

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang sedang membutuhkan asupan pendidikan untuk memperoleh optimalisasi semua aspek perkembangan fisik maupun psikis. Oleh karena itu, PAUD hendaknya terselenggara secara profesional dalam rangka membantu proses pengoptimalisasian seluruh potensi perkembangan yang ada pada anak dan menuntaskan tujuan pendidikan di Indonesia dengan berbagai macam metode yang ada.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 18 Tahun 2018 tentang Penyedia Layanan Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Salah satu aspek yang harus diperhatikan yaitu kreativitas anak usia dini.

Kreativitas adalah proses pembiasaan dalam menghasilkan berbagai gagasan, ide, metode, maupun produk baru guna memecahkan persoalan dan menghadapi berbagai tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-sehari yang berhubungan dengan diri sendiri, orang lain ataupun lingkungan sekitar (Nuraini, 2019).

Kreativitas pada anak usia dini dirasa cukup dikembangkan melalui kegiatan menggambar dan mewarnai, karena kreativitas dipandang hanya seputar warna dan kreasi. Padahal kreativitas mencakup hal yang lebih luas dari itu. Kreatif dalam membuat karya, kreatif dalam memecahkan masalah, kreatif dalam membuat keputusan dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut yang

terkadang diabaikan dan akhirnya tidak berkembang. Siswa atau anak juga diharapkan dapat mengembangkan dan memperoleh kecakapan atau keterampilan hidup, yang mana tidak hanya mencakup keterampilan motorik semata, namun juga meliputi afektif dan motivasi untuk terampil menangani berbagai persoalan kehidupan. Untuk mengembangkan kreativitas, dibutuhkan suatu metode ataupun media pembelajaran

Media pembelajaran yang ada di lingkungan bermain anak sebenarnya kaya dengan berbagai material-material yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, terlebih lagi untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Baik material alam maupun material buatan. Namun, banyak lembaga pendidikan yang tidak menyadari hal tersebut. Sehingga anak hanya diajarkan bagaimana menghasilkan karya sesuai dengan apa yang sudah dibuat oleh gurunya. Padahal anak dapat menghasilkan berbagai karya sendiri yang merupakan bentuk visualisasi dari imajinasi yang dimiliki dengan berbagai material atau media yang ada di lingkungan sekelilingnya. Kegiatan-kegiatan pembelajaran harus memberikan kesempatan ini kepada anak-anak. Salah satu contohnya yaitu media Loose Parts

Media Loose Parts menjadi sumber belajar yang diperlukan anak untuk bermain dan dapat menciptakan lingkungan yang lebih kaya bagi anak untuk bermain, sehingga apapun bisa digunakan anak untuk bermain, karena Loose

Parts tidak memiliki ramuan khusus sehingga memberikan kemudahan dalam menggunakannya.

Media Loose Parts tidak digunakan begitu saja. Diperlukan adanya pendampingan dari guru dengan strategi tertentu agar Loose Parts bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Penggunaan media Loose Parts perlu didukung dengan manajemen kelas yang baik. Mulai dari penataan alat main hingga pengelolaan pengajaran. Strategi serta pengelolaan manajemen kelas yang baik mulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti hingga kegiatan penutup. Pendidik perlu melakukan pengarahan yang mendukung anak usia dini untuk dapat membuat imajinasi anak menjadi sebuah karya, sehingga proses pembelajaran memberikan banyak pengalaman bermain yang bermakna pada anak dan anak dapat memaknai dunia di sekelilingnya melalui kegiatan bermain. Namun masih terdapat beberapa sekolah yang memang masih belum bisa mengarahkan penggunaan Loose Parts sebagai media pembelajaran yang baik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dewi Safitri dan Anik Lestaringrum pada tahun 2021 menemukan bahwa media loose parts dapat meningkatkan kreativitas anak Saat anak melakukan eksplorasi langsung di lingkungan memperkaya ide kreatif, rasa ingin tahu mencoba menemukan dengan optimalisasi panca indera anak. Melalui strategi tahapan yaitu dimulai dari pribadi, pendorong, proses dan produk yang diamati guru diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak lebih optimal.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Siti Maryam Hadiyanti, dkk pada tahun 2021 menyatakan bahwa penggunaan media loose part dalam pembelajaran di kelas sudah optimal untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini, karena media pembelajaran loose part ini merupakan media yang menyenangkan sehingga anak tidak mudah bosan serta dapat menciptakan sebuah karya hasil dirinya. Dengan adanya pembelajaran berbasis media loose part ini akan meningkatkan kreativitas serta motorik halus anak dalam aktifitas pembelajaran di kelas. Media loose part juga karena bahan-bahannya mudah ditemukan di lingkungan sekitar anak, maka anak akan belajar untuk menghargai, mendaur ulang bahan-bahan yang ada di sekelilingnya.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Yulianti Fransiska dan Roza Yenita pada tahun 2021 menemukan bahwa dengan menggunakan media loose parts atau bahan lepasan yang ada di rumah akan memunculkan kreativitas anak dan meningkatkan motivasi belajar anak selama masa pandemi. Dan rasa ingin tahu anak akan muncul dari anak, rasa ingin tahu anak merupakan unsur yang penting untuk membentuk kemampuan berfikir inkuiri, dan mengajarkan anak untuk bertanya, anak juga dapat memecahkan masalah dan mengambil resiko, selain kemampuan fisik, pada saat anak aktif mencari benda-benda yang diperlukan ataupun berkreasi dengan jari-jari tangannya untuk menciptakan sesuatu.

