

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Di tengah proses pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan anak, pendidikan anak usia dini memegang peran penting sebagai medium yang luar biasa. Keberhasilan pelaksanaan pendidikan prasekolah ini menjadi kunci bagi kesuksesan tahap-tahap pendidikan selanjutnya. Pembelajaran pada anak usia dini ditandai dengan karakteristik unik yang disesuaikan dengan perkembangan fisik dan psikologis mereka (Fariyah, 2023). Peran kreativitas dalam perkembangan anak usia dini sangatlah signifikan. Pada fase ini, potensi kreativitas anak-anak mencapai puncaknya dan perlu mendapatkan perhatian serta dorongan untuk dikembangkan secara optimal.

Salah satu aspek krusial yang perlu ditekankan pada setiap anak usia dini adalah kreativitas. Untuk merangsang kemampuan kreatifitas mereka, penting untuk mengajak anak-anak untuk melakukan eksplorasi melalui kegiatan pengamatan dan menimbulkan pertanyaan tentang berbagai objek dan peristiwa dalam lingkungan sekitar mereka. Proses ini sebaiknya diintegrasikan dalam kegiatan bermain, sebagai metode pembelajaran yang paling sesuai dengan anak-anak pada usia tersebut, merujuk pada gagasan Safitri dalam (Salsabila et al., 2022).

Stimulasi atau rangsangan yang diberikan pada anak sangatlah penting agar mereka dapat mencapai perkembangan secara optimal. Interaksi dengan orang dewasa, terutama guru, diperlukan untuk menyusun program stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Melalui interaksi tersebut, orang dewasa dapat memahami tahap perkembangan anak dan merancang program pembelajaran yang relevan dan bermakna bagi mereka (Amalia, 2020).

Minat anak terhadap segala hal di sekitarnya memicu keinginan mereka untuk mengeksplorasi pengetahuan tentang alam sekitar. Dalam konteks pembelajaran melalui bermain, anak-anak dapat menggali pengetahuan mereka dengan mengeksplorasi berbagai bahan dan alat sebagai sarana untuk bermain (Damayanti et al., 2020).

Peran media pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini, memiliki signifikansi yang besar karena pada tahap ini anak-anak cenderung berpikir secara konkret. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa, yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan pencapaian hasil belajar mereka (Amalia, 2020).

Setiap anak memiliki preferensi belajar yang berbeda-beda, dan pengalaman langsung dengan lingkungan fisik memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan mereka. *Loose Parts* atau bahan-bahan sederhana yang dapat diubah bentuknya dapat menjadi alat yang efektif untuk menjadi fasilitas pembelajaran berbasis pengalaman. Pada anak usia dini, keunikan pemikiran mereka

memungkinkan mereka untuk menghasilkan beragam karya yang terinspirasi oleh apa yang mereka lihat dan dengar sebelumnya. Dengan menggunakan berbagai bahan atau *Loose Parts*, anak-anak dapat mengekspresikan imajinasi kreatif mereka dan mengubahnya menjadi karya nyata. Pendekatan ini memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk bereksresi dan berkreasi sesuai dengan kemampuan mereka, sambil membantu mereka mengkonkretkan ide-ide mereka menjadi karya yang dapat disajikan (Farida, 2020).

Sebagai lembaga pendidikan yang peduli pada perkembangan holistik anak, KB Aisiyyah Kaliwadas mengakui terkait pentingnya penggunaan metode pembelajaran berbasis pengalaman. Penggunaan *Loose Parts* sebagai alat stimulasi kreativitas anak-anak menawarkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bervariasi. Media pembelajaran yang beragam, termasuk media *Loose Parts*, dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk memajukan perkembangan kreativitas anak-anak. *Loose Parts*, sebagai jenis media lepasan, memungkinkan anak-anak untuk menggali berbagai aspek kecerdasan mereka dalam proses pembelajaran. Keunggulan penggunaan media *Loose Parts* adalah kesesuaiannya dengan lingkungan belajar anak-anak, sesuai dengan prinsip bahwa lingkungan sekitar adalah sumber pembelajaran yang paling otentik, terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini. Selain itu, media ini sering kali terbuat dari bahan bekas, daur ulang, atau barang-barang nyata yang ada di sekitar anak, menambah nilai keberlanjutan dan keterhubungan dengan realitas sehari-hari (Utami, 2021).

