

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Usia dini merupakan masa yang tepat dalam membekali dan menggali pemikiran–pemikiran anak yang kreatif sebagai dasar cara berpikir anak untuk mengembangkan potensi kreativitas yang dimilikinya. Pada fase ini sering disebut sebagai *golden age moment* atau masa keemasan anak, dimana anak usia dini berada pada masa perkembangann yang sangat pesat dalam berbagai aspek.

Anak usia dini memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan beradaptasi terhadap segala permasalahan yang dialami. Pada fase ini anak usia dini perlu difasilitasi dan dilakukan stimulasi secara optimal agar kemampuan yang mereka miliki berkembang dengan pesat. Pada masa *golden age* ini seluruh jenis kemampuan yang dibutuhkan dalam menjalani kehidupannya kelak dipersiapkan pada periode ini, sehingga pada masa ini pendidikan menjadi hal yang sangat penting bagi anak usia dini untuk mengembangkan potensi yang ia miliki.

Anak selalu ingin mengetahui banyak hal dari lingkungan sekitarnya. Begitu pula keinginan orang tua dan pemerintah agar anak mendapatkan pendidikan yang terbaik sejak usia dini agar dapat berkembang seluruh aspek perkembangannya secara optimal, yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosial emosi, bahasa, kognitif, fisik motorik, serta aspek seni. Anak

diharapkan dapat memperoleh sebanyak mungkin stimulasi pengetahuan serta keterampilan.

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting dan memiliki peranan yang signifikan terhadap laju keoptimalan perkembangan anak di tugas perkembangan selanjutnya adalah kreativitas. Mengutip pendapat Santrock (2007) bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir dalam cara-cara baru dan tidak biasa serta menghasilkan pemecahan masalah yang unik. Melihat tantangan sosial dan perubahan kehidupan di era saat ini, terlebih lagi di masa mendatang saat anak-anak telah menjadi dewasa saat itu, nampak jelas bahwa kreativitas adalah aspek penting yang sangat perlu untuk dioptimalkan.

Pentingnya kreativitas dikembangkan sejak usia dini karena kreativitas akan mempengaruhi keoptimalan aspek-aspek perkembangan yang lain. Munandar (2016) mengatakan bahwa optimalisasi kreativitas anak akan sangat mendukung penguasaan keterampilan hidup dan capaian akademik anak di masa perkembangan selanjutnya.

Salah satu upaya pendidik untuk menstimulasi kemampuan kreativitas yang dimiliki anak yaitu dengan cara membebaskan lingkungan main anak dan menyediakan media pembelajaran yang bervariasi agar anak dapat mengembangkan potensinya secara kreatif dan inovatif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan pendidik untuk mengembangkan kreativitas anak usia adalah *loose parts*. *Loose parts* merupakan bahan-bahan terbuka, terpisah, dan dapat dijadikan satu kembali,

dibawa, digabungkan, dijejer, dipindahkan, dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain (benda alam ataupun sintetis). *Loose parts* dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran pada anak usia dini karena sesuai dengan karakteristik anak, dapat mendukung kreativitas dan imajinasi anak, serta mampu untuk mengembangkan ide anak.

Selama ini pembelajaran yang dilakukan guru hanya memberikan kegiatan dengan media terbatas agar hasilnya sama persis dengan yang dicontohkan oleh guru dan kegiatannya seringkali hanya menggunakan lembar kegiatan anak (LKA). Hal ini berarti anak tidak diajak untuk melakukan kegiatan yang menstimulasi kreativitas, dengan kata lain, anak tidak diberikan pengalaman untuk memecahkan masalah dan bereksplorasi.

Permasalahan menjadi semakin sulit ketika dunia pendidikan dihadapkan pada situasi pandemi covid-19 saat ini, yang mengharuskan siswa untuk belajar di rumah dalam waktu yang cukup lama. Hal ini sangat mempengaruhi dunia pendidikan di Indonesia.

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang terdampak akibat pandemi covid-19 di Indonesia. Seluruh lembaga Pendidikan mulai dari tingkat terendah yaitu PAUD sampai tingkat tertinggi yaitu perguruan tinggi terpaksa harus mengganti pembelajaran yang awalnya dilakukan pembelajaran tatap muka secara langsung di sekolah, sekarang menjadi pembelajaran secara daring atau belajar dari rumah untuk mencegah penyebaran covid-19. Hal ini sangat berpengaruh baik dari pihak pengajar maupun siswa, khususnya pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pembelajaran secara daring atau belajar dari rumah ini dirasa kurang efektif sehingga muncul berbagai kendala pada saat proses pembelajarannya. Beberapa kendala yang timbul akibat pembelajaran dari rumah diantaranya, dari pihak pengajar yaitu kesulitan guru dalam menentukan bahan ajar yang tepat untuk melakukan pembelajaran dari rumah, dimana pembelajaran tersebut harus mencapai aspek-aspek perkembangan anak yang bisa menyesuaikan kondisi anak dan orang tua dirumah, karena tidak semua orang tua memiliki kemampuan untuk mendampingi anak belajar dari rumah baik dari pemenuhan fasilitas seperti *handphone*, sarana internet, maupun *laptop* serta waktu untuk mendampingi anak belajar secara maksimal.