Berdasarkan observasi pendahuluan pada tanggal 5 April 2022 di TK Putri Cipiring Mudung Darat Kecamatan Maro Sebo Kabupaten Muaro Jambi diperoleh bahwa TK Putri Cipiring Mudung Darat Kecamatan Maro Sebo

Kabupaten Muaro Jambi telah memiliki berbagai macam media pembelajaran untuk anak usia dini, salah satunya loose parts, akan tetapi belum digunakan secara maksimal oleh guru. Pada saat pembelajaran di sekolah guru telah melaksanakan tugasnya dengan baik akan tetapi guru terkadang hanya memberi lembaran kerja.

Hal ini menjadikan permasalahan terkait kreativitas anak usia 5-6 tahun yaitu belum berkembangnya anak terkait minat dalam eksploratif menyelidiki secara mandiri karena masih menunggu guru dalam memberikan contoh serta belum berkembangnya sikap kreatif mengemukakan idenya sebelum guru memberikan contoh dan akhirnya anak hanya meniru. Meskipun guru tetap mendampingi tetapi dominan guru masih sangat dirasakan dalam proses pembelajaran, sehingga perlu dicarikan solusi pemecahan masalah supaya anak dapat berani aktif, kreatif menuangkan ide gagasannya dengan kegiatan eksploratif sehingga menjadi penemu bukan peniru.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti menarik untuk mengambil judul penelitian yang berjudul **“Analisis Kreativitas Anak Melalui Media *Loose Parts* di TK Putri Cipiring Mudung Darat Kecamatan Maro Sebo Kabupaten Muaro Jambi”**

Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Media dalam penelitian ini dibatasi dengan menggunakan media *Loose Parts* yang sudah disediakan oleh peneliti

2. Anak usia dini dalam penelitian ini dibatasi pada anak usia 5-6 tahun di TK Putri Cipiring Mudung Darat Kecamatan Maro Sebo Kabupaten Muaro Jambi

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, rumusan penelitian pada penelitian ini adalah :

1. Pada tingkat manakah kreativitas anak melalui media *loose parts* di TK Putri Cipiring Mudung Darat Kecamatan Maro Sebo Kabupaten Muaro Jambi Dalam hal Kelancaran atau *Fluency* (kemampuan menghasilkan banyak gagasan) ?
2. Pada tingkat manakah kreativitas anak melalui media *loose parts* di TK Putri Cipiring Mudung Darat Kecamatan Maro Sebo Kabupaten Muaro Jambi Dalam hal Keluwesan atau *Flexibility* (kemampuan mengemukakan berbagai pendekatan atau pemecahan masalah) ?
3. Pada tingkat manakah kreativitas anak melalui media *loose parts* di TK Putri Cipiring Mudung Darat Kecamatan Maro Sebo Kabupaten Muaro Jambi Dalam hal Keaslian atau *Originality* (menggunakan cara yang asli) ?
4. Pada tingkat manakah kreativitas anak melalui media *loose parts* di TK Putri Cipiring Mudung Darat Kecamatan Maro Sebo Kabupaten Muaro Jambi Dalam hal Penguraian atau *Elaboration* (menguraikan suatu benda secara jelas) ?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pada penelitian ini adalah :

1. Mengetahui tingkat kreativitas anak melalui media *loose parts* di TK Putri Cipiring Mudung Darat Dalam hal Kelancaran atau *Fluency* (kemampuan menghasilkan banyak gagasan)
2. Mengetahui tingkat kreativitas anak melalui media *loose parts* di TK Putri Cipiring Mudung Darat Dalam hal Keluwesan atau *Flexibility* (kemampuan mengemukakan berbagai pendekatan atau pemecahan masalah)
3. Mengetahui tingkat kreativitas anak melalui media *loose parts* di TK Putri Cipiring Mudung Darat Dalam hal Keaslian atau *Originality* (menggunakan cara yang asli)
4. Mengetahui tingkat kreativitas anak melalui media *loose parts* di TK Putri Cipiring Mudung Darat Dalam hal Penguraian atau *Elaboration* (menguraikan suatu benda secara jelas)

Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, maka manfaat penelitian ini diharapkan berguna untuk semua orang yang terlibat didalamnya, antara lain:

1. Manfaat Bagi Anak

Diharapkan anak-anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *Loose Parts* untuk meningkatkan kreativitas mereka

2. Manfaat Bagi Tenaga Pendidikan

Penelitian ini bisa dijadikan acuan di lapangan dan dapat menambah informasi dalam meningkatkan kreativitas anak

3. Manfaat bagi Orang Tua atau Wali

Memberikan pengetahuan dan membangkitkan kesadaran akan pentingnya metode-metode baru untuk meningkatkan kreativitas

Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran mengenai istilah-istilah dalam penelitian ini, maka peneliti menyusun definisi operasional sebagai berikut:

1. Kreativitas anak usia dini : proses pembiasaan dalam menghasilkan berbagai gagasan, ide, metode, maupun produk baru guna memecahkan persoalan dan menghadapi berbagai tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-sehari yang berhubungan dengan diri sendiri, orang lain ataupun lingkungan sekitar
2. *Losse Parts* : material yang dapat berupa bahan alam maupun bahan sintetis yang dapat digabungkan maupun dipindahkan dan dapat dipisahkan atau dilepaskan kembali, dapat digunakan di dalam maupun di luar ruangan dengan berbagai cara