Pemanfaatan media *Loose Parts* dalam pembelajaran anak usia dini memerlukan pendampingan yang cermat dari guru, yang melibatkan strategi spesifik agar *Loose Parts* dapat efektif sebagai alat pembelajaran yang mendukung pengembangan seluruh aspek perkembangan anak. Penggunaan media *Loose Parts* juga menuntut pengelolaan kelas yang baik, yang mencakup penataan peralatan bermain dan pengelolaan proses pengajaran secara menyeluruh (Valentina et al., 2023).

Penelitian ini dilakukan karena terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan di KB Aisyiyah Kaliwadas, yaitu karena kurang optimalnya perkembangan kreativitas anak dan juga penggunaan media pembelajaran yang kurang variative.

Penggunaan *Loose Parts* sebagai media pembelajaran di KB Aisyiyah Kaliwadas dengan melibatkan pendekatan belajar yang lebih bebas, berbasis pengalaman, dan mengedepankan kreativitas anak dari pada pembelajaran yang terpusat pada guru dan kurikulum formal. Namun terdapat permasalahan untuk dapat mengintegrasikan penggunaan *Loose Parts* dan kurikulum pendidikan formal.

Melalui penggunaan *Loose Parts* dalam pembelajaran, KB Aisyiyah Kaliwadas dapat memberikan lingkungan dengan sejumlah probabilitas terkait eksperimen yang sengaja diperuntukkan kepada anak-anak, untuk senantiasa mengupayakan kolaborasi yang maksimal sekaligus pengembangan kreativitasnya dari rangsangan alami, karenanya pihak peneliti tertarik dan menarik judul

penelitian “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran *Loose Parts* Di Kb Aisyiyah Kaliwada”

## **B. Rumusan masalah**

Berlandaskan uraian yang tersaji melalui poin latar belakang di atas, maka pihak peneliti memutuskan untuk mengusulkan rumusan masalah yang berbunyi, “Bagaimana Penggunaan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Media *Loose Parts* dapat Meningkatkan Kreativitas di KB Aisyiyah Kaliwadadas”.

## **C. Tujuan penelitian**

Berlandaskan poin di bagian rumusan masalah di atas, penetapan tujuan yang hendak diraih dalam studi ini merujuk pada “meningkatkan kemampuan kreativitas anak dengan penggunaan media pembelajaran *Loose Parts* terhadap anak di KB Aisyiyah Kaliwadadas”.

## **D. Manfaat penelitian**

Menyinggung terkait manfaat penelitian sebagaimana yang diharapkan bersama, ada keterkaitan dengan sejumlah pihak dengan cakupannya yakni:

1. Manfaat bagi Anak
  - a. Mengembangkan kemampuan kreativitas anak dengan cara yang lebih menyenangkan.
  - b. Lebih terpenuhinya kebutuhan alaminya yaitu belajar melalui bermain dengan menggunakan media *Loose Parts* yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi.

## 2. Manfaat bagi Guru

- 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.
- c. Mendorong untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

## 3. Manfaat bagi Sekolah

- a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang konkret mengenai pemanfaatan media *Loose Parts* dalam meningkatkan kemampuan kognisi anak usia dini kelompok pada guru.
- b. Diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan di KB Aisyiyah Kaliwadas.

## 4. Manfaat bagi Pembaca

- a. Diharapkan penelitian ini memberikan wawasan dan pengetahuan bagi para penelitian selanjutnya yang bergelut dibidang peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui pemanfaatan media *Loose Parts*.