Pada masa belajar dari rumah, *handphone* dan LKA seringkali digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran anak. Selain pembelajaran LKA dapat membuat anak cepat jenuh, penggunaan *handphone* juga dapat menimbulkan masalah baru bagi proses pembelajaran karena media yang digunakan dapat memberikan dampak negatif seperti penggunaan *handphone* yang terlalu sering, dapat mengganggu kesehatan dan anak akan merasa jenuh ketika harus terus menerus menggunakan *handphone* atau LKA untuk pembelajarannya. Disamping hal di atas, ketika anak hanya diberikan LKA atau tugas melalui *handphone*, guru sulit untuk menilai proses laju perkembangan anak. Salah satu penyebab hal di atas adalah karena, tugas yang diberikan guru seringkali dikerjakan oleh orang tua bukan anak itu sendiri, sehingga secara tidak langsung berdampak pada optimalisasi proses perkembangan anak.

Salah satu cara yang dilakukan guru di beberapa lembaga PAUD untuk membantu proses pembelajaran siswa pada masa pandemi covid-19 ini adalah guru melakukan pembelajaran melalui kunjungan rumah / *home visit*. Guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok, dimana satu kelompok maksimal terdiri dari 5 atau 6 anak untuk belajar bersama di salah satu rumah siswa. Hal ini menjadi salah satu cara yang diambil guru untuk tetap melakukan proses pembelajaran secara optimal.

Di Indonesia penerapan pembelajaran dari rumah dengan cara daring / *online* dalam implementasinya tentu membutuhkan sarana dan prasarana yang menunjang yaitu, kesiapan sumber daya manusia, teknologi berupa *handphone* atau *laptop*, jaringan internet, listrik dan tentunya kuota/data.

Dalam implementasinya ada beberapa kendala yang dialami guru, siswa dan orang tua dalam pembelajaran daring yaitu masih ada beberapa siswa yang belum memiliki *handphone* yang memadai untuk pembelajaran daring, kuota internet yang terkadang tidak ada, jaringan yang terbatas, beban kinerja dari guru terlalu banyak dan penguasaan teknologi baik dari guru maupun orang tuapun masih sangat kurang. Kurangnya pendampingan belajar dari orang tua terhadap anaknya karena adanya tuntutan kerja sehingga orang tua kurang maksimal dalam memberikan waktunya untuk mendampingi anak belajar, juga menjadi hal yang sering ditemui dalam fenomena pembelajaran daring.

Lembaga PAUD sangat merasakan dampak pembelajaran daring, karena anak usia dini yang seharusnya bisa dibimbing secara langsung melalui

pembelajaran tatap muka, menjadi terhalang layar / *screen* dalam program belajar di rumah secara daring. Aspek perkembangan yang semestinya dapat memperoleh stimulasi yang kuat secara langsung menjadi kurang optimal.

Pembelajaran yang terbatas dan seringkali mengandalkan LKA membuat anak kurang mendapat stimulasi dalam pengembangan kreativitasnya. Kreativitas adalah hal yang sangat penting untuk distimulasi secara intensif di masa golden age moment, sementara dengan LKA yang lebih banyak memberikan contoh secara rigid akan bertolak belakang dengan prinsip kreativitas yang memberikan kebebasan anak berimajinasi dan berdaya cipta. Sementara itu, upaya sebagian lembaga PAUD yang berinisiatif untuk melakukan pembelajaran *home visit* dengan alasan supaya anak memperoleh pembelajaran dan dapat terstimulasi langsung secara intensif dan optimal dapat menjadi salah satu alternatif pendekatan pembelajaran di masa pandemi. Berdasarkan paparan fenomena diatas peneliti tergugah melakukan sebuah uji eksperimental yang berjudul “Efektivitas Media *Loose parts* Terhadap Kreativitas Anak dalam Program Belajar di Rumah Selama Pandemi Covid 19”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diambil peneliti, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seperti apa efektivitas media *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini dalam program belajar di rumah selama pandemi covid 19?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah untuk mengetahui efektivitas media *loose parts* terhadap kreativitas anak dalam program belajar di rumah selama pandemi covid 19

### D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat bagi beberapa pihak yaitu :

1. Bagi Peserta Didik, yaitu untuk :
  - a. Mengembangkan kemampuan kreativitas anak dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan;
  - b. Lebih terpenuhinya kebutuhan alaminya yaitu belajar melalui bermain dengan menggunakan media *loose parts* yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi.
2. Bagi Guru, yaitu untuk :
  - a. Memahami penggunaan media *loose parts* dan manfaatnya bagi perkembangan anak didiknya;
  - b. Memahami bagaimana cara meningkatkan kemampuan kreativitas anak TK yang paling efektif dan menyenangkan pada saat pandemic covid 19;
  - c. Mendorong untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.