol, kardus gulungan tissue, kaleng bekas yang ada di sekitar rumah dengan dampingan orang tua kegiatan pengembangan kreativitas dengan menggunakan media *loose part* ini dikrdapat dilakukan oleh anak didalam ruangan maupun diluar ruangan dengan mengabungkan, merancang, memisahkan dan disatukan kembali suatu bahan yang dipilih sesuka anak sehingga menjadi suatu karya baru sesuai imajinasinya dengan didampingi orang tua.



